

## 臺南市公立中西區進學國民小學 109 學年度第一學期五年級彈性學習 美麗人生-數位生活趣 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數位愛玩客	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 20 節
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )</p> <p>2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 )</p> <p>3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程          身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用          資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展          其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/> 其他類課程  <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學</p>				
設計理念	交互作用—透過主題的探討，藉由採訪、觀察與紀錄，探索人與自然的互動關係，藉由簡報方式重述與呈現採訪結果。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。				
課程目標	透過科技共創與數位資源整理，以團隊合作方式進行資源蒐集，應用數位媒材呈現報告內容。				
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	<p>一、認識簡報 具備簡報的基本呈現要點，如文字、圖片與多媒體；標題、副標題與封面；色彩、對比與排列。</p> <p>二、我的同班同學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>藉由擬定採訪稿的數個問題，透過口說對話方式訪問同學，並將其摘要紀錄。以 100 字以內的方式寫成新聞稿。</li> <li>以正確的方式與技巧使用相機與攝影設備。</li> <li>能將圖片素材裁剪與去除背景，以生動豐富的方式呈現。</li> <li>能上台進行簡單口頭報告，操作簡報器依據講者內容切換呈現。</li> </ol> <p>三、教師給定數個議題做選擇（參考 <a href="#">UNESCO 17 個永續發展目標</a>），學生每組 4~5 人分組後擇定一個主題進行探究。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>組內成員透過腦力激盪（如 <a href="#">6-3-5 方法</a>）依據主題延伸相關的關鍵字。</li> <li>以分工方式參考關鍵字透過網路進行搜尋，並使用雲端硬碟彙整資料。</li> <li>針對網路資料進行篩選與摘要，學習媒體識讀的方法與策略。</li> </ol>				

4. 於視聽教室分享主題報告，接受現場評審老師評分與同學提問。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	5	認識簡報	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	簡報軟體應用與使用	認識簡報的應用與操作。	1. 觀看 TED 影片 2. 簡報檔案儲存與編輯	簡報作品	TED 影片
第 6~10 週	5	我的同班同學	1. 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2. 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	圖片、文字與影片等數位媒材的運用與呈現。	1. 能設計採訪稿以主題方式進行訪問與摘要，並認識班上同學。 2. 結合圖片、文字與影片等媒材呈現採訪內容。	1. 採訪同學 2. 簡報設計製作 3. 口頭報告及簡報器操作	1. 採訪稿學習單 2. 簡報作品 3. 口頭報告	採訪稿學習單
第 11~21 週	10	小小演說家	1. 國 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2. 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 創用 CC 授權與素材引用原則 2. 資料搜尋與雲端服務的使用	1. 認識創用 CC 授權，合法引用素材及標示。 2. 能認識雲端平台蒐集與整理素材的方法 3. 能依指定主題，以分組方式進行摘要報告。	1. 素材蒐集 2. 簡報設計製作 3. 口頭報告	1. 簡報作品 2. 口頭報告	自編簡報學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

## 臺南市公立中西區進學國民小學 109 學年度第二學期五年級彈性學習 美麗人生-數位生活趣 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數位愛玩客	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 20 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	系統與模型—透過積木式程式語言，運用電腦有步驟及自動化的特性，讓學生設計運作模型，透過電腦模擬與物理世界進行互動。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。				
課程目標	透過積木式程式語言，結合可程式化硬體，如 mBot 自走車、Micro:bit 微型電腦等，進行動畫與遊戲的設計，應用運算思維探索問題解決的方法。				
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	一、動畫設計 1. 姓名動起來：以繪圖工具繪製姓名，透過程式積木呈現各種動作變化，如旋轉、移動、改變尺寸等方式。 2. 瘋狂紅綠燈：透過搜尋各種有趣的交通號誌，以程式積木來模擬燈號變化，控制時間順序。 二、遊戲設計 1. 雙人遊戲：運用改編(remix)的方式，設計鍵盤控制的遊戲，認識座標與碰撞偵測。 2. 追逐遊戲：設計滑鼠操作的遊戲。 3. 射擊遊戲：運用 micro:bit 外部感應器，連接 Scratch 延伸遊戲的控制方式。 4. 終極密碼猜數字：透過實際的猜數字遊戲，將遊戲過程轉換為 Scratch 程式的方式呈現。 三、自走車大賽 運用超音波、循線感應器，編寫程式完成避障競賽。				

課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週	6	動畫設計	1. 資 E3 應用 運算思維描 述問題解決 的方法。 2. 藝 1-III-3 能學習多元 媒材與技 法，表現創 作主題。	1. 動畫原理 2. 循序、重複 結構	1. 理解動畫原理，應 用循序與重複結構 以有步驟的方式呈 現動畫效果。 2. 學習使用 Scratch 平台呈現創作內容	動畫設計	動畫作品	自編 Scratch 學 習網站
第 7~14 週	8	遊戲設計	資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。	1. 外部感應器 2. 事件處理 3. 選擇結構 4. 隨機與亂數 5. 變數	1. 應用鍵盤、滑鼠與 外部感應器控制遊 戲角色。 2. 應用選擇結構 (if-then) 判斷 遊戲角色狀態。 3. 應用隨機亂數增加 遊戲結果的不確定 性。 4. 應用變數功能紀錄 遊戲角色屬性。	遊戲設計	遊戲作品	自編 Scratch 學 習網站
第 15~20 週	6	自走車大賽	1. 資 E3 應用 運算思維描 述問題解決 的方法。	1. 硬體控制 2. 簡單機械原 理 3. 外部感應器	1. 應用積木式程式語 言偵測、判斷與控 制自走車解決真實 情境的問題，體驗	實做 mBot 自 走車控制	自走車循線 避障競賽	自編 mBot 機器車 教材

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			2. 科 E1 了解 平日常見科 技產品的用 途與運作方 式。		物理與虛擬世界的 差異。		
--	--	--	---	--	-----------------	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。