

臺南市公立永康區永康國民小學 110 學年度第一學期五年級彈性學習 數位 e 把單 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)	從埔羌頭遊臺灣		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"/> 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 3. <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	1. 系統與模型：認識 Scratch 程式。 2. 交互作用與關係：透過 Scratch 程式製作與認識臺灣相關課題，更瞭解家鄉。							
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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計動畫程式能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生培養資訊規劃、分析、統整、設計能力。							
配合融入之領 域或議題	<input 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育					
表現任務	使用網路關鍵字搜尋臺灣景點，規畫介紹地區腳本，以 Scratch 動畫來呈現介紹臺灣景點。(想標題)							
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			議題實質內涵					
第 1-5 週	5	讓我們動起來	<p>資 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 介面。</li> <li>「序列」的程式結構。</li> <li>「平行」處理的程式結構。</li> <li>角色庫</li> <li>角色的移動。</li> <li>角色大小與變換造型。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>知道 Scratch 的由來。</li> <li>認識 Scratch 操作介面。</li> <li>了解「序列」的程式結構。</li> <li>了解「平行」處理的程式結構。</li> <li>學會使用角色庫。</li> <li>學會設計角色的移動。</li> <li>學會設定角色大小與變換造型。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識 Scratch 的由來。</li> <li>認識 Scratch 的介面。</li> <li>從角色庫選取角色。</li> <li>使用外部圖片上傳角色。</li> <li>會匯入、匯出、繪製、複製與刪除角色。</li> <li>幫角色更改名稱。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭評量。</li> <li>實作評量：使用 Scratch 做出程式動畫。</li> </ol>	SCRATCH 3 程式設計真簡單 (工具書)
第 6-10 週	5	美麗的景色	<p>資 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>迴圈。</li> <li>影響速度的因素。</li> <li>動畫的產生。</li> <li>造型工具的使用。</li> <li>舞台編輯介面。</li> <li>圖像效果。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識迴圈。</li> <li>知道影響速度的因素。</li> <li>使用造型產生動畫。</li> <li>了解如何使用造型工具。</li> <li>認識舞台編輯介面。</li> <li>了解舞台程式設計。</li> <li>學會設計圖像效</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>從圖庫插入 butterfly2 角色。</li> <li>從圖庫插入 jungle 舞台背景。</li> <li>搭配迴圈積木寫出移動與變換造型的程式，讓角色動起來。</li> <li>在造型區繪製造型</li> <li>放入四季圖片於舞</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭評量。</li> <li>實作評量：使用 Scratch 做出程式小動畫。</li> </ol>	SCRATCH 3 程式設計真簡單 (工具書)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			現創作主題。 科 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。		果。	台背景中，寫程式變換背景。 6. 寫程式於 butterfly2 角色，隨四季變化而變動。		
第 11-20 週	10	從埔羌頭遊臺灣-如何找到(地區)相關的資料?(PBL)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 社 1a-II -3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 資 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. 瀏覽器搜尋臺灣景點。 2. 臺灣各地區。 3. 以 Scratch 介紹地區。	1. 使用瀏覽器搜尋臺灣景點。 2. 規畫介紹地區腳本。 3. 會使用 Scratch 寫程式介紹地區。	1. 搜尋認識臺灣各地。 2. 與同學討論規劃腳本。 3. 以 Scratch 程式設計動畫來介紹臺灣景點。	1. 口頭評量。 2. 實作評量：使用 Scratch 設計動畫來介紹臺灣景點。	自編教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

- ◎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。
- ◎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。

臺南市公立永康區永康國民小學 110 學年度第二學期五年級彈性學習 數位 e 把單 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)	從埔羌頭遊臺灣	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"/> 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 3. <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	1. 系統與模型：認識 Scratch 程式。 2. 交互作用與關係：透過 Scratch 程式製作與認識臺灣相關課題，更瞭解家鄉。				
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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計動畫程式能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生培養資訊規劃、分析、統整、設計能力。				
配合融入之領 域或議題	<input 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	1. 使用 Scratch 做出「運動」及「動動腦」程式動畫。 2. 規畫 2 日深度旅遊行程及路線圖，以 Scratch 程式設計動畫呈現。				
課程架構脈絡					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

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	E 起來運動	資 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	1. 「如果…那麼」的迴圈積木。 2. 條件式的邏輯運用。 3. 偵測與判斷式積木。 4. 多重條件式程式的設計。 5. 廣播與接收功能。 6. 角色的圖層設定。 7. 文字變數設定。	1. 知道迴圈「如果…那麼」的概念。 2. 知道條件式的邏輯運用。 3. 會使用偵測與判斷式積木。 4. 會設計多重條件式程式。 5. 瞭解廣播與接收。 6. 學會設定角色的圖層。 7. 學會設定文字變數。	1. 加入運動背景圖，【打者】與【棒球】角色。 2. 寫【棒球】角色程式：一開始往下移動，碰到邊緣方反彈。如果碰到【打者】，就會反彈到頂端，再從不同方向往下掉落。 3. 寫【打者】角色程式：移動滑鼠，打者就跟著移動，並將角色位置控制在舞台下方。 4. 加入表演舞台背景，兩個人物及一個氣球角色。 5. 寫【舞者】角色程式。 6. 寫【氣球】角色程式。	1. 口頭評量。 2. 實作評量：使用 Scratch 做出程式動畫。	SCRATCH 3 程式設計真簡單 (工具書)
第 7-10 週	4	E 起動動腦	資 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資 t-III-3 運用運算	1. 亂數。 2. 變數。 3. 運算積	1. 知道什麼是「亂數」。 2. 知道什麼是	1. 加入舞台背景，繪製角色球。 2. 【號碼球】角色程式	1. 口頭評量。 2. 實作評量：使用	SCRATCH 3 程式設計真簡單 (工具書)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			<p>思維解決問題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>木。</p> <p>4. 資料的排序與搜尋。</p>	<p>「變數」。</p> <p>3. 學會運算積木的設計</p> <p>4. 認識資料的排序與搜尋。</p>	<p>設計：亂數、變數程式</p> <p>3. 【甜甜圈】角色程式設計：亂數、變數及隨機取數程式</p> <p>4. 用變數做計分器。</p> <p>5. 用變數做計時器。</p>	Scratch 寫出程式。	
第 11-20 週	10	<p>從埔羌頭遊臺灣-如何運用科技規劃 2 日深度旅遊行程及路線圖？(以臺鐵為主要交通)</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>社 1a-II -3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>資 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資 t-III-3 運用運算</p>	<p>1. google map 搜尋。</p> <p>2. 臺鐵路線。</p> <p>3. 景點安排。</p> <p>4. Scratch 動畫呈現。</p> <p>5. 臺鐵時刻表。</p>	<p>1. 使用 google map 搜尋臺灣各地區位置。</p> <p>2. 列出想要去的景點。</p> <p>3. 歸納、分類哪些景點搭臺鐵可以到達。</p> <p>4. 以 google map 排列由埔羌頭出發要去的景點。</p> <p>5. 思考每個景點停留時間。</p> <p>6. 查詢臺鐵搭</p>	<p>1. 使用 google map 搜尋臺灣各地區位置。</p> <p>2. 分析、歸納列出搭臺鐵可到達的旅遊景點。</p> <p>3. 與同學討論規畫想去的景點，使用 google map 排列出由埔羌頭出發的景點順序。</p> <p>4. 使用 google 查詢臺鐵搭乘時刻表，規劃何時搭乘？何時到達？在景點停留多久？</p> <p>5. 以 Scratch 程式設計動畫呈現。</p>	<p>1. 口頭評量</p> <p>2. 實作評量：規畫 2 日深度旅遊行程及路線圖，以 Scratch 程式設計動畫呈現。</p>	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			思維解決問題。		乘時刻表。 7. 使用 Scratch 寫 出程式以動 畫方式呈 現。		
--	--	--	---------	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

◎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。