

學習主題名稱 (中系統)	程式高手(一)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 18 )節	
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	交互作用：以 scratch 互動式故事，動態展示家鄉故事。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， <del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del> E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， <del>並認識與包容文化的多元性。</del>					
課程目標	學生能夠理解與關心家鄉，應用 scratch 創作互動式故事，展示家鄉事物。					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	創作 scratch 互動式家鄉故事報告 1. 安裝及操作 Scratch 動畫軟體 2. 以 Scratch 動畫軟體創作出舞台場景及角色造型 3. 分享家鄉故事短劇內容 4. 操作發表互動式家鄉故事短劇					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <b>Scratch的基本概念(7)</b>            E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，<del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del> </div>		➡	<div style="background-color: #8bc34a; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <b>廟口聽講古(7)</b>            E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，<del>並認識與包容文化的多元性。</del> </div>		➡	<div style="background-color: #9c27b0; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <b>家鄉故事發表(4)</b>            E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，<del>並認識與包容文化的多元性。</del> </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫 設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 2~8 週	7	Scratch 的基本概念	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 安中及操作介面 2. 家鄉故事	1. 能安裝 Scratch 軟體 動畫軟體 2. 能認識 Scratch 軟體的操作介面 3. 能搜尋家鄉故事並發表	1. 認識與使用： 認識 Scratch 動畫軟體安裝，操作基本介面。 2. 搜尋及分享：搜尋家鄉故事並分享。	1. 正確安裝及操作 scratch 軟體 2. 發表家鄉故事	Scratch3 第 1 課
第 9~15 週	7	廟口聽講古	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 的功能。 2. 舞台場景 3. 角色造型 4. 家鄉故事短劇內容	1. 能使用 Scratch 創作 出舞台場景及角色造型 2. 能創作符合家鄉故事 主題短劇內容	1. 使用與創作： 以 Scratch 動畫軟體創作出舞台 場景及角色造型。 2. 創作與發表：創作符合家鄉故 事主題短劇內容，以螢幕廣播短 劇內容	以 Scratch 動畫軟體創 作出舞台場 景及角色造 型  完成家鄉故 事短劇內容	Scratch3 第 2 課
第 16~19 週	4	家鄉故事發表	E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 的功能 2. 家鄉故事短劇	1. 能使用 Scratch 創作 出互動式家鄉短劇 2. 能發表互動式家鄉故	1. 使用與創作： 以 Scratch 軟體，創作出互動式 家鄉短劇。 2. 發表：分享互動式家鄉故事短 劇。	操作發表互 動式家鄉故 事短劇	Scratch3 第 3 課

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					事短劇			
--	--	--	--	--	-----	--	--	--

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	程式高手(二)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 18 )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 )					
設計理念	交互作用：了解牛蒡知識及利潤的試算，製作動畫表達對牛蒡天敵及防治方式的認識。					
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， <del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del> E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， <del>並認識與包容文化的多元性。</del>					
課程目標	學生能夠理解與關心牛蒡產業，探索牛蒡的天敵，以試算軟體紀錄家鄉牛蒡成本與利潤，應用繪圖動畫軟體了解防治牛蒡蟲害的方法。					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	創作牛蒡誘敵動畫 1. 創作 Scratch 柚子知識大富翁及闖關遊戲 2. 以試算軟體記錄牛蒡產業產量 3. 設計牛蒡防治天敵動畫遊戲					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
牛蒡闖關大富翁(6) 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。		➔	牛蒡小農(5) E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， <del>並認識與包容文化的多元性。</del>		➔	牛蒡天敵剋星(7) E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， <del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫 設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 2~7 週	6	牛蒡闖關大富翁	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 牛蒡的相關知識。 2. Scratch 牛蒡大富翁遊戲設計方式	1. 能搜尋牛蒡的相關知識，設計牛蒡知識命運卡及機會卡。 2. 能設計 Scratch 牛蒡問題闖關遊戲	1. 設計與發表：搜尋牛蒡相關知識，設計牛蒡命運卡及機會卡問題並發表。  2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲介面設計，將牛蒡知識命運卡及機會卡融入其中。  3. 分組操作：分組方式進行大富翁遊戲。	1. 發表牛蒡命運卡及機會卡設計內容 2. 創作出 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲 3. 操作大富翁遊戲	Scratch3 第 4 課
第 8~12 週	5	牛蒡小農	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	1. 牛蒡產業的栽種成本及收成 2. Excel 功能	1. 能認識牛蒡的成本與收成涵蓋的內容 2. 能創作出家鄉產業統計成本及收成的試算檔案 3. 能以案例分析牛蒡的產量及成本與利潤	1. 認識及發表：搜尋牛蒡栽種成本及收成獲利的內容並發表。  2. 組織及製作：以 Excel 試算軟體，統計出家鄉牛蒡產業統計柚子收成。 3. 發表：以 Excel 試算軟體，分析家鄉牛蒡產業之產量及成本與利潤。	1. 製作具有統計成本及產量的試算檔案 2. 操作發表牛蒡統計收成的試算檔案	Excel 軟體

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13~19 週	7	牛蒡天敵剋星	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>自 INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。</p>	<p>1. 牛蒡的天敵及防治方法</p> <p>2. Scratch 與牛蒡敵作戰遊戲</p>	<p>1. 能搜尋牛蒡的天敵及防治的方法</p> <p>2. 能設計 Scratch 與牛蒡天敵作戰遊戲</p>	<p>1. 搜尋及發表：搜尋牛蒡天敵及防治方法並發表。</p> <p>2. 認識與使用 Scratch 動畫軟體誘敵作戰遊戲介面設計，將搜尋的牛蒡天敵角色及防治方法融入其中。</p> <p>3. 發表：以螢幕廣播呈現作戰遊戲的特色。</p>	<p>1. 發表牛蒡的天敵知識及防治方法</p> <p>2. 創作 Scratch 與牛蒡天敵作戰動畫遊戲</p> <p>3. 發表作戰遊戲</p>	Scratch3 第 5 課
-----------	---	--------	---	---	--	--	--	----------------

◎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。