

課程名稱	E 網情深-網路創客	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節				
彈性學習課程 四類規範	1. 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：建構資訊科技的應用能力，結合在地人文與環境。								
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，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 生活環境中的美感體驗。								
課程目標	理解 網際網路中相關網路服務的使用， 促進 對台南美食更進一步的了解， 培養 對台南之美的感受體驗。								
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 type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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	完成「網路創客」的任務。 1. google classroom 中派送的測驗 2. 自製圖案 3. 家鄉地圖 4. 水果促銷海報 5. 台南之美特色網站								
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="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;"> Google百寶箱 (3) 能使用資訊科技解決問題並分享心得 </div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #8bc34a; color: white; text-align: center;"> Inkscape繪圖與造型 (4) 能統整、轉換資料並創作個人作品 </div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #9c27b0; color: white; text-align: center;"> Google地圖任我行 (3) 能使用科技資訊解決日常生活問題 </div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #00bcd4; color: white; text-align: center;"> 海報設計與製作 (5) 能重組資料、設計水果促銷海報 </div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #ff9800; color: white; text-align: center;"> 協作平台 (5) 能統整歸納資料，建置臺南之美特色網站 </div>	

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

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 1-3 週	3	Google 百寶箱	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1 學校帳號 2 中文姓名 3 classroom 4 視訊會議	1 以學校帳號登入 google 服務 2 更改帳號為中文姓名 3 加入班級 classroom 4 以 google meets 進行視訊會議	1 登入 google 教室 2 連結 google meets	完成 google classroom 中派送的測驗	自編 Google 教材
第 4-7 週	4	Inkscape 繪圖與造型	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 構圖 2 縮放與旋轉 3 群組與翻轉 4 圖形的相加相減	1 能進行構圖創作 2 能將圖形縮放與旋轉 3 能將圖形群組與翻轉 4 能使用 Inkscape 進行圖形的加減運算	1 創作一個美食圖案	完成 classroom 中的上傳自製圖案作業	自編 Inkscape 教材
第 8-10 週	3	Google 地圖任我行	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 Google 地圖 2 實景照片與街景服務 3 google 導航 4 搜尋學校	1 能使用 Google 地圖搜尋地點與探索 2 能使用 google 地圖找出實景照片與街景服務、 3 能使用 google 導航並規劃路線	1 使用 Google 地圖	能把家鄉地圖截圖上傳。	自編 Google 教材

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

					4 能使用 google 搜尋到學校附近的美食。			
第 11-15 週	5	海報設計與製作	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	1 貝茲曲線 2 文字圖層 3 圖檔 4 作品檔	1 能使用貝茲曲線畫波浪紋 2 能使用文字圖層完成海報標題 3 能匯入之前建立的圖檔 4 能以 PNG 檔匯出作品檔	以 Inkscape 繪出作品海報圖	完成台南水果促銷海報	自編 Inkscape 教材
第 16-21 週	6	協作平台	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生活。	1 編輯首頁 2 新增頁面與插入物件 3 協作平台	1 能使用 google 建立協作平台與編輯首頁 2 能使用 google 協作平台新增頁面與插入物件 3 能利用協作平台將網站發佈到網路	1 建立協作平台 2 發佈協作平台	完成台南之美特色網站	自編 Google 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。

◎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。

課程名稱	E 網情深-程式高手	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. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 scratch 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，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，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、音樂的方式，促進學生對台南市文化更進一步的想像，培養對南瀛之美的感受體驗。				
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 type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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	完成「程式高手」的任務。 1. 正確操作 Scratch 的角色 2. 完成故事短劇 3. 完成家鄉尋寶記 4. 完成美食上桌				
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)					
<pre> graph LR A[Scratch的基本概念 (5) 能認識Scratch並實作] --> B[神奇的生日蛋糕 (5) 能使用並與人合作解決 問題，創作故事短劇] B --> C[獨角仙覓食記 (5) 能設計程式解決生活 中的問題並分享 家鄉尋寶記] C --> D[爆米花樂趣多 (5) 能轉換程式資料， 設計美食上桌] </pre>					

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

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	Scratch 的基本 概念	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1 Scratch 2 指令積木	1 認識 Scratch 的基本概念 2 了解指令積木的運作方式	1 學習安裝 Scratch 2 安排指令積木的角色造型	正確操作 Scratch 的角色	Scratch3 第 1 課
第 6-10 週	5	神奇的生日蛋糕	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E5 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1 舞台場景 2 角色造型 3 短劇	1 認識舞台場景，並能正確設定 2 使用角色編輯功能進設造型 3 使用短劇播放，與別人分享成果	1 自行匯入舞台場景 2 編輯角色造型 3 能播放故事短劇	完成故事短劇	Scratch3 第 2 課
第 11-15 週	5	獨角仙覓食記	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生	1 角色的移動 2 隨機定位 3 顏色 4 背景音樂	1 能認識如何以方向鍵控制角色的移動 2 能認識如何讓角色隨機定位 3 能使用顏色偵測的功能 4 能使用背景音	1 改變不同的方向鍵，使角色正確的移動 2 設計程式讓角色能跟著隨機定位 3 進行顏色的偵測	完成家鄉尋寶記	Scratch3 第 3 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			活。		樂播放	4 播放背景音樂		
第 16-20 週	5	爆米花樂趣多	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	1 建立分身 2 角色造型 3 條件判斷	1 認識如何讓角色建立分身 2 使用程式複製功能，切換不同角色造型，產生動態效果 3 使用條件判斷式，避免爆米花在鍋邊爆開	1 讓角色建立許多分身 2 讓角色造型產生爆開的動作 3 讓爆米花在鍋內正確爆開	完成美食上桌	Scratch3 第 4 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。

◎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。