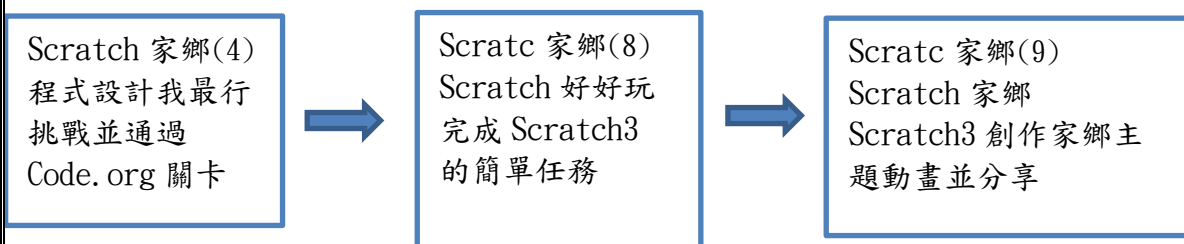


|                          |   |                    |   |            |             |
|--------------------------|---|--------------------|---|------------|-------------|
| 課程名稱<br>(中系統)            | Scratch 家鄉  | 實施年級<br>(班級<br>組別) | 五年級上學期  | 領域教學<br>節數 | 本學期共( 21 )節 |
| 彈性學習課程                   | ■ <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)  |                    |   |            |             |
| 設計理念                     | 【 <b>表達與觀點</b> 】運用學校與社區特色資源，引導學童以在地文化素材，運用 Code.org 網站學習運算思維，使用 Scratch 來製作家鄉主題動畫，表達對家鄉的感情。   |                    |   |            |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>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。  |                    |   |            |             |
| 課程目標                     | 應用運算思維能力，以動畫創作來表達對家鄉的情感。  |                    |   |            |             |
| 配合融入之<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input 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<br><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<br><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<br><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 |            |             |
| 總結性<br>表現任務              | 使用 Scratch 創作家鄉主題動畫(2 張背景、2 個角色、每個角色有 2 個造型)，並發表自己的創作。  |                    |   |            |             |

課程架構脈絡圖



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

| 教學<br>期程             | 節數 | 單元與活動名稱             | 學習表現<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或<br>議題實質內涵  | 學習內容(校訂)                   | 學習目標  | 學習活動   | 學習<br>評量   | 自編自選教材<br>或學習單   |
|----------------------|----|---------------------|--|----------------------------|---|--|--|--|
| 第 1 週<br>-<br>第 4 週  | 4  | 第一單元<br>程式設計我最行     | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>(國語文)<br>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 | 認識什麼是程式設計與挑戰 Code.org 關卡   | 1. 認識什麼是程式設計<br>2. 通過 Code.org 的經典迷宮關卡<br>3. 能挑戰關卡中，學習運算思維與解決問題的能力                                | 1. 挑戰 Code.org 的經典迷宮關卡<br>2. 從中學學習程式設計的基本觀念與積木式程式的操作   | 通過並完成 Code.org 的經典迷宮專案中的 20 道關卡  | 自編自選教材<br><認識程式語言><br><a href="#">Code.org 經典迷宮關卡</a>  |
| 第 5 週<br>-<br>第 12 週 | 8  | 第一單元<br>Scratch 好好玩 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>(藝術)<br>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。                              | Scratch3 介面認識與基本操作，來創作校園動畫 | 1. 認識 Scratch3 操作介面<br>2. 認識舞台座標<br>3. 認識角色、背景、造型<br>4. 知道動畫原理<br>5. 認識常用積木<br>6. 認識序列式、迴圈式、條件式積木 | 1. Scratch 線上註冊並完成認證帳號<br>2. 操作 Scratch 3 積木程式完成簡單程式任務 | 1. 註冊自己的 Scratch 帳號，並能完成認證與登入。<br>2. 通過介面挑戰<br>3. 通過舞台座標挑戰<br>4. 通過迴圈挑戰<br>5. 完成簡單程式任務 | 自編自選教材<br><Scratch3 程式設計真簡單><br>1. <a href="#">Scratch3 線上版</a><br>2. <a href="#">Scratch3 介面挑戰</a><br>3. <a href="#">舞台座標挑戰</a><br>4. <a href="#">平行處理概念</a><br>5. <a href="#">動畫原理</a><br>6. <a href="#">迴圈挑戰</a><br>7. <a href="#">條件式流程圖挑戰</a> |

|                       |   |                    |   |                   |   |   |   |  |
|-----------------------|---|--------------------|---|-------------------|---|---|---|--|
|                       |   |                    |   |                   | 7. 認識平行處理的概念<br>8. 知道如何規劃程式流程圖  |   |   |  |
| 第 13 週<br>-<br>第 21 週 | 9 | 第二單元<br>Scratch 家鄉 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>(藝術)<br>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。<br>(社會)<br>2a-III-1<br>關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。<br>(國語文)<br>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 | Scratch3 創作家鄉主題動畫 | 1. 繪製背景 2 張<br>2. 繪製 2 種角色，每種角色至少 2 種造型<br>3. 規劃程式流程圖<br>4. 創作出家鄉主題動畫 | 1. 利用 Scratch3 繪製 2 種角色、每種角色 2 種造型、2 張背景<br>2. 規劃程式流程圖<br>3. 使用 Scratch3 創作家鄉主題動畫 | 1. 能利用 Scratch3 繪出角色、造型與背景<br>2. 規劃出動畫流程圖<br>3. 利用流程圖，創作出家鄉主題動畫<br>4. 上台分享 Scratch 動畫作品 | 自編自選教材<br>< <a href="#">Scratch3 程式設計真簡單</a> > |

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

|   |   |                |                                     |   |             |          |          |                |
|---|---|----------------|-------------------------------------|---|-------------|----------|----------|----------------|
| 課程名稱<br>(中系統)   | 動畫家鄉  | 實施年級<br>(班級組別) | 五年級下學期                              | 領域教學<br>節數  | 本學期共( 21 )節 |          |          |                |
| 彈性學習課程<br>四類規範  | ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)  |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 設計理念  | 【表達與觀點】<br>運用學校與社區特色資源，引導學童以在地文化素材，運用停格動畫的製作原理，使用威力導演軟體創作出家鄉主題的停格動畫，表達對家鄉的感情。   |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>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。  |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 課程目標  | 應用停格動畫的原理，以停格動畫創作表達對家鄉的情感。  |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 配合融入之<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input 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<br><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<br><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<br><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 |             |          |          |                |
| 總結性<br>表現任務   | 使用威力導演，創作家鄉定格動畫(2張背景、2個角色)，並發表自己的創作。  |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 課程架構脈絡圖   |   |                |                                     |   |             |          |          |                |
| <pre> graph LR     A["動畫家鄉(9)<br/>導演家鄉<br/>定格動畫腳本<br/>設計與製作素材"] --&gt; B["動畫家鄉(4)<br/>導演威力<br/>學習威力導演<br/>軟體基本功能"]     B --&gt; C["動畫家鄉(7)<br/>威力家鄉<br/>使用威力導演創作家鄉動<br/>畫並分享"]           </pre> |   |                |                                     |   |             |          |          |                |
| 教學<br>期程  | 節<br>數  | 單元與活<br>動名稱    | 學習表現<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或<br>議題實質內涵 | 學習內容(校訂)  | 學習目標        | 學習活<br>動 | 學習<br>評量 | 自編自選教材<br>或學習單 |

|                          |          |                      |   |                           |  |  |  |  |
|--------------------------|----------|----------------------|---|---------------------------|--|--|--|--|
| <p>第1週<br/>-<br/>第9週</p> | <p>9</p> | <p>第一單元<br/>導演家鄉</p> | <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br/>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br/>(藝術)<br/>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。<br/>(社會)<br/>2a-III-1<br/>關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。<br/>(國語文)<br/>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。</p> | <p>定格動畫的認識與家鄉素材、腳本的設計</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識定格動畫</li> <li>2. 規劃並創作以家鄉為題材的腳本與角色(紙上分組作業)</li> <li>3. 製作出定格動畫所需要的家鄉動畫素材(2個角色、2張背景)</li> <li>4. 學習使用照相機與腳架</li> <li>5. 利用創作的素材，依據創作的腳本，使用照相機拍攝出一張張的照片</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀看定格動畫的歷史</li> <li>2. 欣賞別人創作的定格動畫短片</li> <li>3. 知道拍攝定格動畫NG的事</li> <li>4. 能創作家鄉腳本</li> <li>5. 製作出定格動畫所需要的家鄉動畫素材(角色、背景)</li> <li>6. 學會使用照相機與腳架</li> <li>7. 學用照相</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 規劃出以家鄉題材的腳本與角色</li> <li>2. 製作出所需要的家鄉素材</li> <li>3. 拍出一張張定格動畫所需要的照片檔</li> <li>4. 將照片檔上傳至個人雲端系統備用</li> </ol> | <p>自編自選教材</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「<a href="#">快樂天堂</a>」定格動畫欣賞。</li> <li>2. <a href="#">定格動畫的歷史</a></li> <li>3. <a href="#">拍攝定格動畫五件NG事</a></li> </ol> |
|--------------------------|----------|----------------------|---|---------------------------|--|--|--|--|

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

|                                |   |                      |   |                         |  |  |                   |                                   |
|--------------------------------|---|----------------------|---|-------------------------|--|--|-------------------|-----------------------------------|
|                                |   |                      |   |                         |  | <p>機拍<br/>攝一<br/>張張<br/>定格<br/>動畫<br/>所需<br/>的照<br/>片會<br/>傳出<br/>照片<br/>檔案<br/>到雲<br/>端</p> <p>8.</p> |                   |                                   |
| <p>第 10 週<br/>-<br/>第 13 週</p> | 4 | <p>第二單元<br/>導演威力</p> | <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br/>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br/>(國語文)<br/>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> | <p>學習威力導演軟體的介面與基本功能</p> | <p>1. 熟悉威力導演使用介面<br/>2. 學習威力導演基本功能</p> | <p>學習威力導演軟體介面與基本功能</p>   | <p>熟悉威力導演基本功能</p> | <p>自編自選教材<br/>&lt;威力導演影音秀&gt;</p> |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

|                                |          |                      |   |                     |  |                          |   |   |
|--------------------------------|----------|----------------------|---|---------------------|--|--------------------------|---|---|
| <p>第 14 週<br/>-<br/>第 20 週</p> | <p>7</p> | <p>第二單元<br/>威力家鄉</p> | <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br/>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br/>(藝術)<br/>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。<br/>(國語文)<br/>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> | <p>使用威力導演創作家鄉動畫</p> | <p>1. 利用威力導演，依據創作的腳本，將一張張照片，組成一齣家鄉的定格動畫<br/>2. 加入音效、字幕，讓定格動畫更生動。</p> | <p>利用威力導演，製作出家鄉的定格動畫</p> | <p>1. 製作出家鄉定格動畫<br/>2. 上台分享家鄉定格動畫作品</p> | <p>自編自選教材<br/>&lt;<a href="#">威力導演影音秀</a>&gt;</p> |
|--------------------------------|----------|----------------------|---|---------------------|--|--------------------------|---|---|

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後