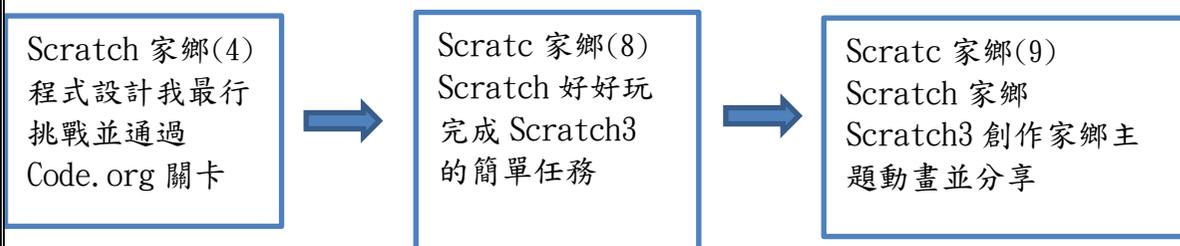


課程名稱 (中系統)	Scratch 家鄉	實施年級 (班級 組別)	五年級上學期	領域教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	【表達與觀點】運用學校與社區特色資源，引導學童以在地文化素材，運用 Code.org 網站學習運算思維，使用 Scratch 來製作家鄉主題動畫，表達對家鄉的感情。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	應用運算思維能力，以動畫創作來表達對家鄉的情感。				
配合融入之 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 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 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 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 type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 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 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 週 - 第 4 週	4	第一單元 程式設計我最行	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 (國語文) 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 2. 通過 Code.org 的經典迷宮關卡 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 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 <認識程式語言> Code.org 經典迷宮關卡
第 5 週 - 第 12 週	8	第一單元 Scratch 好好玩	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 (藝術) 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 2. 認識舞台座標 3. 認識角色、背景、造型 4. 知道動畫原理 5. 認識常用積木 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 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。 2. 通過介面挑戰 3. 通過舞台座標挑戰 4. 通過迴圈挑戰 5. 完成簡單程式任務	自編自選教材 <Scratch3 程式設計真簡單> 1. Scratch3 線上版 2. Scratch3 介面挑戰 3. 舞台座標挑戰 4. 平行處理概念 5. 動畫原理 6. 迴圈挑戰 7. 條件式流程圖挑戰

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

◎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 (中系統)	動畫家鄉	實施年級 (班級組別)	五年級下學期	領域教學 節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 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】 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 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-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 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 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 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 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 type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
總結性 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) 導演家鄉 定格動畫腳本 設計與製作素材] --> B[動畫家鄉(4) 導演威力 學習威力導演 軟體基本功能] B --> C[動畫家鄉(7) 威力家鄉 使用威力導演 創作家鄉動 畫並分享] </pre>								
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

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

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 攝一 張張 定格 動畫 所需 的照 片學 會傳 出照 片檔 案到 雲端</p> <p>8.</p>		
<p>第 10 週 - 第 13 週</p>	4	<p>第二單元 導演威力</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 (國語文) 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 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 <威力導演影音秀></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 - 第 20 週</p>	<p>7</p>	<p>第二單元 威力家鄉</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 (藝術) 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。 (國語文) 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 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 2. 上台分享家鄉定格動畫作品</p>	<p>自編自選教材 <威力導演影音秀></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