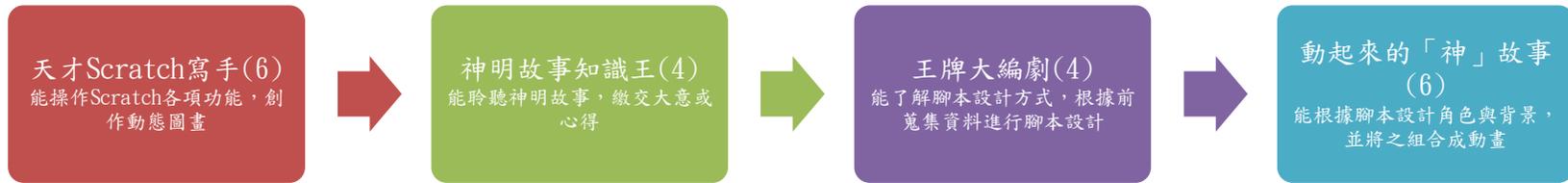


臺南市公立佳里區子龍國民小學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習創客子龍課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	神明好廟	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 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	功能與表達:應用 Scratch 創作功能,展示廟宇神明動畫故事。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養,並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	學生能夠理解與關心神明故事,並應用 Scratch 彙整資訊,創作神明介紹動畫。				
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 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	創作神明介紹動畫發表 · 操作 Scratch 各項功能,動態圖畫呈現社區特色。 · 聆聽神明歷史與故事,挑選 1-2 則故事進行資料蒐集,寫 300 字以上心得或大意 · 擇一故事設計腳本 · 將腳本設計成 2 分鐘 Scratch 動畫				
課程架構脈絡(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)					



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
第一週~ 第六週	6	天才 Scratch 寫手	資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法。 社 2b-III-2理 解不同文化的 特色，欣賞並 尊重文化的多 樣性。	<ul style="list-style-type: none"> ■Scratch各方塊操作方式 1. 外觀家族：造型/背景換下一個、尺寸改變、想著與說出 2. 動作家族：移動、旋轉與定位 3. 事件家族：廣播與當特定鍵被點擊 ■社區特色 	能操作Scratch各項功能，運用所學和社區特色資料，創作動態圖畫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀看Scratch各功能操作方式，練習操作。 2. 使用程式方塊進行創作練習 3. 討論理解社區特色 4. 以動態圖畫呈現社區特色 	以動態圖畫呈現在地特色	均一Scratch3.0 大圖鑑

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

第七週~ 第十週	4	神明故事知識 王	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ■神明故事：永昌宮奉祀神-趙聖帝君典故 ■WORD 範例架構(背景、時間、角色、劇情) ■神明歷史與故事 	能聆聽神明故事，操作 WORD 各項功能，小組搜集一至二則神明歷史與故事彙整結果，繳交大意或心得	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽相關神明故事 2. 運用網際網路搜索神明歷史與故事相關資訊 3. 聆聽及操作 WORD 範例架構(背景、時間、角色、劇情)，小組運用 word 進行資料彙整 4. 完成 300 字以上心得或大意 	以 300 字以上文字記錄心得或大意	<p>趙雲介紹 https://www.youtube.com/watch?v=5tEn001vkYs</p> <p>子龍廟傳奇 https://www.youtube.com/watch?v=5YXxBN0xqrw</p>
第十一週~ 第十四週	4	王牌大編劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 故事腳本範例 2. 腳本設計架構與元素 	能了解腳本設計方式，根據蒐集資料進行腳本設計	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞範例腳本作品 2. 聆聽腳本設計方式並回答提問 3. 每組進行一神明故事腳本設計 	擇一神明故事設計腳本	均一 Scratch3.0 一起說故事
第十五週~ 第二十週	6	動起來的「神」故事	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 故事腳本範例 2. 角色選定. 背景設計. 動畫組裝的方式 	能根據腳本設計角色與背景，並將之組合成動畫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞範例動畫作品 2. 設計角色與背景 3. 將元素串連，配合對話，完成神明 	將腳本設計成 2 分鐘 Scratch 動畫	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

			社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。			故事動畫		
--	--	--	-----------------------------------	--	--	------	--	--

◎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。

臺南市公立佳里區子龍國民小學 112 學年度(第二學期)五年級彈性學習創客子龍課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	慶典真廟	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 ((<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	功能與表達:應用 Scratch 創作功能,展示廟宇慶典動畫故事。				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養, 並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	學生能夠理解與關心廟宇慶典故事,並應用 Scratch 彙整資訊,創作廟宇慶典互動式動畫。				
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input 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	創作廟宇慶典互動式動畫發表 · 蒐集慶典活動由來與習俗,製作簡報向全班發表介紹 · 分組進行互動介紹設計,以文件記錄 · 繪製選定慶典角色和背景 · 將繪製元素配合設計製成互動式 Scratch 動畫				
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="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 20%;"> 慶典大搜查(5) 能探究廟宇慶典活動和由來, 並進行分組報告 </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 20%;"> UX設計師的第一課 (5) 能理解慶典文化,小組產出互 動動畫作品規劃。 </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 20%;"> 畫出「慶」活力(4) 能使用小畫家和Scratch表達 慶典活動角色與背景設計。 </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="background-color: #008080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 20%;"> 互動設計我最行 (6) 能理解慶典文化並使用動畫編 輯軟體進行資料呈現表達。 </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

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 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
第一週~ 第五週	5	慶典大搜查	資p-III-4 能 利用資訊科技 分享學習資源 與心得。 社3d-III-1選定 學習主題或社 會議題，進行 探究與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ■慶典活動 與由來 ■簡報設計 與操作 ■分組簡報 發表流程 	能探究廟宇 慶典活動和 由來，並進 行分組報告 分享所蒐集 與彙整的資 料。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽慶典活動影片介紹，紀錄 重點。 2. 每組擇一慶典進行簡報製作。 3. 每組依照教師說明報告流程， 進行簡報發表方式介紹慶典，並 給同學回饋。 	分組進行5 頁簡報節慶 主題分享	
第六週~ 第十週	5	UX 設計師的第一 課	資 c-III-2 能 使用資訊科技 與他人合作產 出想法與作 品。 社 2b-III-2 理 解不同文化的 特色，欣賞並 尊重文化的多 樣性。	<ul style="list-style-type: none"> ■互動動畫 範例架構 (互動設 計、背景、 時間、角 色、劇情) ■各組動畫 規劃的內容 	能理解慶典 文化，小組 合作應用動 畫產出互動 動畫作品規 劃。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽互動動畫範例架構(互動 設計、背景、時間、角色、劇 情)功能及操作步驟後進行練 習。 2. 小組討論動畫進行方式及內容 3. 撰寫 word 檔案紀錄動畫設計 	繳交互動動 畫設計架構	Word 範例檔案
第十一週~ 第十四週	4	畫出「慶」活 力	資 p-III-1 能 認識與使用資 訊科技以表達 想法。	<ul style="list-style-type: none"> ■小畫家 /Scratch 角色與背景 繪製 	能使用小畫 家和 Scratch 表 達慶典活動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹 Scratch 點陣圖/向量圖 格式差異 2. 複習小畫家功能(筆刷、圖形 繪製、存檔方式)及操作步驟後 	繪製至少 4 角色和 3 背 景	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

			社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		角色與背景設計。	進行練習。 3. 小組討論動畫所需角色與背景 4. 繪製背景與動畫		
第十五週~ 第二十週	6	互動設計我最行	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 社2b-III-2理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。	<ul style="list-style-type: none"> ■角色互動程式編寫 ■背景切換程式編寫 	能理解慶典文化並使用動畫編輯軟體進行資料呈現表達。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹互動功能設計 2. 複習動作與事件程式撰寫方塊功能 3. 能編排轉場背景順序與流程 4. 撰寫動畫程式 	廟宇慶典互動式動畫發表	均一Scratch3.0一起說故事

◎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。