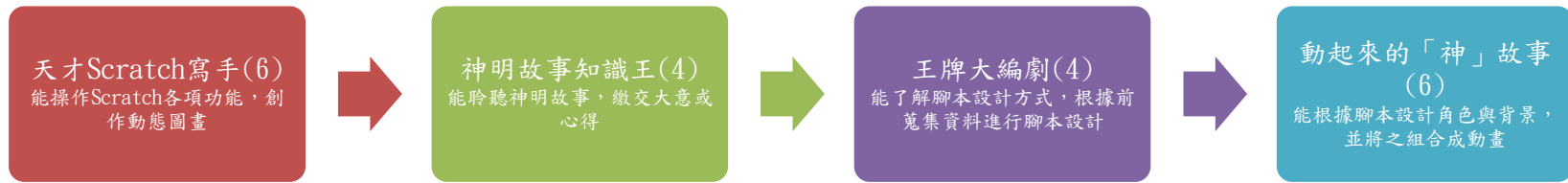


## 臺南市公立佳里區子龍國民小學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習創客子龍課程計畫

|  |  |                |   |          |           |
|--|--|----------------|---|----------|-----------|
| 學習主題名稱<br>(中系統)                          | 神明好廟   | 實施年級<br>(班級組別) | 五年級   | 教學<br>節數 | 本學期共(20)節 |
| 彈性學習課程<br>四類規範                           | 1. <b>統整性探究課程</b> ( <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<br>總綱核心素養<br>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。<br>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<br>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<br><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<br><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<br><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<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 |          |           |
| 表現任務                                     | <b>創作神明介紹動畫發表</b><br>· 操作 Scratch 各項功能,動態圖畫呈現社區特色。<br>· 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<br>· 擇一故事設計腳本<br>· 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<br>校訂或相關領域<br>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<br>請依據其「學習表現」<br>之動詞具體規畫設計相關<br>學習活動之內容與教學<br>流程   | 學習評量        | 自編自選教材<br>或學習單   |
|-------------|----|------------------|---|--|-----------------------------------|---|-------------|------------------|
| 第一週~<br>第六週 | 6  | 天才 Scratch<br>寫手 | 資 p-III-1<br>能認識與使用<br>資訊科技以表<br>達想法。<br>社 2b-III-2理<br>解不同文化的<br>特色，欣賞並<br>尊重文化的多<br>樣性。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■Scratch各方塊操作方式</li> <li>1. 外觀家族：造型/背景換下一個、尺寸改變、想著與說出</li> <li>2. 動作家族：移動、旋轉與定位</li> <li>3. 事件家族：廣播與當特定鍵被點擊</li> <li>■社區特色</li> </ul> | 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"> <li>1. 觀看Scratch各功能操作方式，練習操作。</li> <li>2. 使用程式方塊進行創作練習</li> <li>3. 討論理解社區特色</li> <li>4. 以動態圖畫呈現社區特色</li> </ol> | 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~<br>第十週       | 4 | 神明故事知識<br>王   | 資 p-III-4 能<br>利用資訊科技<br>分享學習資源<br>與心得。<br><br>社 3d-III-1 選<br>定學習主題或<br><del>社會議題</del> ，進<br>行探究與實<br>作。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■神明故事：<br/>永昌宮奉祀神<br/>- 趙聖帝君典<br/>故</li> <li>■WORD 範例架<br/>構(背景、時<br/>間、角色、劇<br/>情)</li> <li>■神明歷史與<br/>故事</li> </ul> | 能聆聽神明故<br>事，操作 WORD<br>各項功能，小<br>組搜集一至二<br>則神明歷史與<br>故事彙整結<br>果，繳交大意<br>或心得 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聆聽相關神明故<br/>事</li> <li>2. 運用網際網路搜<br/>索神明歷史與故<br/>事相關資訊</li> <li>3. 聆聽及操作<br/>WORD 範例架構<br/>(背景、時間、<br/>角色、劇情)，<br/>小組運用 word<br/>進行資料彙整</li> <li>4. 完成 300 字以上<br/>心得或大意</li> </ol> | 以 300 字<br>以上文字<br>記錄心得<br>或大意       | 趙雲介紹<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5tEn001vkYs">https://www.youtube.com/watch?v=5tEn001vkYs</a><br>子龍廟傳奇<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5YXxBN0xqrw">https://www.youtube.com/watch?v=5YXxBN0xqrw</a> |
| 第十一週<br>~<br>第十四週 | 4 | 王牌大編劇         | 資 p-III-1<br>能認識與使用<br>資訊科技以表<br>達想法。<br><br>社 3d-III-1 選<br>定學習主題或<br><del>社會議題</del> ，進<br>行探究與實<br>作。   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 故事腳本範<br/>例</li> <li>2. 腳本設計架<br/>構與元素</li> </ol>  | 能了解腳本設<br>計方式，根據<br>蒐集資料進行<br>腳本設計  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞範例腳本作<br/>品</li> <li>2. 聆聽腳本設計方<br/>式並回答提問</li> <li>3. 每組進行一神明<br/>故事腳本設計</li> </ol>   | 擇一神明<br>故事設計<br>腳本                   | 均一<br>Scratch3.0 一起說故事  |
| 第十五週<br>~<br>第二十週 | 6 | 動起來的<br>「神」故事 | 資 c-III-2 能<br>使用資訊科技<br>與他人合作產<br>出想法與作<br>品。   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 故事腳本範<br/>例</li> <li>2. 角色選定.<br/>背景設計. 動<br/>畫組裝的方式</li> </ol>  | 能根據腳本設<br>計角色與背<br>景，並將之組<br>合成動畫   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞範例動畫作<br/>品</li> <li>2. 設計角色與背景</li> <li>3. 將元素串連，配<br/>合對話，完成神明</li> </ol>  | 將腳本設<br>計成 2 分<br>鐘<br>Scratch<br>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<br>(中系統)   | 慶典真廟   | 實施年級<br>(班級組別) | 五年級   | 教學<br>節數 | 本學期共(20)節 |   |  |   |   |  |
| 彈性學習課程<br>四類規範  | 1. <b>統整性探究課程</b> (( <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<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, <del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del><br>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<br>有勾選的務必出現在<br>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<br><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<br><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<br><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<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 |          |           |   |  |   |   |  |
| 表現任務<br>須說明引導基準:學<br>生要完成的細節說明  | <b>創作廟宇慶典互動式動畫發表</b><br>· 蒐集慶典活動由來與習俗,製作簡報向全班發表介紹<br>· 分組進行互動介紹設計,以文件記錄<br>· 繪製選定慶典角色和背景<br>· 將繪製元素配合設計製成 <b>互動式 Scratch 動畫</b>  |                |   |          |           |   |  |   |   |  |
| 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: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> <b>慶典大搜查(5)</b><br/>           能探究廟宇慶典活動和由來,<br/>           並進行分組報告         </div> |  | →              | <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> <b>UX設計師的第一課<br/>(5)</b><br/>           能理解慶典文化,小組產出互<br/>           動動畫作品規劃。         </div>   |          | →         | <div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> <b>畫出「慶」活力(4)</b><br/>           能使用小畫家和Scratch表達<br/>           慶典活動角色與背景設計。         </div> |  | → | <div style="background-color: #008080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> <b>互動設計我最行<br/>(6)</b><br/>           能理解慶典文化並使用動畫編<br/>           輯軟體進行資料呈現表達。         </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<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<br>(校訂)  | 學習目標   | 學習活動<br>請依據其「學習表現」之動詞具體規<br>畫設計相關學習活動之內容與教學流<br>程  | 學習評量                   | 自編自選教材<br>或學習單 |
|---------------|----|-------------|---|---|--|--|------------------------|----------------|
| 第一週~<br>第五週   | 5  | 慶典大搜查       | 資p-III-4 能<br>利用資訊科技<br>分享學習資源<br>與心得。<br><br>社3d-III-1選定<br>學習主題或社<br>會議題，進行<br>探究與實作。                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■慶典活動<br/>與由來</li> <li>■簡報設計<br/>與操作</li> <li>■分組簡報<br/>發表流程</li> </ul>                  | 能探究廟宇<br>慶典活動和<br>由來，並進<br>行分組報告<br>分享所蒐集<br>與彙整的資<br>料。 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聆聽慶典活動影片介紹，紀錄<br/>重點。</li> <li>2. 每組擇一慶典進行簡報製作。</li> <li>3. 每組依照教師說明報告流程，<br/>進行簡報發表方式介紹慶典，並<br/>給同學回饋。</li> </ol>         | 分組進行5<br>頁簡報節慶<br>主題分享 |                |
| 第六週~<br>第十週   | 5  | UX 設計師的第一課  | 資 c-III-2 能<br>使用資訊科技<br>與他人合作產<br>出想法與作<br>品。<br><br>社 2b-III-2 理<br>解不同文化的<br>特色，欣賞並<br>尊重文化的多<br>樣性。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■互動動畫<br/>範例架構<br/>(互動設<br/>計、背景、<br/>時間、角<br/>色、劇情)</li> <li>■各組動畫<br/>規劃的內容</li> </ul> | 能理解慶典<br>文化，小組<br>合作應用動<br>畫產出互動<br>動畫作品規<br>劃。          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聆聽互動動畫範例架構(互動<br/>設計、背景、時間、角色、劇<br/>情)功能及操作步驟後進行練<br/>習。</li> <li>2. 小組討論動畫進行方式及內容</li> <li>3. 撰寫 word 檔案紀錄動畫設計</li> </ol> | 繳交互動動<br>畫設計架構         | Word 範例檔案      |
| 第十一週~<br>第十四週 | 4  | 畫出「慶」活<br>力 | 資 p-III-1 能<br>認識與使用資<br>訊科技以表達<br>想法。  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■小畫家<br/>/Scratch<br/>角色與背景<br/>繪製</li> </ul>  | 能使用小畫<br>家和<br>Scratch 表<br>達慶典活動                        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹 Scratch 點陣圖/向量圖<br/>格式差異</li> <li>2. 複習小畫家功能(筆刷、圖形<br/>繪製、存檔方式)及操作步驟後</li> </ol>  | 繪製至少 4<br>角色和 3 背<br>景 |                |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

|               |   |             |  |  |   |  |                     |                           |
|---------------|---|-------------|--|--|---|--|---------------------|---------------------------|
|               |   |             | 社 3d-III-1 選<br>定學習主題或<br><del>社會議題</del> ，進<br>行探究與實<br>作。  |  | 角色與背景<br>設計。                              | 進行練習。<br>3. 小組討論動畫所需角色與背景<br>4. 繪製背景與動畫  |                     |                           |
| 第十五週~<br>第二十週 | 6 | 互動設計我最<br>行 | 資 p-III-1 能<br>認識與使用資<br>訊科技以表達<br>想法。<br><br>社2b-III-2理解<br><del>不同</del> 文化的特<br>色，欣賞並尊<br>重文化的多樣<br><del>性。</del> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■角色互動<br/>程式編寫</li> <li>■背景切換<br/>程式編寫</li> </ul> | 能理解慶典<br>文化並使用<br>動畫編輯軟<br>體進行資料<br>呈現表達。 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹互動功能設計</li> <li>2. 複習動作與事件程式撰寫方塊<br/>功能</li> <li>3. 能編排轉場背景順序與流程</li> <li>4. 撰寫動畫程式</li> </ol> | 廟宇慶典互<br>動式動畫發<br>表 | 均一<br>Scratch3.0<br>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。