

臺南市公立永康區崑山國民小學 112 學年度第一學期五年級創意科技彈性學習課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

課程名稱	健康大作戰 -預防流感「動」起來		實施年級	五	教學節數	本學期共( 20 )節		
彈性學習課程	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	關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過運算思維，操作程式設計軟體，了解資訊科技與生活的關聯。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 閱 E10 高年級：能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。							
課程目標	連結電腦與日常生活的關係，透過運算思維，操作程式設計軟體，了解資訊科技與生活的關聯。							
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" 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 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 checked="" 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	防疫動畫成果瀏覽會：能運用網路蒐集資料及結合 Google 程式整理資料，並正確設計 Scratch3 程式「防疫我最大」小動畫，並能自己說明動畫製作方式及內容。							
課程架構脈絡								
<pre> graph LR     A["第一單元 網路搜查家 (6節) 使用網路蒐集流感資料"] --&gt; B["第二單元 流感知多少 (6節) 製作出認識流感小動畫"]     B --&gt; C["第三單元 預防流感動畫(8節) 繪製角色、背景並運用丞是積木 製作出一幅動畫"]           </pre>								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現	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 1~6 週	6	網路搜查家	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 網路蒐集資料與 Google 服務應用方式。	1. 使用網路尋找關流感議題。 2. 認識 Scratch	1. 認識程式設計。 2. 加入背景和角色。 3. 在角色上寫程式。	口頭問答 雲端上傳作業	自編講義 宏全 Scratch3 小

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 閱 E10 高年級:能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。	2. Scratch3 操作方式。	軟體。	4. 角色來回移動。 5. 儲存和備份程式檔。	操作練習 紙筆測驗	創客寫程式
第 7~12 週	6	流感知多少	科 E8 利用創意思考的技巧。 健 1a-III-1 認識生理、心理與社會各層面健康的概念。	1. 呈現出流感傳染途徑、症狀。 2. Scratch3 操作方式。	1. 認識流感與主要症狀、傳染途徑。 2. 利用 scratch 軟體製作流感症狀與傳染途徑角色，並且讓角色動起來。	1. 認識程式設計的步驟。 2. 選擇舞台背景和角色造型。 3. 練習寫程式的技巧(程式基本結構)。 4. 換造型和重複迴圈。 5. 隨機取數選蛋糕。 6. 互動提示和音效。 7. 讓角色動起來。	口頭問答 雲端上傳作業 操作練習 紙筆測驗	自編講義 宏全 Scratch3 小 創客寫程式
第 13~20 週	8	防疫我最大-製作預防流感動畫	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 健 4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。	1. 預防流感方法之網路資源。 2. Scratch3 操作方式。	1. 應用 scratch 製作出預防流感動畫。 2 將動畫表現出來。	1. 動畫製作流程。 2. 第一幕動畫設計。 3. 主角口白和聲音檔。 4. 廣播呼叫角色登場。 5. 舞台切換和標題。 6. 完成動畫簡報。	口頭問答 雲端上傳作業 操作練習 紙筆測驗	自編講義 宏全 Scratch3 小 創客寫程式

◎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。

## 臺南市公立永康區崑山國民小學 112 學年度第二學期五年級創意科技彈性學習課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

課程名稱	健康大作戰 -打擊 Covid-19「E」起來		實施年級)	五	教學節數	本學期共( 20 )節		
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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	關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過運算思維，操作程式設計軟體，了解資訊科技與生活的關聯。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得 資訊、整合資訊的數位閱讀能力。							
課程目標	連結電腦與日常生活的關係，透過運算思維，操作程式設計軟體，了解資訊科技與生活的關聯。							
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" 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 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 checked="" 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	<b>抗疫科技遊戲博覽會</b> ：能運用網路蒐集資料及結合 Google 程式整理資料，正確設計 Scratch3 程式「流感 vs Covid-19」互動遊戲，最後能順利製作出「打擊 Covid-19 射擊遊戲」並分享給全班學生遊玩。							
課程架構脈絡								
<pre> graph LR     A["<b>第一單元</b> Covid-19 知多少 (6節) 使用網路蒐集 Covid-19 相關資料"] --&gt; B["<b>第二單元</b> 流感 vs Covid-19 接接 樂遊戲 (6節) 模仿接蘋果遊戲，製作出 流感 vs Covid-19 接接樂遊戲"]     B --&gt; C["<b>第三單元</b> 打擊 Covid-19 射擊遊戲 (8節) 了解射擊遊戲製作原理 並製作出射擊遊戲"] </pre>								
教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週	6	Covid-19 知 多少	資 E2 使用資訊科 技解決生活中簡單	1. 網路蒐集資料 與 Google 服務應	1. 使用網路尋 找關流感議	1. 認識程式設計。 2. 加入背景和角	口頭問答 雲端上傳作	自編講義 宏全

			的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得 資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	用方式。 2. Scratch3 操作方式。	題。 2. 使用 Scratch 整理並展現出 Covid-19 資料。	色。 3. 在角色上寫程式。 4. 角色來回移動。 5. 儲存和備份程式檔。	業 操作練習 紙筆測驗	Scratch3 小 創客寫程式
第 7~12 週	6	流感 vs Covid-19 接 接樂遊戲	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 健 3a-III-2 能於不同的生活情境中，主動表現基礎健康技能。	1. 流感與 Covid-19 的知識。 2. Scratch3 操作方式。	1. 應用 scratch 軟體製作出接細菌與病毒遊戲。 2. 表現出流感與 Covid-19 間的差異性。	1. 程式也有蟲蟲危機。 2. 廣播開始玩遊戲。 3. 細菌和病毒由天空掉落。 4. 變數的設定和使用。 5. 倒數計時&再玩一次。 6. 學會除錯蟲。(debug)	口頭問答 雲端上傳作業 操作練習 紙筆測驗	自編講義 宏全- Scratch3 小 創客寫程式 網路視訊教材
第 13~20 週	8	打擊 Covid-19 射擊遊戲	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 健 4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。	1. 預防 Covid-19 的方法。 2. Scratch3 操作方式。	1. 應用 scratch 軟體製作出打擊 Covid-19 射擊遊戲。 2. 表現預防 Covid-19 的行為步驟。	1. 啟發遊戲設計能力。 2. 遊戲開始和變數設定。 3. 打擊病毒世界背景。 4. 子彈射擊病毒。 5. 生命值和遊戲結束。	口頭問答 雲端上傳作業 操作練習 成果發表	自編講義 宏全- Scratch3 小 創客寫程式 網路視訊教材