

臺南市公立仁德區德南國民小學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習創探文思新平台課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	運算思維	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)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	系統思考：透過模組化程式設計和流程概念，能具備有探索問題的思考能力。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	配合蘆薈課程，設計 Scratch 之動畫製作，在引導學生思考整理搜尋資料的過程，了解模組化程式設計與程式流程的概念，並將動畫發表讓同學給予回饋。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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 checked="" 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 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		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	動畫設計師(1. 蘆薈阿嬤 2. 自編故事 3. 程式設計與發表)				

課程架構脈絡圖



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 1~6 週	6	給我動起來	資 t-III-1 能認識常見的 資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科 技與他人合作 產出想法與作 品。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法,表現 創作主題。	資 S-III-1 常見系統平 臺之基本功 能操作 資 P-III-2 程式設計之 基本應用 資 D-III-2 數位資料的 表示方法 視 E-III-2 多元的媒材 技法與創作 表現類型。	認識 scratch 介 面與程式積 木	1. 介紹 scratch 介面 2. 說明操作方式	操作練習: 能使用規 定物件依 要求移動	自編
第 7~12 週	6	我變我變我變 變變	資 t-III-1 能認識常見的 資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 資 c-III-2	資 S-III-1 常見系統平 臺之基本功 能操作 資 P-III-2 程式設計之 基本應用 資 D-III-2 數位資料的	運用繪圖功 能設計角色 與舞台	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色 3. 讓角色做事	完成規定的 程式專題	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

			能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	表示方法 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現				
第 13~18 週	6	我的動畫初體驗	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作。 藝 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 D-III-2 數位資料的表示方法 表 A-III-3 創作類別、形、內容、技巧和元素的組合。	設計蘆薈阿嬤動畫	1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 利用程式做故事的轉換創作 4. 智慧財產權。	完成蘆薈阿嬤電子書	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

第 19~21 週	3	小小發表會	資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科 技與他人合作 產出想法與作 品。 藝 1-III-6 能學習設計思 考，進行創意 發想和實作。	資 S-III-1 常見系統平 臺之基本功 能操作 資 P-III-2 程式設計之 基本應用 資 D-III-2 數位資料的 表示方法 表 E-III-3 動作素材、 視覺圖像和 聲音效果等 整合呈現。	共享自創動 畫	1. 與他人分享製成的動畫 2. 邀請同儕參與。	分享自創 動畫的法 玩	自編 TED 演說影片
--------------	---	-------	--	---	------------	-----------------------------	-------------------	----------------

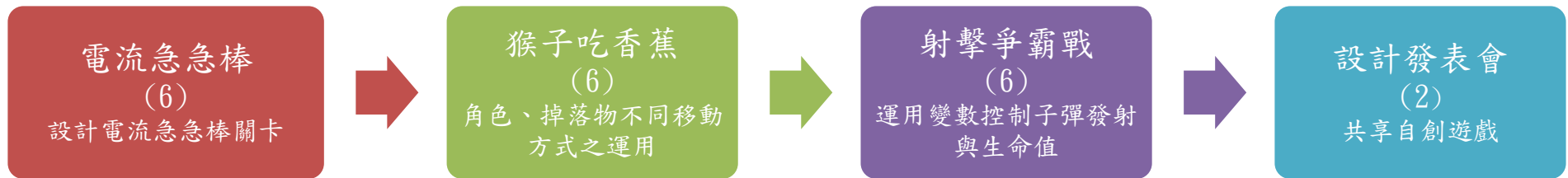
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市公立仁德區德南國民小學 112 學年度(第二學期)五年級彈性學習創探文思新平台課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	運算思維	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	系統思考：透過模組化程式設計和流程概念，能具備有探索問題的思考能力。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	設計 Scratch 之遊戲製作，在引導學生思考整理搜尋資料的過程，了解模組化程式設計與程式流程的概念，並將遊戲發表讓同學給予回饋。				
配合融入之領域 或議題 <i>有勾選的務必出現在 學習表現</i>	<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 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 checked="" 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 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		
表現任務 <i>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</i>	遊戲設計師(1. 電流急急棒 2. 猴子吃香蕉 3. 射擊爭霸戰 4. 程式設計與發表)				

課程架構脈絡圖



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 1~6 週	6	電流急急棒	資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平 臺之基本功 能操作 資 P-III-2 程式設計之 基本應用 視 E-III-2 多元的媒材 技法與創作 表現類型。	設計電流急 急棒關卡	1. 同時使用桌機及 asus chromebook 操作線上版及離線 版 scratch3 2. 關卡設計 3. 資訊素養與安全	完成電流急 急棒程式	自編
第 7~12 週	6	猴子吃香蕉	資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平 臺之基本功 能操作 資 P-III-2 程式設計之 基本應用 視 E-III-2 多元的媒材 技法與創作 表現類型。	角色、掉落 物不同移動 方式之運用	1. 用鍵盤或滑鼠控制猴子左右移 動角色程式設計 2. 綠燈食物得分、紅燈食物扣分 機制設計 3. 倒數計時設置 4. 資訊素養與安全	完成猴子吃 香蕉程式	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

第 13~18 週	6	射擊爭霸戰	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	運用變數控制子彈發射與生命值	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色物件的設計或搜尋修改 2. 擊中加分的程式設計 3. 能使用滑鼠或鍵盤來發射子彈 4. 資訊素養與安全 	完成射擊爭霸戰程式	自編
第 19~20 週	2	設計發表會	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思</p>	<p>資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>資 D-III-2 數位資料的表示方法。</p> <p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。</p> <p>表 E-III-3 動作素材、</p>	共享自創遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 與他人分享製成的相關遊戲 2. 邀請試玩 3. 試玩者提出遊戲程式改進方法。 4. 智慧財產權與創用 CC。 	分享自創遊戲	自編 TED 演說影片

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

			考，進行創意發想和實作。	視覺圖像和聲音效果等整合呈。				
--	--	--	--------------	----------------	--	--	--	--

◎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。