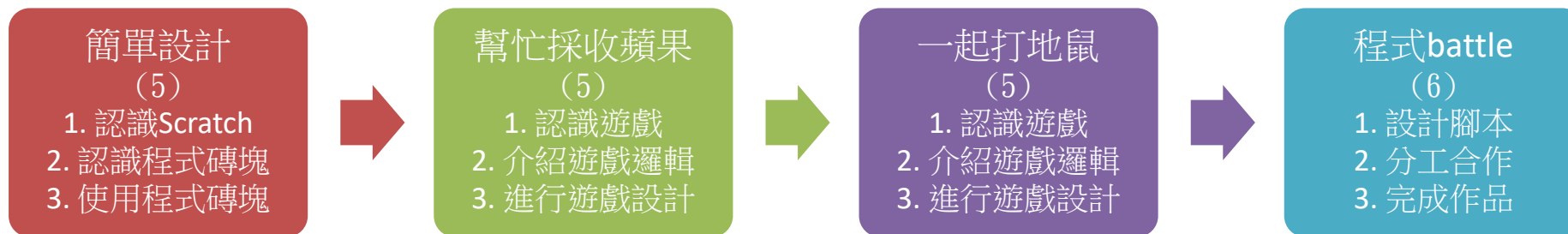


臺南市公立中西區成功國民小學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習成功囡仔脫框秀課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數位赤崁	實施年級 (班級組別)	五	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	結構與表達：運用結構化積木程式，理解程式運作邏輯。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	運用 Scratch 訓練學生邏輯思考，提升解決問題能力。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出 現在學習表現	<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 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 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 須說明引導基 準：學生要完成 的細節說明	瞭解程式設計的邏輯，不僅能動手做程式亦能動手 debug(解決問題)				
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)					



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	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週 08/30- 09/30	5	簡單設計	資 E1 認識常見的資訊系統 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式	1. 什麼是Scratch 2. 程式磚塊的意義 3. 如何操作程式磚塊 4. 完成簡單小程序	1. 認識Scratch 2. 認識程式磚塊 3. 使用程式磚塊	1. 介紹 Scratch 2. 導覽 Scratch 界面及功能 3. 認識指令磚塊 4. 操作磚塊的使用 5. 引導完成一個小程序	1. 能正確使用磚塊 2. 能完成簡單小程序	自編
第 6-10 週 10/01- 11/04	5	幫忙採收蘋果	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法	1. 介紹遊戲 2. 遊戲中所用到的程式 3. 塊疊程式磚塊 4. 除錯	1. 認識遊戲 2. 介紹遊戲邏輯 3. 進行遊戲設計	1. 展示遊戲作品 2. 介紹及分析整個遊戲需要的指令 3. 引導遊戲設計的前後順序 4. 邊設計邊除錯 5. 完成作品	1. 能正確使用磚塊 2. 能弄清遊戲先後順序 3. 能除錯 4. 能完成正確作品	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

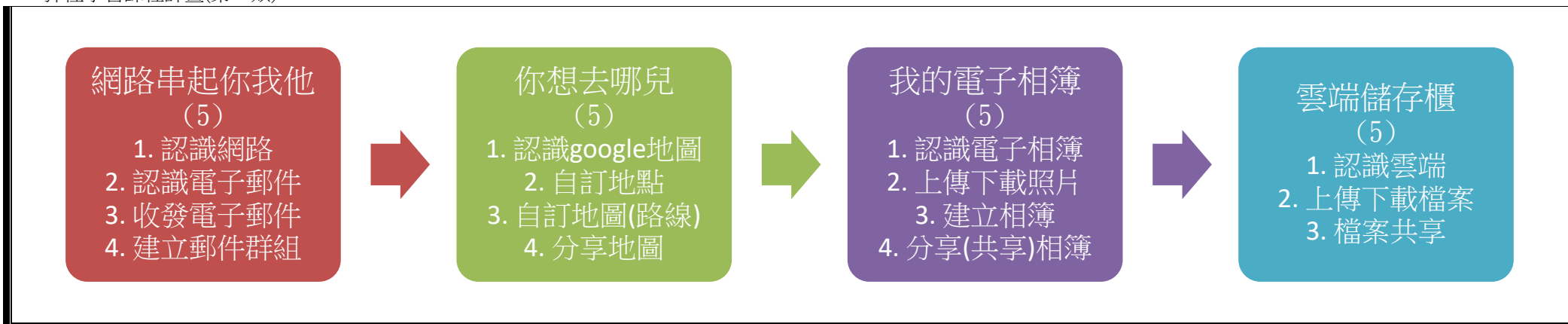
第 11-15 週 11/05- 12/09	5	一起打地鼠	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹遊戲 2. 遊戲中所用到的程式 3. 塊疊程式磚塊 4. 除錯 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識遊戲 2. 介紹遊戲邏輯 3. 進行遊戲設計 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 展示遊戲作品 2. 介紹及分析整個遊戲需要的指令 3. 引導遊戲設計的前後順序 4. 邊設計邊除錯 5. 完成作品 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確使用磚塊 2. 能弄清遊戲先後順序 3. 能除錯 4. 能完成正確作品 	自編
第 16-21 週 12/10- 01/19	6	程式 battle	<p>語文 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>語文 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分組討論設計主題 2. 針對主題內容分配任務 3. 針對程式 debug 4. 發表作品 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計腳本 2. 分工合作 3. 完成作品 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生針對所學過程式磚塊設計故事或遊戲 2. 讓學生分工，負責指令、音樂、角色等 3. 針對程式運行後所出現的錯誤進行除錯 4. 展示完成的作品 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與小組討論 2. 能完成自己的分工 3. 小組內能互相協助並完成作品 	自編

◎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。

臺南市公立中西區成功國民小學 112 學年度(第二學期)五年級彈性學習成功囡仔脫框秀課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數位赤崁	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯：善用生活中的網路工具，透過網路資訊探索世界。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	將數位科技融入現代生活中的食衣住行，讓生活更便利。				
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 checked="" 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 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 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 須說明引導基 準：學生要完成 的細節說明	認識生活中的網路，透過網路工具將生活變的更便利。				
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)					



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	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週 02/16- 03/16	5	網路串起你我他	資 E1 認識常見的資訊系統 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 設定電子郵件帳號 2. 寄收電子郵件 3. 回覆電子郵件 4. 電子郵件歸類	1. 認識網路 2. 認識電子郵件 3. 收發電子郵件 4. 建立郵件群組	1. 輸入電子郵件帳號密碼 2. 輸入收件者電子郵件 3. 寄出電子郵件 4. 回覆電子郵件 5. 將同屬性郵件歸檔	1. 能寄出電子郵件 2. 會回覆電子郵件 3. 會建立郵件群組	自編
第 6-10 週 03/17- 04/20	5	你想去哪兒	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E7 使用資訊科技與他人	1. 瞭解google地圖界面 2. 生活周遭景點	1. 認識google地圖 2. 自訂地點 3. 自訂地圖(路線)	1. 能打開地圖並輸入帳號 2. 能搜尋地址並分享 3. 會自訂旅遊路線 4. 蒐集赤崁資料，規劃旅遊地圖	1. 能建立景點並分享 2. 會自訂地圖及規劃路線	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			建立良好的互動關係。	3. 規劃旅遊景點及路線 4. 分享地圖及路線	4. 分享地圖			
第 11-15 週 04/21-05/25	5	我的電子相簿	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 認識紙本與電子檔 2. 如何上傳及下載照片 3. 如何建立相簿 4. 與家人享相簿	1. 認識電子相簿 2. 上傳下載照片 3. 建立相簿 4. 分享(共享)相簿	1. 打開 google 相簿並輸入帳密 2. 介紹相簿界面及功能 3. 如何上傳及下載相片 4. 建立自己的相簿 5. 如何與家人朋友共享相簿 6. 將蒐集的赤崁相關照片素材，規劃腳本	1. 正確上傳照片 2. 能建立自己的相簿 3. 能分享相簿連結	自編
第 16-20 週 06/01-06/28	5	雲端儲存櫃	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 學會雲端的概念 2. 雲端空間設定及使用	1. 認識雲端檔案 2. 上傳下載檔案 3. 檔案共享	1. 打開雲端並輸入帳號 2. 認識雲端資料夾的結構 3. 如何上傳及下載檔案 4. 開啟檔案共享，多人編輯檔案	1. 會正確進入雲端硬碟 2. 能建立雲端資料夾 3. 會上傳及下載檔案 4. 能開啟檔案共用及編輯	自編

◎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。