

學習主題名稱 (中系統)	Coding 好好玩	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(42)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	交互作用：透過 Scratch 與簡易小遊戲涵養推理與解題的能力。							
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-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。							
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。							
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 checked="" 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					
表現任務	完成各階段評量任務、完成 Scratch 程式簡易指令。							
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)								
<pre> graph LR A[認識運算思維(10) 能運用拖放程式設計， 學習電腦科學基本概念。] --> B[Scratch基礎篇(10) 能了解Scratch座標觀念 與程式除錯及修正。] B --> C[Scratch 程式篇(一)(10) 能學會使用Scratch程 式指令。] C --> D[Scratch 程式篇(二)(12) 能學會使用Scratch 程式指令。] </pre>								
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 1~5 週	10	認識運算思維	資 E3 應用運算思	資融 P-III-1 程式設計工具	1. 運用拖放 程式設計的	1. 寫下你的第一個電 腦程式。	學習評量 1. 口頭問答	1 小時玩程式 (hourofcode.com/hk/learn)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>的基本應用</p> <p>Code.org 共學</p>	<p>方式，學習電腦科學的基本概念。</p> <p>2. 讓所有參與的學生在一小時內都能學到編程的樂趣。</p>	<p>2. 一小時玩 Flappy。</p> <p>3. 星際大戰：用程式碼建立銀河系。</p> <p>4. 和安娜與艾莎一同玩程式。</p> <p>5. codeSpark 學院：創建遊戲</p>	<p>2. 操作評量</p>	
第 6~10 週	10	Scratch 基礎篇	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>1. 下載與安裝</p> <p>2. 操作介面</p> <p> a. 切換舞台檢視模式</p> <p> b. 舞台區</p> <p> c. 角色區</p> <p> d. 腳本區</p> <p>3. 綜合應用</p> <p>4. 第一個動畫故事</p>	<p>1. 了解座標的觀念</p> <p>2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正</p> <p>3. 學會角色設定</p> <p>4. 學會新增角色</p> <p>5. 學會修改角色造型</p> <p>6. 學會製作角色動態</p>	<p>1. 能找出程式中的問題(除錯並修正)。</p> <p>2. 學會角色設定，能調整角色限制翻轉。</p> <p>3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。</p> <p>4. 學會新增與修改角色造型。</p> <p>5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。</p> <p>6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。</p> <p>7. 學會製作用鍵盤控制移動的角色。</p>	<p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p>	Scratch 2.0 離線版
第 11~15	10	Scratch	資 E3	1. 循序結構	學會使用	練習使用 Scratch 軟	實作	Scratch 2.0 離線版

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

週		程式篇(一)	<p>應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>2. 重複結構</p> <p>A 計次式迴圈</p> <p>b. 條件式迴圈</p> <p>c. 無窮迴圈</p>	Scratch 程式指令	體	Scratch	
第 16~21 週	12	Scratch 程式篇(二)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數</p>	<p>1. 選擇結構</p> <p>a. 單向選擇結構</p> <p>b. 雙向選擇結構</p> <p>2. 變數</p> <p>a. 新增變數</p> <p>b. 全域變數</p> <p>c. 腳色變數</p> <p>3. 運算式</p>	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。					
--	--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

臺南市公(私)立後壁區永安國民小學 112 學年度第二學期五年級彈性學習 小松鼠創遊科技 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)	Coding 我嘛會	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)節			
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)							
設計理念	交互作用：透過 Scratch 與簡易有趣的小遊戲涵養推理與解題的能力。							
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-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。							
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。							
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 checked="" 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					
表現任務	完成各階段評量任務、完成 Scratch 程式簡易指令。							
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)								
<pre> graph LR A[Scratch 技巧篇(一)(10) 能了解Scratch舞台設計、 角色與程式積木安排。] --> B[Scratch 技巧篇(二)(10) 能了解Scratch舞台設計、 角色與程式積木安排。] B --> C[Scratch 實戰篇(一)(10) 能學會使用Scratch程式指令 設計小遊戲。] C --> D[Scratch 實戰篇(二)(12) 能學會使用 Scratch 程式 指令設計小遊戲。] </pre>								
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 1~5 週	10	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作	1. 角色移動 a. 方向與移動	1. 舞台設計 2. 安排角色	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡	學習評量 1. 口頭問答	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>的重要性。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。</p>	<p>值</p> <p>b. 設定 x、y 座標</p> <p>c. 移動到特定位置</p> <p>2. 角色移動範圍</p> <p>a. 利用 x、y 座標</p> <p>b. 利用顏色</p> <p>3. 不斷移動</p> <p>a. 在邊緣兩端來回移動</p> <p>b. 在區域兩端來回移動</p> <p>c. 從一端消失，另一端出現</p>	<p>3. 程式積木安排</p>	<p>3. 灌籃高手</p>	<p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p>	<p>創客</p>
第 6~10 週	10	Scratch 技巧篇(二)	<p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>1. 時間計算</p> <p>a. 計算花費的時間</p> <p>b. 倒數計時</p> <p>2. 場景移動</p> <p>a. 重複的場景</p> <p>b. 連續的場景</p> <p>3. 重力加速度</p> <p>a. 自由落體</p> <p>b. 拋物線</p>	<p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木安排</p>	<p>1. 星際大戰</p> <p>2. 打地鼠</p>	<p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p>	<p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</p>
第 11~15 週	10	Scratch 實戰篇(一)	<p>資 E6 認識與使用資</p>	<p>學生個人創作遊戲。</p>	<p>學會使用 Scratch 程</p>	<p>練習使用 Scratch 軟體設計程式</p>	<p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p>	<p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。		式指令設計 小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	2.操作評量 3.分享遊戲	創客
第 16~20 週	10	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用Scratch 程式指令設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式 1. 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1.口頭問答 2.操作評量 3.分享遊戲	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客