

臺南市永康區三村國民小學 113 學年度第一學期五年級彈性學習 **智慧生活趣** 課程計畫 (  普通班  特教班 )

課程名稱	三村故事 <sup>+</sup>		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. <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	1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 4. 互動與關聯：經由人與環境的互動，探索社區的事物，並運用科技探索人與社區的關聯，共享社區的美。							
本教育階段總 綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的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、 <del>肢體及藝術</del> 等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。							
課程目標	啟發學生運用 Scratch 程式設計，結合生活經驗製作小遊戲和動畫，提昇未來競爭力。							
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 checked="" 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 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 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	Scratch 軟體操作、口頭問答、學習評量、製作「我讓鹿會動、三炭店的神社、鹽行尋鹽記、一起來接鹽」等程式。							
課程架構脈絡								
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) 名詞	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單

第1~2週	2	我讓鹿會動	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</li> <li>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</li> <li>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</li> <li>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識程式設計</li> <li>學會Scratch程式</li> <li>能加入背景和角色</li> <li>會在角色上寫程式</li> <li>能讓鹿來回移動</li> <li>能儲存和備份程式</li> <li>認識早期三村先民與鹿的關係、回朔家鄉歷史文化，了解先民辛勞歷程</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識程式設計</li> <li>Scratch程式語言</li> <li>Scratch程式初體驗</li> <li>加入背景和角色</li> <li>在角色上寫程式</li> <li>鹿來回移動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答先民與草原上的鹿群關係。</li> <li>操作練習完成我讓鹿會動小程序</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>維基百科</li> </ol>
第3~10週	8	三崁店的神社	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</li> <li>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</li> <li>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</li> <li>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能加入神社背景、角色造型</li> <li>了解程式設計步驟</li> <li>學會換造型和隨機取數</li> <li>能用重複迴圈簡化程式</li> <li>讓角色動起來</li> <li>三崁店的神社的位置及緣由。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>程式設計的步驟</li> <li>舞台背景和角色造型</li> <li>寫程式的技巧(程式基本結構)</li> <li>換造型和重複迴圈</li> <li>隨機取數選三崁店神社照片</li> <li>讓角色動起來</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答神社功能</li> <li>操作練習完成三崁店的神社動畫</li> <li>動手搜尋三崁店現在的位置</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>網路搜尋照片</li> </ol>

第11~16週	6	鹽行尋鹽記	4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 資A-III-2簡單的問題解決表示方法。</li> <li>2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</li> <li>3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。</li> <li>4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學會設計遊戲</li> <li>• 能應用特效做綺麗舞台，置換舞台</li> <li>• 熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動</li> <li>• 能應用條件判斷和偵測，學習解決問題</li> <li>• 了解鹽行名稱的由來</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始設計遊戲</li> <li>2. 加特效的綺麗舞台</li> <li>3. 舞台座標和定位</li> <li>4. 按鍵控制移動</li> <li>5. 條件判斷和偵測（選擇結構）</li> <li>6. 學習解決問題</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> </ol> <p>鹽行名稱的由來</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 操作練習</li> </ol> <p>完成鹽行尋鹽記小遊戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>2. 影音動畫教學</li> <li>3. 教學網頁</li> </ol>
第17~20週	4	一起來接鹽	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</li> <li>3. 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。</li> <li>4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 資P-III-1程式設計工具之功能與操作。</li> <li>2. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。</li> <li>3. 資H-III-3資訊安全基本概念及相關議題。</li> <li>4. 數R-6-3數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 了解程式錯蟲與除錯</li> <li>• 學會廣播接收訊息</li> <li>• 會讓鹽包由樹上掉落</li> <li>• 能設定變數和使用</li> <li>• 學會倒數計時、重玩、除錯蟲(debug)</li> <li>• 以現有程式改變背景元素，實現在地化。</li> <li>• 了解鹽的重要性</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式也有蟲蟲危機</li> <li>2. 廣播開始玩遊戲</li> <li>3. 鹽包由上掉落</li> <li>4. 變數的設定和使用</li> <li>5. 倒數計時&amp;再玩一次</li> <li>6. 學會除錯蟲(debug)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> </ol> <p>鹽的重要性</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 操作練習</li> </ol> <p>完成一起來接鹽小遊戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>2. 影音動畫教學</li> <li>3. 網頁教學</li> </ol>

				數量關係的關係式。				
--	--	--	--	-----------	--	--	--	--

臺南市永康區三村國民小學 113 學年度第二學期五年級彈性學習 智慧生活趣 課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	三村故事 <sup>+</sup>	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 (■主題□專題□議題)							
設計理念	1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 4. 互動與關聯：經由人與環境的互動，探索社區的事物，並運用科技探索人與社區的關聯，共享社區的美。							
本教育階段總 綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的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。							
課程目標	運用網路資源了解先民生活及歷史，透過 Scratch 程式展現成果，提昇學生資訊應用能力。							
配合融入之領域 或議題	<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 checked="" 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 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <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 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	Scratch 軟體操作、口頭問答、學習評量、製作「先民的生活、先民的歷史動畫、歷史博物館找朋友、先民獵鹿射擊小遊戲」等程式。							
課程架構脈絡								
<pre> graph LR     A["先民的生活 (2節) 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。"] --&gt; B["先民的歷史動畫 (6節) 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。"]     B --&gt; C["歷史博物館朋友 (6節) 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。"]     C --&gt; D["先民獵鹿射擊遊戲 (4節) 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。"]           </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	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單

第1~2週	2	先民的生活	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</li> <li>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資A-III-2簡單的問題解決表示方法。</li> <li>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</li> <li>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>複習Scratch程式介面、積木程式功能、會在角色上寫程式</li> <li>利用網路線上資源學習，了解早期先民的生活方式。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識程式設計</li> <li>Scratch 程式語言</li> <li>Scratch 程式初體驗</li> <li>加入背景和角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答 先民生活方式</li> <li>操作練習 先民的生活</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>網路影音教學範例</li> </ol>
第3~8週	6	先民的歷史動畫	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</li> </ol> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。</li> <li>資P-III-1程式設計工具之功能與操作。</li> <li>資P-III-2程式設計之基本應用。</li> </ol> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>熟悉動畫製作流程</li> <li>學習從第一幕動畫設計</li> <li>能做主角口白和聲音檔、會廣播呼叫角色登場</li> <li>會切換舞台和做標題，完成動畫簡報</li> <li>上網搜尋有關先民歷史可用的素材</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>動畫製作流程</li> <li>第一幕動畫設計</li> <li>主角口白和聲音檔</li> <li>廣播呼叫角色登場</li> <li>舞台切換和標題</li> <li>完成動畫簡報</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答 搜尋到的先民歷史資料</li> <li>操作練習 先民的歷史動畫</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>網頁教學</li> </ol>

第9~14週	6	歷史博物館找朋友	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</li> <li>社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。</li> <li>資P-III-1程式設計工具之功能與操作。</li> <li>社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學會廣播玩迷宮遊戲</li> <li>能解決土撥鼠碰壁問題</li> <li>能使用「或」連結條件</li> <li>會寫「讓淘氣鬼抓到」程式</li> <li>會寫「過關了」程式</li> <li>會寫「時間到了」程式</li> <li>認識台灣歷史博物館</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>程式從做中學</li> <li>廣播玩迷宮遊戲</li> <li>主角碰壁了</li> <li>別讓淘氣鬼抓到哦</li> <li>和好友共享大餐</li> <li>限時挑戰好刺激</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答 參觀歷史博物館經驗</li> <li>操作練習 歷史博物館找朋友小遊戲</li> <li>搜尋資料</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>教學網頁</li> </ol>
第15~20週	6	先民獵鹿射擊遊戲	<ol style="list-style-type: none"> <li>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</li> <li>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</li> <li>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。</li> <li>資P-III-1程式設計工具之功能與操作。</li> <li>資P-III-2程式設計之基本應用。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學會啟動遊戲和變數設定</li> <li>能設計闖進先民獵鹿世界遊戲</li> <li>學會以子彈擊落鹿</li> <li>能設計天外飛石</li> <li>會設計生命值程式</li> <li>學會設計遊戲結束</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>啟發遊戲設計能力</li> <li>遊戲開始和變數設定</li> <li>子彈擊落鹿</li> <li>天外飛石</li> <li>被子彈打中和擊中飛碟</li> <li>生命值和遊戲結束</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答 早期先民的經濟活動</li> <li>操作練習 先民獵鹿射擊小遊戲</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch 3 小創客寫程式</li> <li>影音動畫教學</li> <li>成果採收遊戲</li> </ol>