

臺南市公立關廟區五甲國民小學 113 學年度第一學期 **五年級** 彈性學習 **科技扎根文化探究** 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	濃濃 Taiwan 情	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	交互作用：元件間透過任何形式的互動產生的影響。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內 涵	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	透過探索臺灣在地文化故事，設計 Scratch 程式作品，啟動培養理解與關懷本土素養之量能。				
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 checked="" 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	臺灣在地文化故事的數位作品 (1. 討論整理故事 2. 製作故事動畫 3. 發表與回饋)				
課程架構脈絡(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[多元臺灣 (4) 探究臺灣文化] --> B[臺灣意象 (4) 臺灣意象數位 典藏] B --> C[臺灣活力 (5) 完成臺灣文化 主題動畫] C --> D[臺灣小達人 (5) 製作臺灣小達人挑 戰遊戲並發表] D --> E[發表與回饋 (2) 分享遊戲並依 回饋修正] </pre>					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		多元臺灣	教學期程	第 2 週至第 5 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】 體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】 結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		探究臺灣文化				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 使用搜尋引擎蒐集相關資料。 2. 你如何使用關鍵字查詢？		1. 使用網站介紹臺灣文化組成，認識臺灣的原住民文化、移民文化、殖民文化、新住民文化，了解文化的影響擴及語言文字、生活習慣、宗教節慶、藝術娛樂等面向。 2. 蒐集臺灣主題相關資料及圖片。	完成「圖片動起來」程式	軟體-scratch(防疫小尖兵)、故事腳本單
	2	1. 圖片與故事主題需要配合。		1. 依主題完成故事腳本單 2. 完成主題故事動畫。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		臺灣意象	教學期程	第 6 週至第 9 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】 體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】 結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		完成臺灣意象數位典藏				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 使用搜尋引擎蒐集相關資料。 2. 你如何使用關鍵字查詢？		1. 使用網站介紹臺灣文化組成，認識臺灣的原住 民文化、移民文化、殖 民文化、新住民文化， 了解文化的影響擴及語 言文字、生活習慣、宗 教節慶、藝術娛樂等面 向。 2. 蒐集臺灣主題相關資料 及圖片。。	完成「穿梭場景」 程式	軟體-scratch(防 疫小尖兵)、故事 腳本單
	2	1. 圖片與故事主題需要配合。		1. 依主題完成故事腳本單 2. 完成主題故事動畫。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		臺灣活力	教學期程	第 10 週至第 14 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】 體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】 結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		完成臺灣主題動畫				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源	
	2	3. 使用搜尋引擎蒐集相關資料。 4. 你如何使用關鍵字查詢？	1. 使用網站介紹臺灣文化組成，認識臺灣的原住民文化、移民文化、殖民文化、新住民文化，了解文化的影響擴及語言文字、生活習慣、宗教節慶、藝術娛樂等面向。 2. 蒐集臺灣主題相關資料及圖片。 3. 。	完成「計分」程式	軟體-scratch(防疫小尖兵)、故事腳本單	
	3	1. 圖片與故事主題需要配合。	1. 依主題完成故事腳本單 2. 完成主題故事動畫。			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		多元臺灣	教學期程	第 15 週至第 19 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 p-III-3】運用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
	學習目標	製作臺灣小達人挑戰遊戲				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	5	1. 題目是否符合主題？ 2. 題目難度是否適當？ 3. 如果有		1. 分組討論主題挑戰題目，並記錄。 2. 依主題設計臺灣小達人挑戰遊戲。	「臺灣小達人」遊戲程式	軟體-scratch

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第五單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		發表與回饋	教學期程	第 20 週至第 21 週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【綜合 2d-III-2】體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。				
	學習內容(校訂)	【綜合 Bd-III-2】正向面對生活美感與創意的多樣性表現。				
學習目標		分享遊戲並依回饋修正				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	分享作品，並給予同學反饋。		1. 匯出作品連結，邀請同學、家人試玩闖關，並給予回饋。 2. 參考使用者意見，修正元素後再供大家使用。		自行設計遊戲

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

學習主題名稱 (中系統)	發現臺灣 N. E. W. S.	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 (19) 節
彈性學習課程	<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	結構與功能：相互關連元件間的排列或組織，形成特有功能(用)。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備 擬定 計畫與實作的能力，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。 E-C3 具備 理解與關心 本土與國際事務的素養，並 認識與包容 文化的多元性。				
課程目標	透過理解與關心臺灣四大區域及離島的特色與發展，設計 Scratch 程式，認識與包容臺灣四大區域及離島的特色與發展。				
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 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 checked="" 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	Scratch 遊戲動畫：1. 程式設計。 2. 製作說明簡報。 3. 請別人試玩。				
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[發現臺灣 (3) 製作臺灣四大區域及離島特色簡報] --> B[尋找臺灣 (3) 完成尋找臺灣程式遊戲] B --> C[雲上臺灣 (4) 運用程式設計完成雲上臺灣之遊戲] C --> D[探索臺灣 (4) 製作幻燈片動畫前置作業] D --> E[創客臺灣 (4) 製作幻燈片] E --> F[璀璨臺灣 (1) 發布分享] </pre>					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		發現臺灣	教學期程	第 1 週至第 3 週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。				
學習目標		製作臺灣四大區域及離島簡報				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	3	1. 搜尋技巧：關鍵字。 2. 簡報：不要將過多資訊及資料放在同一頁，這樣 會讓版面不易閱讀。		搜尋臺灣四大區域及離 島資料並閱讀，彙編完 成簡報。	完成「臺灣四大區 域及離島」簡報	臺灣四大區域 及離島相關資 料與圖片、簡 報軟體

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		尋找臺灣	教學期程	第 4 週至第 7 週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作 作品。				
	學習內容(校訂)	【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		完成尋找臺灣程式遊戲				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源 臺灣四大區域 及離島圖片、 軟體 scratch
	1	簡介 scratch		操作 scratch。	完成尋找臺灣程式 遊戲	
	1	答題設計是否流暢。		完成設計以尋找臺灣為 目標的障礙關卡遊戲。		
	1	上傳設計小遊戲。		同學間彼此互玩遊戲， 並給予回饋		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		雲上臺灣	教學期程	第 8 週至第 12 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 t-III-2】運用資訊科技解決生活中的問題。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-II-1】資料處理軟體的基本操作。 【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
學習目標		運用程式設計完成雲上臺灣之遊戲				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 從太空中找到臺灣。 2. 分辨臺灣四大區域。 3. 截圖記錄所看資料。		檢索、整理臺灣四大區域及離島及醒目建築分布狀況資料	搜尋臺灣四大區域及離島並標註。	軟體 -google map、scratch
	2	利用軟體完成作業。		完成雲上臺灣遊戲。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		探索臺灣	教學期程	第 13 週至第 16 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		製作探索臺灣幻燈片動畫前置作業				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	4	1. 如何記錄資料。 2. 如何整理資料。 3. 如何合理重製資料。 4. 資料引用規則「創用 CC」		1. 檢索、整理臺灣四大區域及離島及醒目建築分布狀況資料，加以篩選、整理成自己的資料庫 2. 編輯、重製相關的文字、圖片。	使用街景功能並截圖。	臺灣四大區域及離島相關圖片

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第五單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		創客臺灣	教學期程	第 17 週至第 20 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		製作臺灣幻燈片動畫				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	4	1. 編輯順序。 2. 是否加入音樂？ 3. 是否加入換場特效？		1. 檢索、整理臺灣四大區域及離島及醒目建築分布狀況資料，加以篩選、整理成自己的資料庫。 2. 編輯、重製相關的文字、圖片。 3. 識幻燈片動畫 4. 設計「導覽員」角色，以說故事的方式增加文字說明。	「臺灣花路米」簡報	臺灣四大區域及離島相關圖片

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第六單元教學流設計/(本學期共 6 個單元)

單元名稱		璀璨臺灣	教學期程	第 21 週	教學節數	1 節 40 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【綜合 2d-III-2】體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。				
學習目標		分享簡報及動畫				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	1	分享作品，並給予同學反饋。		1. 與他人分享製成的 臺灣相關遊戲及動 畫，並邀請試玩。 2. 與他人分享「臺灣 花路米」簡報		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。