

臺南市公立善化區善化國民小學 113 學年度(第一學期)四年級彈性學習牛墟囡仔e點通課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	牛仔好棒-彩球奇緣 2	實施年級 (班級組別)	四	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關連：藉由校本棒球主題教學進行歷史回顧，讓學生喚起自身榮譽感，期待未來也能成為母校之光。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，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。				
課程目標	程式遊戲製作軟體，使學生具備科技與資訊應用的基本素養，提升學生對生活與環境關聯的理解。				
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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	堆疊程式積木：CODE.ORG 程式網頁操作。				

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)



本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共二個單元)

本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共二個單元)							
單元名稱		野球疊疊樂 1		教學期程	第一週至第十一週	教學節數	11 節 440 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 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。					
	學習內容(校訂)	堆疊程式積木闖關活動					
學習目標		1. 使用線上 code.org 進行積木堆疊 2. 可以分析完成目標(打擊棒球)的動作 3. 類化運思行為至其他關卡					
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
		11	1. 教師詢問學生對棒球的印象，並詢問是否有玩過跟棒球相關的遊戲。 2. 教師介紹 Code.org 及運算思維是什麼。 3. 請學生完成相關挑戰。		4. 選用棒球相關之特殊關卡進行教學講解。 5. 引導學生練習運算思維，涵養學生分析能力。 6. 指導學生進行闖關活動。	完成闖關活動	https://code.org
本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共二個單元)							
單元名稱		野球疊疊樂 2		教學期程	第十二週至第二十二週	教學節數	11 節 440 分鐘

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

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 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。			
	學習內容(校訂)	堆疊程式積木闖關活動			
	學習目標	1. 使用線上 code.org 進行積木堆疊 2. 可以分析完成目標的動作 3. 類化運思行為至其他關卡			
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
	11	1. 請學生完成相關挑戰。	1. 選用棒球相關之特殊關卡進行教學講解。 2. 引導學生練習運算思維，涵養學生分析能力。 3. 指導學生進行闖關活動。	完成闖關活動	https://code.org

◎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。

臺南市公立善化區善化國民小學 113 學年度(第二學期)四年級彈性學習牛墟囡仔 e 點通課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	牛鈴若響-2 --牛墟風華-2	實施年級 (班級組別)	四年級	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	變遷與因果：藉由課程設計及執行，讓孩子們可以得知牛墟的風華歲月以及所扮演的在地重要角色，以期在嶄新的未來可以讓在地學童涵養能量、老酒新裝，再現牛墟風華。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，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。				
課程目標	程式動畫、遊戲製作軟體，使學生具備科技與資訊應用的基本素養，提升學生對生活與環境關聯的理解。				
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 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 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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	引導基準： 1. 動畫場景設計(1)心智圖運用-主題式擴散思考教學； 2. Scratch 教學-單元關卡製作：獨角仙覓食記、一起來接蘋果、牛走迷宮。				

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)

數位牛墟-1(11)
Scratch 動畫的
製作



數位牛墟-2(11)
Scratch 遊戲的
製作

本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共二個單元)

單元名稱		數位牛墟-1	教學期程	第一週至第十一週	教學節數	11 節 440 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	科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 科議 c-II-1 依據特定步驟製作物品。 藝 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式達想法。				
	學習內容(校訂)	1. 動畫心智圖、流程圖 2. 程式觀念：初始化、迴圈				
學習目標		1. 能瞭解程式設計於日常生活的應用。 2. 能設計、規劃牛墟劇場角色。 3. 能(以牛墟為主題)規畫動漫劇場。 4. 能規劃發表會進行發表及意見回饋。				
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
	11	1. 教師介紹 Scratch 介面。 2. 教師教導寫程式的技巧(認識程式基本結構)。 3. 畫動畫心智圖、流程圖。 4. 引導學生進行牛墟劇場創作。		1. 聆聽：介紹「程式設計概念」，讓學生了解。 2. 實作：進行劇場脚本規劃。 3. 實作：進行數位劇場角色設計及劇情錄製。 4. 實作：進行劇場發表並引導學生進行劇場觀後回饋(抓錯)並修正。	完成 Scratch： 1. 神奇的生日蛋糕 2. 動畫電子書 3. 動漫狀況劇	參考書籍： 宏全資訊 - Scratch3 小創客 寫程式

本表為第二單元教學流設計/(本學期(113年)共二個單元)

單元名稱	數位牛墟-2	教學期程	第十二週至第二十二週	教學節數	11 節 440 分鐘
------	--------	------	------------	------	----------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

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	科科議 c-II-2 體會 創意思考的技巧。 科議 c-II-3 體會 合作問題解決的重 要性。			
	學習內容 (校訂)	1. 遊戲心智圖、流程圖 2. 程式觀念：初始化、迴圈			
	學習目標	1. 能用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲。 2. 能製作「計分器」與「計時器」。 3. 能製作關卡類遊戲，在不同關卡間切換背景與音樂。			
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
	11	1. 教師詢問學生玩電腦遊戲的經驗。 2. 教師從學生舊有經驗帶入，讓學生開始創作使用 鍵盤控制的遊戲。	1. 實作：能操作現有的 專案遊戲，體會遊戲 架構。 2. 實作：能觀摩程式組 件。 3. 實作：能變更舞台背 景圖，修改遊戲介紹、 第一關與第二關的背 景。	完成 Scratch： 1. 獨角仙覓食記 2. 一起來接蘋果 3. 牛走迷宮	參考書籍： 宏全資訊 - Scratch3 小創客 寫程式

◎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。