

臺南市公立玉井區層林國民小學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習資訊魔法師課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	家鄉的故事	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 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	1. 系統與模型：利用程式設計程式製成動畫。 2. 結構與功能：學會程式軟體(Scratch)的操作。 3. 交互作用與關係：學會創作程式動畫，覺察問題處理的邏輯性，應用於處理日常生活問題。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-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	學生能夠運用程式軟體，創作動畫，並能以資訊技能作為擴展學習的習慣。				
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 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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 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>	1. 設計與芒果、家鄉相關的劇情級人物對白 2. 製作與發表芒果動畫故事				
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)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e67e22; color: white; text-align: center;"> 程式動畫達人 scratch 基本介面 (4) 製作簡單動畫 </div> <div style="font-size: 2em;">➡</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #27ae60; color: white; text-align: center;"> 程式動畫達人 -角色創造(3) 製作故事角色背景 </div> <div style="font-size: 2em;">➡</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #34495e; color: white; text-align: center;"> 程式動畫達人 -劇情設計(3) 創造劇情及對白 </div> <div style="font-size: 2em;">➡</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #009682; color: white; text-align: center;"> 程式動畫達人 -家鄉故事(9) 製作與發表家鄉故 事動畫 </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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 1-4 週	4	程式動畫達人- scratch 基本介面	資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 c-III-1 能認 識常見的資訊科技 共創工具的使用方 法。 資 t-III-3 能應 用運算思維描述問 題解決的方法。	認識 scratch 介面並學習 創作動畫	Scratch 可成功 運行的動畫	1. 了解 scratch 基本介面(舞台長寬等) 2. 了解 scratch 程式設計原理(處理順序) 3. 能讓角色簡單做動作(前進…)以及說話	完成任務並 讓角色能成 功移動或說 話	自編
第 5-7 週	3	程式動畫達人 -角色創造	資 c-III-1 能認識 常見的資訊科技共 創工具的使用方 法。 藝 1-III-3 能學習 多元媒材與技法， 表現創作主題。	與家鄉有關 的角色及背 景	家鄉故事角色及 背景	1. 學習 scratch 向量圖繪製 2. 匯入圖檔 3. 教導使用曲線及直線工具 4. 學會複製貼上、放大縮小與調整圖層順 序 5. 利用圖形設計背景 6. 學會匯出角色及背景	繪製出需要 的角色以及 背景	自編
第 8-10 週	3	程式動畫達人 -劇情設計	國 1-III-2 根 據演講、新聞話語 情境及其情感，聽 出不同語氣，理解 對方所傳達的情 意，表現適切的回 應	家鄉故事劇 本及對白	家鄉故事劇本	1. 利用網頁搜尋工具尋找故事腳本的靈感。 2. 利用蒐集來的素材進行編寫，結合文書處 理系統將人物、內容、故事腳本分析 3. 將做出的簡單腳本作發表。	設計家鄉故 事劇本及對 白	自編
第 11-19 週	9	程式動畫達人 -家鄉故事	資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習 資源與心得。 資 c-III-2 能使用 資訊科技與他人合	家鄉故事動 畫	家鄉故事動畫	1. 學習迴圈的運用 2. 知道如何讓角色定位，移動到希望的位置 3. 學會讓角色產生互動(經過幾秒、廣播功 能等) 4. 將家鄉故事劇本轉變成 scratch 動畫	完成家鄉故 事動畫並發 表	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			作產出想法與作品。 資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

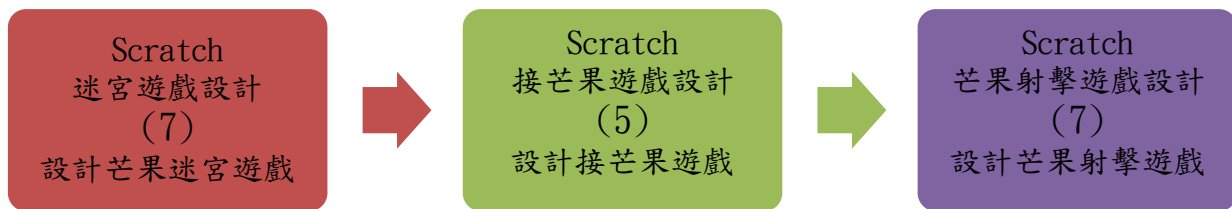
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立玉井區層林國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習資訊魔法師課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	程式遊戲好好玩	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	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	1. 系統與模型：利用程式設計程式結合校本課程製成遊戲。 2. 結構與功能：使用程式軟體(Scratch)操作。 3. 交互作用與關係：學會利用向量圖工具進行美感設計，並結合在地產品特色製作遊戲，覺察問題處理的邏輯性，應用於處理日常生活問題。				
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	1. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 2. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。				
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 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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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		

<p>總結性 表現任務</p> <p style="color: red;">須說明引導基準：學生要完成的細節說明</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 製作芒果迷宮遊戲 2. 製作接芒果遊戲 3. 製作芒果射擊遊戲
---	--

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 1-7 週	7	Scratch 迷宮遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	將芒果元素融入進迷宮遊戲中	設計芒果迷宮遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用「重複無限次」、「如果…否則」和偵測類程式完成遊戲創作 4. 發表遊戲製作成果。 	完成遊戲製作並發表	自編
第 8-12 週	5	Scratch 接芒果遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問	將芒果元素融入進接東西遊戲中	設計接芒果遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用之前所學加上變數系統，完成遊戲創作，也鼓勵學生加入自己的想法 4. 發表遊戲製作成果。 	完成遊戲製作並發表	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。					
第 13-19 週	7	Scratch 芒果射擊遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	將芒果元素融入進射擊遊戲中	設計芒果射擊遊戲	1. 編寫遊戲流程圖，並要學生解釋遊戲運作原理 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用之前所學加上製造分身，完成遊戲創作，也鼓勵學生加入自己的想法 4. 發表遊戲製作成果。	完成遊戲製作並發表	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。