

臺南市公立東區崇明國民小學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習巴克禮的 e 時光課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	歷史巴克禮	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 (■主題□專題□議題)							
設計理念	透過簡單的積木程式語言，探索科技與生活間的關係，激發持續學習科技及科技設計的興趣。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	學生能夠具備科技與資訊應用的基本素養，使用積木程式語言編寫並完成專案。							
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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育					
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	能使用 Scratch 編寫積木程式語言，完成闖關遊戲、導覽動畫與翻頁動畫電子書的設計與製作。							
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)								
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

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 1 週~ 第 7 週	5	巴克禮智識家	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	Scratch 積木程式語言認識按鈕、變數、條件式、迴圈、發現規律	使用 Scratch 程式積木設計闖關遊戲	1. 認識電腦如何運作。 1. 透過腳本設計學習單分析闖關遊戲流程並完成腳本。 2. 使用 Scratch 程式積木設計問答遊戲與簡單的互動小遊戲以完成有關巴克禮公園的闖關遊戲。	完成 Scratch 巴克禮公園闖關遊戲並分享	1. 自編 Scratch 介紹簡報、網站與影片腳本設計學習單 2. 電腦如何運作 。 3. 校本課程網站。
第 8 週~ 第 14 週	7	公園的小小解說員	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	Scratch 積木程式語言認識事件、場景、動作控制並認識函數	使用 Scratch 程式積木完成角色控制與含對白的動畫場景	1. 透過腳本設計學習單分析場景與設計解說腳本。 2. 使用 Scratch 程式積木製作可控制的角色並設計對白。 3. 使用 Scratch 程式積木控制場景與事件，完成巴克禮公園一隅的解說導覽動畫。	完成 Scratch 巴克禮公園闖關動畫並分享	1. 自編 Scratch 介紹簡報、網站與影片腳本設計學習單 2. 校本課程網站。 3. 運算思維挑戰賽 。
第 15 週~ 第 21 週	7	翻開巴克禮公園的歷史新頁	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	Scratch 積木程式語言認識舞台程式、造型控制、偵測與運算條件式	使用程式積木完成換頁動畫電子書。	1. 選定校本課程繪本中的內容，製作翻頁動畫腳本。 2. 使用 Scratch 程式積木製作翻頁動畫電子書。 3. 展示作品並向同學分享。	完成 Scratch 巴克禮公園翻頁動畫並分享	1. 自編 Scratch 介紹簡報、網站與影片腳本設計學習單 2. 校本課程網站。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立東區崇明國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習巴克禮的 e 時光課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	漫步巴克禮	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 (■主題□專題□議題)					
設計理念	結合數位學習深根開發的課程，課程以 SDGs 項目 2「消除飢餓」以及項目 17「多元夥伴關係」為主題軸，讓學生從生活中發現並加深加廣探究糧食相關問題，學習數位科技軟、硬體，以友善、健康的態度漫步在巴克禮公園。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	學生能夠具備科技與資訊應用的基本素養，使用積木程式語言編寫並完成專案並分享。					
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	能使用 Scratch 編寫積木程式語言完成專案實作，培養學生解決真實世界問題的能力，同時透過國際交流，同理其他國家學生對於相關議題的看法，一同發想、創造解決問題的創新方式，並能彼此回饋及反省以提升國際合作能力和國際素養。					
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)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 健康體位 (3) 使用科技輔助保持健康體位 </div>		<div style="font-size: 2em; color: #c00000;">➔</div>	<div style="background-color: #70ad47; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 打造健康餐盤 (6) 使用科技輔助支持自我健康立場 </div>		<div style="font-size: 2em; color: #70ad47;">➔</div>	<div style="background-color: #6a329f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 小小播報員 (10) 提升國際視野 </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 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週~ 第4週	3	BMI 計算機—維 持良好健康體 位	資 E2 使用資 訊科技解決生 活中簡單的問題。 健體 4a-III-2 自我反省與修 正促進健康的 行動。 數學 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。	Scratch 積 木程式語言 認識變數、 運算、迴 圈、遞迴迴 圈、條件判 斷	使用 Scratch 積 木程式語言 完成 BMI 計 算機 認識條件、 運算、函式	1. 認識身體質量指數 BMI 2. 使用 Scratch 完成 BMI 計算 3. 依據 BMI 結果設計回應	實作評量	1. 自編 Scratch 介紹 簡報、網站與 影片腳本設計 學習單 2.
第5週~ 第10週	6	打造我的健康 餐盤	科 E4 體會動 手實作的樂 趣，並養成正 向的科技態 度。 健體 4b-III-2 使用適切的事 證來支持自己 健康促進的立 場。 數學 d-III-2 能從資料或圖 表的資料數 據，解決關於	Scratch 積 木程式語言 認識函數、 條件、清 單、簡單人 機介面設計	使用 Scratch 積 木程式語言 完成菜單熱 量計算程式 變數進階操 作 解理圖形化 介面設計概 念	1. 理解各類食物的熱量計算方式 2. 能運用 Scratch 圖形編輯器設 計健康菜單介面 3. 使用 Scratch 完成食材熱量計 算 4. 能依自己個人需求打造屬於自 己或特殊需求者的健康菜單	實作評量	1. 自編 Scratch 介紹 簡報、網站與 影片腳本設計 學習單 2.

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			「可能性」的簡單問題。					
第 11 週~ 第 20 週	10	巴克禮新聞特報員	<p>科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>國語文 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。</p> <p>社 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p>	Scratch 積木程式語言、序位、流程圖、分鏡腳本、子母畫面、文字轉語音 (TTS)	使用 Scratch 完成虛擬新聞室並進行新聞播報 理解語音與圖形搭配的設計概念 簡單報告國際交流成果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用網際網路瀏覽器搜尋有關巴克禮公園的新聞媒材，識讀後進行分類整理與歸納，思考可以怎麼樣讓巴克禮公園更好。 2. 透過腳本設計學習單安排新聞播報場景、出場腳色、文字與圖片內容。 3. 使用 Scratch 程式積木、安排場景與腳色，進行巴克禮公園的新聞播報。 	實作評量 口頭發表	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自編 Scratch 介紹簡報、網站與影片腳本設計學習單 2.

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。