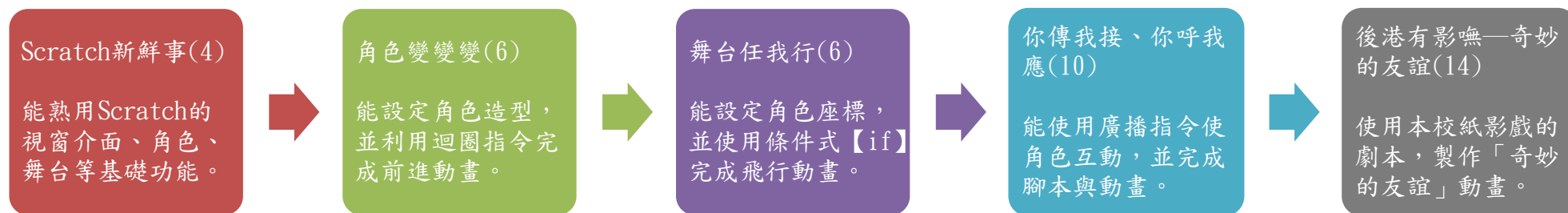


臺南市七股區後港國民小學113學年度(第一學期)五年級彈性學習 航向E世紀 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	鹽分地帶故事家	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程 四類規範	1. <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	關係與表現：以七股鹽業地帶的黑面琵鷺資訊、鹽業興落歷史為文本、素材，製成介紹動畫並進行數位說故事，使學童進而產生珍惜土地、環境的情感。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內 涵	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。 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	學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力，培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並認識七股鹽業和黑面琵鷺，能理解鹽業興落的原因和黑面琵鷺在七股過冬的原因，加深對於家鄉、環境的情懷，進而有一顆愛鄉親土的心，				
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 checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input 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 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 checked="" 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	鹽分地帶故事家： 1. 認識 Scratch 軟體介面與操作。 2. 製作黑面琵鷺相關動畫。 3. 製作「奇妙的友誼」動畫(長篇)。 4. 以上述素材進行數位說故事。				

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)(寫摘要)



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	自編自選教材 或學習單
第1~2週	4	Scratch新鮮事	資E1 認識常見的資訊系統。 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 社2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. Scratch操作介面。 2. 角色的建立。 3. 舞台的設定 4. 黑面琵鷺的外型與棲息地。	1. 能認識Scratch 的視窗介面與執行程式。 2. 能學習進行角色的三種新增方式。 3. 能練習設定舞台背景。 4. 能設計黑面琵鷺的角色與舞台。	1. 聆聽教師說明程式設計與程式語言的意義。 2. 聆聽教師說明積木式語言的內涵。 3. 聆聽教師說明如何取得Scratch 線上版與離線版。 4. 聆聽教師說明 Scratch 操作介面及下列功能，並能正確操作。 (1)新建專案。 (2)建立與刪除角色。 (3)編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 (4)複製程式組。 (5)設定舞台背景。 (6)執行程式。 (7)儲存檔案。 5. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 6. 應用上述程式後，設計	1. 使用Scratch 的視窗介面執行教師給予的任務。 2. 運用不同的方式新增角色。 3. 設定適當的舞台背景和角色。	

第3~5週	6	角色變變變	<p>資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>社2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色的細部設定。 2. 角色的移動、前進方式。 3. 程式積木的順序與邏輯。 4. 黑面琵鷺的習性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解角色的造型方式。 2. 能了解迴圈的概念。 3. 能學習變換角色造型。 4. 能認識流程圖。 5. 能設計黑面琵鷺覓食和飛行的造型，並製作成移動動畫。 	<p>表黑面琵鷺的角色與舞台。並說明表現出自己的設計想法、理念。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽教師說明角色的造型與造型區工具。 2. 應用程式重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 視覺暫留的原理。 (2) 本課重點指令。 (3) 新增人物角色與刪除預設造型。 (4) 新增不同造型、複製造型與調整順序。 (5) 編排程式讓人物說話後變換造型。 (6) 設定舞台背景。 (7) 用「圖像效果」做出變身特效。 4. 聆聽教師說明流程圖與基本圖形的意義，及除錯的概念。 5. 應用上述程式後，設計表黑面琵鷺的覓食與移動動畫。並說明表現出自己的設計想法、理念。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定角色的造型。 2. 利用迴圈指令完成前進動畫。 	
第6-8週	6	舞台任我行	<p>資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>社2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. scratch的座標平面。 2. 條件式【如果】 3. 圖層的上下關係。 4. 頂山里的黑面琵鷺棲息地。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解座標的概念。 2. 能認識條件式【如果】。 3. 能學習使用圖層指令。 4. 能設計黑面琵鷺在棲息地的飛行動畫。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 <ol style="list-style-type: none"> (1) Scratch 舞台座標的概念。 (2) Scratch 圖層指令。 (3) 本課程式流程圖。 (4) 認識本課重點指令。 (5) 開啟練習檔案，編排程式。 (6) 認識「如果」指令。 (7) 複製程式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定角色至指定的座標位置。 2. 使用條件式【如果】完成程式。 3. 完成教師指定的圖層指令及飛行動畫。 	

						(8)修改程式(造型與座標)。 5.應用上述程式後,設計表黑面琵鷺在棲息地的飛行動畫。並說明表現出自己的設計想法、理念。		
第9-13週	10	你傳我接、你呼我應	資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 社2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1.廣播指令。 2.音效的新增、設定。 3.黑面琵鷺的叫聲。 4.其他鳥類的叫聲。	1.能認識廣播指令的運用方式。 2.能了解輸入的概念。 3.能學習如何加入音效。 4.能在動畫中加入黑面琵鷺的叫聲。	1.聆聽教師說明下列學習重點,並能正確操作。 (1)「廣播」指令。 (2)本課程式流程圖。 (3)本課重點指令。 (4)利用廣播,進行角色互動。 2.應用所學,設計製作「黑琵與Happy」的對話動畫並進行內容分享,表達想法。	1.使用廣播指令完成角色間的指令互動。 2.加入適當的音效。 3.完成動畫腳本並製作出對話動畫。	
第14~20週	14	後港有影嚨—奇妙的友誼	資E 應用運算思維描述問題解決的方法。 科E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 社2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1.背景變更與轉場。 2.動畫腳本。 3.紙影戲劇本「奇妙的友誼」:黑琵和黑貓Happy的故事。	1.能認識製作動畫的步驟。 2.能認識背景變換與轉場。 3.能學習安排動畫腳本。 4.能製作「奇妙的友誼」動畫。	1.聆聽教師說明下列學習重點,並能正確操作。 (1)用Scratch做動畫的概念。 (2)製作動畫的步驟。 (3)如何在切換場景時,加上轉場效果。 (4)本課程式流程圖。 (5)本課重點指令。 (6)開啟練習檔案與匯入角色。 (7)編排程式,完成第一個場景。 2.應用上述程式功能,繪製、設計「奇妙的友誼」動畫,並說明表現出自己的設計想法、理念。	1.完成背景的變換。 2.製作完成「奇妙的友誼」動畫。	

◎教學期程請敘明週次起訖,如行列太多或不足,請自行增刪。

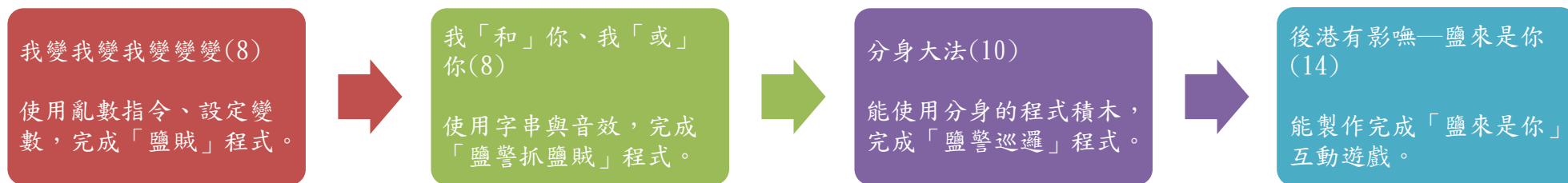
◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程),如無特定「自編自選教材或學習單」,敘明「無」即可。

臺南市七股區後港國民小學113學年度(第二學期)五年級彈性學習 航向E世紀 課程計畫

C6-1彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

學習主題名稱 (中系統)	七股鹽警遊戲王	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程 四類規範	1. <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	關係與表現：以七股鹽業地帶的鹽田文化、鹽警等歷史訊息為文本、素材製作scratch互動遊戲，使學童進而產生珍惜土地、環境的情感。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內 涵	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。 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	學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力，培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並認識七股頂山槍樓與警鹽制度的背景，能理解槍樓與鹽警設置的原因，加深對於家鄉、環境的情懷，進而有一顆愛鄉親土的心，				
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 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 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 checked="" 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	七股鹽警遊戲王： 1. 認識 Scratch 軟體介面與操作。 2. 製作鹽賊、鹽警相關動畫、程式。 3. 製作「鹽來是你」：鹽警抓鹽賊動遊戲。 4. 分享、交流、體驗彼此的遊戲設計。				

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)(寫摘要)



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	自編自選教材 或學習單
第1~4週	8	我變我變我變變變	資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	1. 亂數。 2. 變數。 3. 【2選1】條件式。 4. 早期鹽業和鹽賊的文化背景。	1. 能了解亂數。 2. 能了解變數。 3. 能知道【2選1】條件式的邏輯。 4. 能設計鹽賊隨機出現的程式。	1. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 (1)「亂數」。 (2)「變數」。 (3)本課程式流程圖。 (4)本課重點指令。 2. 應用上述程式後，設計表「鹽賊」程式。並說明表現出自己的設計想法、理念。	1. 利用亂數指令完成任務。 2. 設定變數並完成「鹽賊」程式。	
第5~8週	8	我「和」你、我「或」你	資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 社1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時	1. 字串。 2. 音效。 3. 鹽警制度。	1. 能懂得邏輯運算。 2. 能學會字串的設計。 3. 能學會加入音效。 4. 能設計鹽警抓鹽賊的程式。	1. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 (1)邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 (2)本課程式流程圖。 (3)本課重點指令。	1. 加入字串。 2. 加入音效。 3. 完成「鹽警抓鹽賊」程	

C6-1彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			間、空間脈絡中的位置與意義。			2. 應用上述程式後，設計表「鹽警抓鹽賊」程式。並說明表現出自己的設計想法、理念。	式。	
第9-13週	10	分身大法	資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	1. 分身。 2. 擴充程式。 3. 【不成立】邏輯指令。 4. 槍樓設立的意義。	1. 能認識分身。 2. 能認識音樂擴充功能。 3. 能知道【不成立】的邏輯運算。 4. 能設計鹽警在槍樓旁巡邏的程式	1. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 (1)分身。 (2)擴充功能-音樂。 (3)本課程式流程圖。 2. 應用上述程式後，設計表「鹽警巡邏」程式。並說明表現出自己的設計想法、理念。	1. 正確使用分身的程式積木。 2. 完成「鹽警巡邏」程式。	
第14~20週	14	後港有影嘍—鹽來是你	資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	1. 按鍵輸入。 2. 邊界判斷與行動。 3. 時間倒數判斷。 4. 紙影戲劇本「鹽來是你」：鹽賊和鹽警的故事。	1. 能學會設定按鍵輸入的方式。 2. 能認識角色到答邊界的動作設定。 3. 能運用時間倒數設定遊戲時間。 4. 能製作「鹽來是你」鹽警抓鹽賊互動遊戲。	1. 聆聽教師說明下列學習重點，並能正確操作。 (1)按鍵輸入程式積木。 (2)角色到達邊界後的反應設定。 (3)倒數計時器。 2. 應用上述功能，製作「鹽來是你」鹽警抓鹽賊互動遊戲，並與同學分享、表達自己的設計歷程、想法。	1. 製作完成「鹽來是你」互動遊戲。	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。