

臺南市公立北門區文山國民小學 113 學年度第 1 學期五年級彈性學習 M 力四攝 課程計畫 (■普通班□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名 (中系統)	疊積木堆創意	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 21 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識推疊程式，學習電腦程式的操作與設計，增進美學與資訊科技的興趣。				
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 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B1 具備「 <del>聽、說、讀、寫、作</del> 」的基本語文素養，並具有生活所需的 <b>基礎數理、肢體及藝術等</b> 符號知能，能 <b>以同理心</b> 應用在生活與人際溝通。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， <del>促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</del>				
課程目標	透過認識電腦組成以及作業系統操作，學習正確使用電腦的方式。認識校網。運算思維入門。				
配合融入之 領域或議題 有勾選的務 必出現在學 習表現	<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 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	發表會：運用 Scratch 軟體設計將小小解說員電腦化。				
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="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #c0392b; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 20%;"> <p><b>1. 資安素養 (2節)</b> 素養或學習目標：能了解認識建立基本的資訊倫理及安全觀念，減少落入網路資訊陷阱，減少個人損失。</p> </div> <div style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 20%;"> <p><b>2. 網路玩堆疊積木 (3節)</b> 素養或學習目標：能了解運算思維與生活的連結並完成egame - 拯救麗麗嘉課程4-1~5-8</p> </div> <div style="background-color: #6a3d9a; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 20%;"> <p><b>3. Scratch了嗎? (5節)</b> 素養或學習目標：能認識操作Scratch介面，及積木性質，進行人物角色及舞台增刪，及存取執行檔案。</p> </div> <div style="background-color: #2980b9; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 20%;"> <p><b>4. 我是小小解說員 (11節)</b> 素養或學習目標：能學會運用Scratch軟體搭建舞台，為角色加上動作及本校小小解說員的文字及聲音檔，在螢幕上介紹學校附近的景點。</p> </div> </div>								
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	2	資安素養	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 1-2-5 能瞭解資料安全的維護並能定期備份資料。 5-2-1 認識網路規範，了解網路虛擬特性，並懂得保護自己。網路安全知多少	資訊倫理 1. 個人帳號登入與視窗環境介紹與操作 2. 認識智慧財產權 3. 認識網路隱私權  網路安全知多少 1. 指導個人網路帳號的保密 2. 說明常見的網路陷阱 3. 說明與指導常見的網路文	1. 能正確使用公用電腦 2. 能遵守智慧財產權規定 3. 能尊重網路隱私權 4. 引導學生了解資訊倫理、電腦使用安全及資訊相關法律等相關議題。	1. 網站影片教學 2. 問題討論 3. 教師補充說明澄清。	1. 網路線上評量 2. 口頭問答	<a href="https://isafe.moe.edu.tw/">https://isafe.moe.edu.tw/</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

				件中毒危機 4. 指導如何安全的使用電子郵件				
第3-5週	3	網路玩堆疊積木	資E3應用運算思維描述問題解決的方法 資E13 具備學習資訊科技的興趣。	1. 網址搜尋及openid登入 2. 操作界面介紹 3. 程式基本迴圈介紹 4. 闖關任務	1. 能網址搜尋及openid登入 2. 能進行網路頁面的操作 3. 能了解程式基本迴圈運作 4. 能完成闖關任務	1. 網址搜尋及openid登入 2. 進行網路頁面的操作 3. 程式基本迴圈運作 4. 闖關任務	1. 實作評量	<a href="https://www.egame.kh.edu.tw/">https://www.egame.kh.edu.tw/</a>
第6-10週	5	一、Scratch了嗎？	資E3應用運算思維描述問題解決的方法 資E13 具備學習資訊科技的興趣。	1. 認識積木式語言。 2. 取得cratch線上版與離線版。 3. 認識Scratch操作介面。 4. 新建專案。 5. 建立與刪除角色。 6. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。	1. 認識Scratch操作介面與執行程式。 2. 鍵盤及程式控制角色。 3. 編輯程式、執行程式及儲存檔案。	1. 認識積木式語言。 2. 取得cratch線上版與離線版。 3. 認識Scratch操作介面。 4. 新建專案。 5. 建立與刪除角色。 6. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 7. 複製程式組。	1. 實作評量	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

				<p>7. 複製程式組。</p> <p>8. 設定舞台背景。</p> <p>9. 執行程式。</p> <p>10. 儲存檔案。</p>		<p>8. 設定舞台背景。</p> <p>9. 執行程式。</p> <p>10. 儲存檔案。</p>		
第11~21週	11	我是小小解說員	<p>資E3應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>資E13 具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>運用Scratch軟體搭建舞台，為角色加上動作及本校小小解說員的文字及聲音檔，在螢幕上介紹學校附近的景點。</p>	<p>能學會運用Scratch軟體搭建舞台，為角色加上動作及本校小小解說員的文字及聲音檔，在螢幕上介紹學校附近的景點。</p>	<p>練習使用Scratch軟體設計小小解說員</p>	<p>實作小小解說員</p>	Scratch離線版

臺南市公立北門區文山國民小學 113 學年度 2 學期五年級彈性學習 M 力四攝 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)	疊積木堆創意	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. <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識基本程式設計，學習應用運算思維描述問題並解決問題來豐富生活。				
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 <b>日常生活</b> 問題。 E-A3 具備 <b>擬定計畫與實作</b> 的能力，並以創新思考方式，因應 <b>日常生活</b> 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	透過運算思維描述問題並解決問題來豐富生活。				
配合融入之領 域或議題 <b>有勾選的務必 出現在學習表 現</b>	<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 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 <b>須說明引導基 準：學生要完 成的細節說明</b>	運用Scratch軟體透過運算思維設計小遊戲，發揮創意並自我娛樂。				
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)					

## 1. 堆疊小遊戲 (8節)

素養或學習目標：能運用Scratch軟體設計簡單的小遊戲，發揮創意並自我娛樂。



## 2. 我的疊疊鐘 (12節)

素養或學習目標：能觀察時鐘運行的規則，並運用運算思維及程式設計實現指針旋轉鐘在螢幕畫面展現。

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1~9週	8	一、堆疊小遊戲	資E3應用運算思維描述問題解決的方法 資E13 具備學習資訊科技的興趣。	運用Scratch軟體設計簡單的小遊戲，發揮創意並自我娛樂。	能運用Scratch軟體設計簡單的小遊戲，發揮創意並自我娛樂。	1. 蘋果一直掉 2. 接蘋果 3. 碰擊反彈球	1. 實作評量	自編
第10~22週	12	二、我的疊疊鐘	資E3應用運算思維描述問題解決的方法 資E13 具備學習資訊科技的興趣。	運用Scratch軟體設計模擬時鐘的時針分針及秒針的運行及報時	能運用Scratch軟體設計模擬時鐘的時針分針及秒針的運行及報時	1. 觀察時鐘運行的規則。 2. 計算秒針走一格其旋轉的角度。 3. 計算分針走一格時針其旋轉的角度。 4. 如何取得電腦的時間 5. 將電腦時間轉成虛擬時鐘的時間，並讓它運行。	1. 實作評量	自編