

## 臺南市公立柳營區新山國民小學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習 環遊 E 世界 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)	E 來 E 往	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. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)							
設計理念	交互作用：以Scratch積木式程式語言，運用電腦有步驟及自動化的特性，讓學生設計運作模型，透過電腦模擬與物理世界進行互動。							
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-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	藉由程式設計，培養學生思維邏輯概念及運算思維能力。							
配合融入之領 域或議題	<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 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 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			
表現任務								
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)								
課程架構脈絡								
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 1-6 週	6	我是程式設計高手	1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	認識 Scratch	1. 認識程式設計 2. 學會Scratch程	1. 認識程式設計 2. Scratch程式語言 3. Scratch程式初體驗 4. 加入背景和角色	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 實作評量	1. Scratch 網站 2. 影音動畫教學 3. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>2. 資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣</p>		<p>式</p> <p>3. 能加入背景和角色</p> <p>4. 會在角色上寫程式</p> <p>5. 能讓貓咪來回移動</p> <p>6. 能儲存和備份程式</p>	<p>5. 在角色上寫程式</p> <p>6. 貓咪來回移動</p> <p>7. 儲存和備份程式檔</p>		
第 7-13 週	7	繪本對話	<p>1. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p> <p>2. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p>	scratch 的繪本動畫設計	能使用 scratch 實作故事腳本	從角色對話故事腳本，進行 scratch 實作	<p>1. 操作練習</p> <p>2. 實作評量</p>	<p>1. 繪本</p> <p>2. 範例</p>
第 14-20 週	7	九九乘法	<p>1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>2. 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力</p>	Scratch 條件句和變數認識	能使用 scratch 變數和條件判斷	<p>1. 變數應用</p> <p>2. 條件句判斷</p> <p>3. 九九乘法遊戲</p>	<p>1. 操作練習</p> <p>2. 實作評量</p>	1. 範例

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎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。

## 臺南市公立柳營區新山國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習 環遊 E 世界 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)	E 來 E 往	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. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：以Scratch積木式程式語言，運用電腦有步驟及自動化的特性，讓學生設計運作模型，透過電腦模擬與物理世界進行互動。				
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-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	藉由程式設計，培養學生思維邏輯概念及運算思維能力。				
配合融入之領 域或議題	<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 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 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		
表現任務					

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)



課程架構脈絡

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 1-6 週	6	猴子接香蕉	1. 資 t-III-3 能應用運算思 維描述問題解 決的方法	Scratch 條 件句和變數 應用	能使用 scratch 廣 播接收訊息 能控制由上	1. 倒數和計分 2. 條件句判斷 3. 接香蕉遊戲	1. 操作練習 2. 實作評量	1. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題</p>		<p>往下移動 倒數和計分</p>			
第 7-13 週	7	迷宮	<p>1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>2. 資p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法</p>	Scratch控制移動	能使用鍵盤、滑鼠控制移動	<p>1. 移動控制</p> <p>2. 自繪圖案</p> <p>3. 條件句判斷</p> <p>4. 迷宮遊戲</p>	<p>1. 操作練習</p> <p>2. 實作評量</p>	1. 範例
第 14-20 週	7	星際大戰	<p>1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法</p>	Scratch條件句、分身和變數應用	<p>1. 能設計闖進遊戲</p> <p>2. 能設計以子彈擊落</p>	<p>1. 變數應用</p> <p>2. 條件句判斷</p> <p>3. 分身應用</p> <p>4. 射擊遊戲</p>	<p>1. 操作練習</p> <p>2. 實作評量</p>	1. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			2. 資p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法 3. 資p-III-2 能使用資訊科 技與他人建立 良好的互動關 係		目標 3. 能設計生 命值程式 4. 能設計遊 戲結束		
--	--	--	--	--	---	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎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。