

臺南市公立下營區東興國民小學 113 學年度第一學期五年級彈性學習蠶桑串聯 E 起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	蠶桑(產業)特派員	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(22)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	關係：藉由彙整網際網路資源與參訪下營遊客中心，使學生了解下營在地蠶桑產業發展，並能依自然、人文、地理、歷史等不同面向，以簡報精簡扼要的介紹家鄉產業。							
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。 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。							
課程目標	學生能 應用 網路科技， 探索 家鄉產業發展，透過參訪與簡報製作 關心 家鄉產業文化。							
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 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 type="checkbox"/> 國際教育					
表現任務	產業特派員： 1. 製作家鄉產業發展簡報。 2. 完成簡報報告。							
課程架構脈絡								
<pre> graph LR A[蠶桑去哪裡? (4節) 能利用網路探究 素材使用與整理] --> B[蠶桑在哪裡? (2節) 能利用google map 探索家鄉桑蠶 產業發展點與整理] B --> C[產業在哪裡? (3節) 能利用google map 探索家鄉產業 發展點與整理] C --> D[參訪產業 (4節) 藉由參訪下營 遊客中心了解 家鄉產業發展 重點與整理] D --> E[A瀛四寶報起來 (7節) 能操作 powerpoint製 作家鄉產業發 展簡報] E --> F[產業特派員 (2節) 能依據完成之 家鄉產業發展 簡報進行成果 發表] </pre>								
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	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

			議題實質 內涵					
第 1-4 週	4	蠶桑去哪裡?	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 社 3b-III -1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見	使用瀏覽器進行網路素材蒐集並整理	主題(網路)探究素材使用與整理。	1. 學生能使用瀏覽器於網際網路搜尋蠶桑應用的出路。 2. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。 例如： ① 蠶在食衣住行多方面的應用。 (一個面向一個資料夾) ② 桑在食衣住行多方面的運用。 (一個面向一個資料夾)	蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。	學習單： 蠶桑去哪裡? (① 蠶在食衣住行的應用 ② 桑在食衣住行的應用)
第 5-6 週	2	蠶桑在哪裡?	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. Google map 探索家鄉蠶桑產業發展地點 2. 使用瀏覽器進行網路素材蒐集並整理	能利用 google map 探索家鄉蠶桑產業發展點與整理	1. 學生利用 google map 找找看下營區的蠶桑產業發展地點在那些地方。 2. 針對以上的蠶桑產業發展地點進行瀏覽器探索。 3. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。	1. 能使用 google map 進行探索。 2. 蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。	

			<p>社 3b-III-1</p> <p>透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見</p>					
第 7-9 週	3	產業在哪裡?	<p>資 E8</p> <p>認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 E2</p> <p>使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>社 3b-III-1</p> <p>透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同</p>	<p>1. Google map 探索家鄉產業發展地點(除了蠶桑以外)</p> <p>2. 使用瀏覽器進行網路素材蒐集並整理</p>	<p>能利用 google map 探索家鄉「產業」發展點與整理</p>	<p>1. 學生利用 google map 找找看下營區的產業發展地點在那些地方。 (除了蠶桑還有黑豆和鵝)</p> <p>2. 針對以上的產業發展地點進行瀏覽器探索。</p> <p>3. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。</p>	<p>1. 能使用 google map 進行探索。</p> <p>2. 蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。</p>	<p>學習單：</p> <p>產業在哪裡?</p> <p>① 蠶在食衣住行育樂的應用</p> <p>② 桑在食衣住行育樂的應用</p> <p>③ 黑豆在食衣住行育樂的應用</p> <p>④ 鵝在食衣住行育樂的應用</p>

第 10-13 週	4	參訪產業	<p>觀點或意見</p> <p>社2a-III-1</p> <p>關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p>資 E8</p> <p>認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>1. 參訪下營遊客中心。</p> <p>2. 使用工具拍照與文字記錄家鄉產業發展。</p> <p>3. 整理記錄照片與文字。</p>	<p>藉由參訪下營遊客中心了解家鄉產業發展重點與整理</p>	<p>1. 帶學生前往下營遊客中心。</p> <p>2. 學生聆聽導覽。</p> <p>3. 學生於特產區進行參觀，並用工具進行拍照或文字記錄。</p> <p>4. 學生將照片和文字進行整理予以分類管理。</p> 	<p>1. 能安靜聆聽導覽。</p> <p>2. 能利用照片或文字記錄所見所聞。</p> <p>3. 能將記錄照片和文字進行分類管理。</p>	
第 14-20 週	7	A 瀛四寶報起來	<p>資 E6</p> <p>認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>使用 powerpoint 進行主題創作</p>	<p>能操作 powerpoint 作家鄉產業發展簡報</p>	<p>1. 學生能使用 PowerPoint 內建相簿功能建立相簿。</p> <p>2. 學生能使用圖片工具標籤進行圖像亮度與彩度、外框、陰影等美化調整。</p> <p>3. 學生能使用常用標籤進行文字字型、顏色等美化調整。</p> <p>4. 學生能使用插入標籤建立文字方塊、圖案等輔助說明，並在對應標籤進行美</p>	<p>1. 能完成 powerpoint 技能練習。</p> <p>2. 利用 powerpoint 完成家鄉產業簡報。(蠶、桑、黑豆、鵝)</p> <p>3. 利用 powerpoint 完成家鄉產業主題簡報。(桑葚果醬、桑葚果汁、桑葚染布)</p>	

						<p>化調整。</p> <p>5. 學生能使用新增/刪除/複製/移動等方式調整投影片編排順序。</p> <p>6. 學生能使用常用標籤套用合適的投影片版面配置。</p> <p>7. 學生能使用轉場標籤套用合適的投影片轉場切換效果。</p> <p>8. 學生能使用動畫標籤套用合適的動畫效果</p>		
第 21-22 週	2	產業特派員	<p>資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的<u>互動</u>關係。</p> <p>社 2a-III-1 <u>關注</u> 社會、自然、人文環境與生活方式的<u>互動</u>關係。</p>	口說發表家鄉產業簡報	能依據完成之家鄉產業發簡報進行成發表	<p>1. 學生能藉由電腦教室廣播系統，分享與發表家鄉專題簡報彙整成果。</p> <p>2. 聆聽的學生進行他評表填寫。</p> <p>3. 完成報告的學生進行自評表填寫。</p> <p>4. 老師講評。</p>	<p>1. 學生能配合投影片，完成五分鐘專題口說發表。</p> <p>2. 完成他評表與自評表。</p>	學習單： 各組報告他評/自評表

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

◎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。

臺南市公立下營區東興國民小學 113 學年度第二學期五年級彈性學習蠶桑串聯 E 起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	產業(蠶桑)編程員	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(22)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	交互作用：以 Scratch 創作家鄉產業動畫與益智闖關遊戲，展現產業特色。				
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。 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-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	學生能利用蒐集的家鄉產業素材， 應用 Scratch 程式 創作 產業動畫與益智闖關遊戲， 關心 家鄉產業文化。				
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 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 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 type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	產業編程員： 1. 製作家鄉產業 Scratch 動畫與家鄉產業 Scratch 益智闖關遊戲。 2. 完成動畫發表會與遊戲發表會。				

課程架構脈絡



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	自編自選教材 或學習單
第 1-2 週	2	產業意象-他	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見	使用瀏覽器進行網路素材蒐集並整理	網路探究各地產業意象素材使用與整理	1. 學生能使用瀏覽器於網際網路搜尋台灣各地產業意象圖樣。 2. 學生能將查詢到的產業意象圖樣整理在 powerpoint。	蒐集探究主題相關資料並予以分類。	
第 3-5 週	3	產業意象-我	社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 參訪小熊維尼村。 2. 使用工具拍照記錄產業的圖像。	參訪小熊維尼村，並用相機拍照記錄產業的圖像	1. 帶學生前往小熊維尼村。 2. 學生聆聽老師導覽。 3. 學生用工具進行拍照記錄。 4. 替代方案: 教師將小熊維尼村中跟產業有關的圖像，相片記錄下來，再用簡報於上課期間分享。	1. 能安靜聆聽導覽。 2. 能利用照片記錄所見所聞。	

								
第 6-9 週	4	繪製專屬產業圖	視 E-III-3 設計思考與實作 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	繪製四寶的專屬圖像	能操作 scratch 繪製四寶的專屬圖像	1. 將學生分成四組。 (蠶、桑、黑豆、鵝) 2. 各組利用 scratch 繪製出專屬圖像。	能利用 scratch 繪圖將想法呈現	學習單： 專屬產業意象圖(手繪)
第 10-14 週	5	A 瀛四寶動起來	視 E-III-3 設計思考與實作 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	製作四寶的動畫	能操作 scratch 創作四寶的產業動畫	1. 學生能使用 Scratch 角色匯入功能，將製作好的圖像匯入。 2. 學生能於角色屬性設定角色名稱代碼、顯示設定。 3. 學生利用設計好的圖像、決定背景、設計互動的動作，完成 scratch 動畫。	1. 能匯入自製產業圖像。 2. 能決定適當的背景。 3. 能完成圖像與圖像之間的互動動作設計。	
第 15-20 週	6	A 瀛四寶玩起來	視 E-III-3 設計思考與實作	製作四寶的遊戲	能操作 scratch	1. 學生能使用 Scratch 角色匯入	1. 能匯入自製產業圖像。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>資 E6</p> <p>認識與使用資訊科技以表達想法。</p>		<p>創作四寶的益智闖關遊戲</p>	<p>功能，將製作好的圖像匯入。</p> <p>2. 學生能於角色屬性設定角色名稱代碼、顯示設定。</p> <p>3. 學生利用設計好的圖像、決定背景、設計互動的動作，完成 scratch 遊戲。</p>	<p>2. 能決定適當的背景。</p> <p>3. 能完成圖像與圖像之間的互動動作設計。</p> <p>4. 能完成遊戲程式的正確積木撰寫。</p>	
第 21-22 週	2	產業編程員	<p>資 E7</p> <p>使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</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>	發表家鄉產業動畫與遊戲	<p>家鄉產業動畫與益智闖關遊戲成果發表會</p>	<p>1. 學生能藉由電腦教室廣播系統，分享與發表家鄉產業動畫和遊戲。</p> <p>2. 遊戲體驗。</p> <p>2. 完成體驗的學生進行他評表填寫。</p> <p>3. 完成報告的學生進行自評表填寫。</p> <p>4. 老師講評。</p>	<p>1. 完成動畫與遊戲的發表。</p> <p>2. 完成他評表與自評表。</p>	<p>學習單： 各組報告他評/自評表</p>

◎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。