

| | | | 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</p> <p>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。