

臺南市公立六甲區林鳳國民小學 113 學年度第一學期五年級彈性學習林鳳E起來課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數位火車停看聽	實施年級 (班級組別)	五	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 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係—藉由結合生活的課程設計，瞭解數位科技與生活的關係，進而激發學生學習資訊科技的興趣。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 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	藉由電子郵件的回覆與設計「火車便當」宣傳單，瞭解數位科技與生活的關係，進而激發學生學習資訊科技的興趣。				
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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	利用 Gmail 電子郵件回覆「在地美食」相關問題、小組上臺發表「火車便當」宣傳單				
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)					

認識Gmail電子郵件(6)
資E6認識與使用資訊科技以表達想法



認識影像處理Photoimpact
(16)
資E5使用資訊科技與他人合作產生想法
與作品。

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 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程	學習評量	自編自選教 材 或學習單
第 1-6 週	6	認識 Gmail 電子郵件	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 認識 Gmail 電子郵件。 2. Gmail 申請與使用。 3. 利用電子郵件回覆「在地美食」問題。	1. 認識 Gmail 電子郵件 2. 學會 Gmail 申請與使用 3. 能利用電子郵件回覆「在地美食」相關問題。	1. 認識 Gmail 電子郵件。 2. Gmail 申請與使用。 3. 利用電子郵件回覆「在地美食」問題。	1. 利用 Gmail 電子郵件回覆「在地美食」相關問題。	
第 7-22 週	16	認識影像處理 Photoimpact	資 E5 使用資訊科技與他人合作產生想法與作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 認識影像處理軟體 Photoimpact 2. 利用 PhotoImpact 製作「火車便當」宣傳單	1. 認識影像處理軟體 Photoimpact 的功能與各工作區的使用。 2. 能利用 PhotoImpact 製作「火車便當」宣傳單	1. 認識影像處理軟體 Photoimpact 的功能與各工作區的使用。 2. 利用 PhotoImpact 製作「火車便當」宣傳單	小組上臺發表「火車便當」宣傳單	

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	數位火車停看聽	實施年級 (班級組別)	五	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	系統與模型—藉由積木式程式語言，透過電腦軟體有步驟及自動化的特性，讓學生創作屬於自己的運作模型。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 <input type="checkbox"/> 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐 <input type="checkbox"/> 處理日常生活問題。 E-B2 <input type="checkbox"/> 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <input type="checkbox"/> 理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	藉由學習 Scratch 程式設計軟體，了解程式設計的概念，並進行動畫與遊戲創作。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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		
正確下載與安裝 Scratch、發表個人 scratch 作品	正確下載與安裝 Scratch、發表個人 scratch 作品				

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)

認識Scratch(6)
科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式。
資E3應用運算思維描述問題解決的方法。



自創遊戲小高手(16)
科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。
科E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-6 週	6	認識 Scratch	科 E1 了解 平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E3 應用 運算思維描述問題解決的方法。	1. 認 識 Scratch 下 載與安裝 2. 啟 動 與 scratch 工 具列基本操 作 3. scratch 操 作介面和工 作區練習	1. 認識 Scratch 下載與安裝 2. 啟 動 與 scratch 工 具列基本操作 3. 學會 scratch 操作介面和 工作區	1. 認識 Scratch 下載與 安裝 2. 啟動與 scratch 工具 列基本操作 3. 學會 scratch 操作介 面和工作區	正確下載 與 安裝 Scratch	無
第 7-22 週	16	自創遊戲小 高手	科 E7 依據設計構 想以 規劃 物品的 製作步驟。 科 E4 體會 動手實 作的樂趣，並 養 成 正向的科技態 度。 藝 1-III-3 能 學習 多元媒材與技 法， 表現 創作主 題。	利用 Scratch 程 式設計自創遊 戲	1. 創作 「打地鼠 遊戲」 2. 創作 「單鍵射 擊遊戲」 3. 創作 「瞄準射 擊遊戲」 4. 即時 分享 與 發 表 個人的 scratch 作品	1. 創作「打地鼠遊戲」 2. 創作「單鍵射擊遊戲」 3. 創作「瞄準射擊遊戲」 4. 即時分享與發表個人 的 scratch 作品	發表個人 scratch 作 品	無

◎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。