

臺南市公(私)立後壁區永安國民小學 113 學年度第一學期五年級彈性學習 小松鼠創遊科技 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	好好玩 Scratch(一)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)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： 透過 Scratch 與簡易小遊戲涵養推理與解題的能力。							
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	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。							
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 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 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	完成各階段評量任務、完成 Scratch 程式簡易指令。							
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)								
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 1~5 週	10	認識 Scratch	資融 t-III-1 運用常見的	Scratch 的執行環 境與介面。	運用 Scratch 的	1. Scratch 介面使用 介紹	1.能執行 Scratch 程式	1. Scratch 程式設計軟 體

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			資訊系統。		執行環境與介面使用。	2.積木式程式序列介紹	的軟體操作 2.能說出甚麼是序列	2.自編 Scratch 程式設計軟體的簡報
第 6~10 週	10	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1.座標觀念 2.角色設定、新增、修改、製作 3.程式除錯與修正	1.了解並應用 Scratch 座標觀念 2.使用 Scratch 進行角色設定、新增、修改、製作 3.使用 Scratch 進行程式除錯與修正	1.應用 Scratch 座標觀念，將角色定位 2.練習使用 Scratch 進行角色設定、新增、修改、製作 3.學會使用 Scratch 進行程式除錯與修正	學習評量 1.口頭問答 2.操作評量	Scratch 線上版
第 11~15 週	10	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1.循序結構 2.重複結構 A 計次式迴圈 b.條件式迴圈 c.無窮迴圈	應用及使用 Scratch 程式指令進行循序結構和重複結構	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 16~20 週	10	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1.選擇結構 a.單向選擇結構 b.雙向選擇結構 2.變數 a.新增變數	應用及使用 Scratch 程式指令進行選擇結構、變數、運算	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 線上版

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			資 E6 認識與使用 資訊科技以 表達想法。	b. 全域變數 c. 腳色變數 3. 運算式	式			
--	--	--	---------------------------------	------------------------------	---	--	--	--

臺南市公(私)立後壁區永安國民小學 112 學年度第二學期五年級彈性學習 小松鼠創遊科技 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)	好好玩 Scratch(二)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)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： 透過 Scratch 與簡易小遊戲 涵養推理與解題的能力。							
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	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。							
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 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 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	完成各階段評量任務、完成 Scratch 程式簡易指令。							
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)								
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 1~4 週	8	Scratch 技巧篇(一)	資 E6 認識與使用資 訊科技以表達 想法。	個人動畫製作	使用 Scratch 進 行動畫製作	1. 製作個人動畫 2. 使用程式控制圖畫動起來	實作 Scratch	Scratch 線上版

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 5~8 週	8	Scratch 技巧篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作追逐遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人追逐遊戲創作	使用 Scratch 程式控制目標物使其追逐	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 9~12 週	8	Scratch 技巧篇(三)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並加入方向鍵使用	1. 使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作 2. 加入方向鍵使用了解程式多工處理	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 13~16 週	8	Scratch 技巧篇(四)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並增加音效	1. 使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並增加音效效果 2. 使用程式為圖片增加音效	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 17~20 週	8	Scratch 技巧篇(五)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並使用分身方法	1. 認識 Scratch 分身程式的應用。 2. 使用 Scratch 創作個人遊戲並加入分身程式。	實作 Scratch	Scratch 線上版