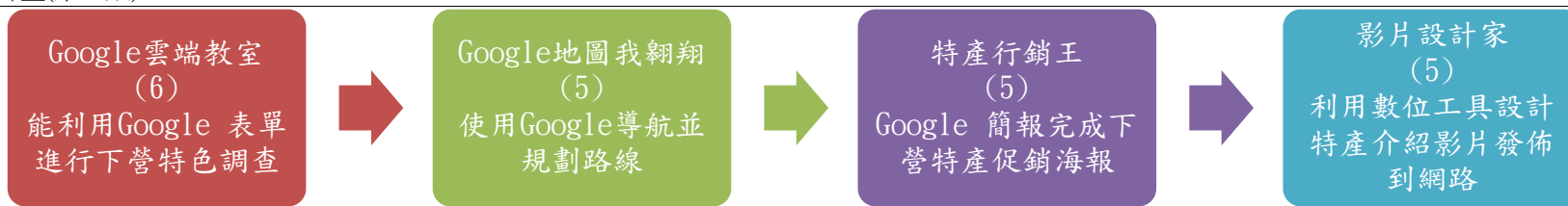


學習主題名稱 (中系統)	Super Marker I	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：建構資訊科技的應用能力，結合在地下營環境，進而與家鄉下營產生互動與關懷。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 促進多元感官的發展，培養生活環境中的體驗。				
課程目標	理解網際網路中相關網路服務的使用，促進對家鄉下營產生更進一步的了解，培養對下營特產的感受體驗。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	完成「雲端創客」的任務：(作品展) 1. 完成 Google 教室中派送的任務 2. 完成下營區的美食地圖 3. 完成特產行銷文件 4. 完成下營特產促銷海報 5. 完成下營之美特色影片				
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)					

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 2-7 週	6	Google 雲端教室	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. Google 雲端教室 2. Google 表單 (下營特色調查表單)	1. 能使用 Google 雲端教室。 2. 能了解 Google 表單的設計。 3. 能配合 Google 表單關注、探究下營特色。	1. 登入 Google 雲端教室，了解任務的接收與繳交方式。 2. 使用 Google 表單設計下營特色調查表單，關注下營的農特產品，透過訪問與調查完成資料蒐集與整理。	1. 完成 Google 教室中派送的任務。 2. 以報告、發表方式進行調查資料整理分享。	Google 雲端教室、Google 表單、PPT
第 8-12 週	5	Google 地圖我翱翔	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. Google 地圖 2. 實景照片與街景服務 (下營特產) 3. Google 導航 (下營特產)	1. 能聆聽組員的意見，完整表達自己的想法，與組員討論搜尋地點。 2. 能使用 Google 地圖搜尋地點。 3. 能使用 Google 地圖找出實景照片與街景服務。 4. 能使用 Google 導航並規劃路線。	1. 能分組進行討論，決定搜尋下營特產地點，使用 Google 地圖搜尋。 2. 配合 Google 地圖找出實景照片與街景服務，使用 Google 導航規劃路線。	1. 完成下營區的特產地圖。	Google 地圖

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13-17 週	5	特產行銷王	<p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>社 2a-III-2 表達對在地的關懷。</p>	<p>1. Google 文件</p> <p>2. Google 簡報 (下營特產 促銷海報)</p>	<p>1. 能使用 Google 文件完成特產行銷計畫。</p> <p>2. 能利用 Google 簡報完成下營特產促銷海報。</p> <p>3. 能分享下營特產促銷海報，表達對下營的關懷。</p>	<p>1. 能依據先前課程蒐集的資料，使用 Google 文件完成特產行銷計畫。</p> <p>2. 能配合特產行銷計畫，利用 Google 簡報完成下營特產促銷海報。</p> <p>3. 能分享下營特產促銷海報，討論彼此報告分工，藉由發表活動表達對下營的關懷。</p>	<p>1. 完成 Google 文件完成特產行銷計畫。</p> <p>2. 完成下營特產促銷海報。</p> <p>3. 進行海報發表。</p>	Google 文件、Google 簡報
第 18-22 週	5	影片設計家	<p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>社 2a-III-2 表達對在地的關懷。</p>	<p>1. 數位影音工具(canva) (下營特產 特產介紹 影片)</p>	<p>1. 能使用數位影音工具編輯影片。</p> <p>2. 能具備和組員共作影片編輯的能力，完成剪輯與插入音檔。</p>	<p>1. 能使用數位影音工具。</p> <p>2. 能具備和組員共作數位影音工具的能力，新增影片內容與插入音檔。</p>	<p>1. 完成下營特產特產介紹影片。</p>	數位影音工具 (canva)

◎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)	Super Marker II	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：建構圖形化程式設計的基本能力，以 Scratch 動態展示校園活動。				
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-B3 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	使學生理解圖形化程式設計的概念，以遊戲或影片的方式，促進學生對校園活動更進一步的想像，培養對校園環境的感受體驗。				
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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	完成「Scratch 高手」的任務： <small>(作品展)</small> 1. 正確安排 Scratch 指令積木 2. 完成故事短片程式專案 3. 完成看誰跑得快專案 4. 完成玩在一起專案				
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)					

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 2-6 週	5	Scratch 基本功	資E1 能 認識 常見的資訊系統。 資 E12 能 了解 並 遵守 資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1. Scratch 指令積木 (動作、事件、控制)	1. 能 認識 Scratch 的基本概念。 2. 能 了解 指令積木的運作方式。 3. 能 遵守 資訊規範，合理使用 Scratch 指令積木進行創作。	1. 能 認識 Scratch 的基本概念。 2. 能 了解 「動作、事件、控制」指令積木的運作方式。 3. 能 遵守 資訊規範，合理使用 Scratch 指令積木進行創作。	1. 正確安排 Scratch 指令積木完成任務。	Scratch3 自編教材
第 7-11 週	5	有趣的校園活動	科E9 具備 與他人團隊合作的能力。 藝 1-III-6 能 學習 設計思考，進行 創意發想 和 實作 。	1. 舞台場景 (校園) 2. 角色造型 (學生或其他) 3. 短片 (有趣的校園活動)	1. 能 學習 舞台場景的設定。 2. 能 實作 角色編輯功能設計造型。 3. 能 學習 與組員共同完成短片製作。	1. 與組員討論校園活動主題，並設計符合活動主題的舞台場景。 2. 實作角色編輯功能設計符合校園活動的造型。 3. 發想短片製作主題，切合校園活動。	1. 完成短片腳本設計。 2. 完成短片程式專案。	Scratch3 自編教材
第 13-17 週	5	看誰跑得快	資E1 能 認識 常見的資訊系統。 藝 1-III-6 能 學習 設計思考，進行 創意發想 和 實作 。	1. 角色移動 (跑步) 2. 角色定位 (定位在起始位置) 3. 音效 (歡呼聲)	1. 能 認識 如何以方向鍵控制角色的移動。 2. 能 實作 如何讓角色定位。 3. 能 學習 安排音效。	1. 學習設定程式積木，使角色透過操作方向鍵正確的移動。 2. 設計程式積木讓角色能主動定位。 3. 思考適當音效加入。	1. 完成看誰跑得快專案。	Scratch3 自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 18-22 週	5	玩在一起	資E1 能認識常見的資訊系統。 科 E8 利用創意思考的技巧。	1. 畫筆 (運用重複功能) 2. 角色造型 (變換角色外觀) 3. 短片	1. 能認識畫筆程式積木功能。 2. 能利用畫筆的蓋章功能，複製物件。 3. 能思考並結合創意將短片融入專案。	1. 能認識畫筆程式積木功能，並使用其完成物件的複製。 2. 思考並結合創意設計新的校園活動，將短片融入專案。	1. 能結合短片與遊戲進行專案設計。	Scratch3 自編教材
--------------	---	------	--	---	---	--	--------------------	---------------

◎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。