

| 學習主題名稱 (中系統) | 程式高手(一) | 實施年級 (班級組別) | 五年級 | 教學節數 | 本學期共(18)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：以 scratch 互動式故事，動態展示家鄉故事。 | | | | |
| 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。 | | | | |
| 課程目標 | 學生能夠理解與關心家鄉，應用 scratch 創作互動式故事，展示家鄉事物。 | | | | |
| 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 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 checked="" 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 | 創作 scratch 互動式家鄉故事報告 子任務一：安裝及操作 Scratch 動畫軟體 子任務二：以 Scratch 動畫軟體創作出舞台場景及角色造型 子任務三：分享家鄉故事短劇內容 子任務四：操作發表互動式家鄉故事短劇 | | | | |
| 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) | | | | | |

Scratch的基本概念 (7)
能熟悉Scratch軟體的基本操作



廟口聽講古 (7)
能利用Scratch軟體繪製符合在地
意象的舞臺與角色



家鄉故事發表 (4)
能利用Scratch軟體創作互動式短
劇

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 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2~8週 | 7 | Scratch 的基本概念 | 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. Scratch 安裝及操作介面 2. 家鄉故事 | 1. 能安裝 Scratch 軟體 2. 能認識 Scratch 軟體的操作介面 3. 能搜尋家鄉故事並發表 | 1. 認識與使用： 認識 Scratch 動畫軟體安裝，操作基本介面。 2. 搜尋及分享：搜尋家鄉故事並分享。 | 1. 正確安裝及操作 scratch 軟體 2. 發表家鄉故事 | Scratch3 第 1 課 |
| 第9~15週 | 7 | 廟口聽講古 | 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升 | 1. Scratch 的功能。 2. 舞台場景 3. 角色造型 4. 家鄉故事短劇內容 | 1. 能使用 Scratch 創作出舞台場景及角色造型 2. 能創作符合家鄉故事主題短劇內容 | 1. 使用與創作： 以 Scratch 動畫軟體創作出舞台場景及角色造型。 2. 創作與發表：創作符合家鄉故事主題短劇內容，以螢幕廣播短劇內容 | 1. 以 Scratch 動畫軟體創作出舞台場景及角色造型 2. 完成家鄉故事短劇內容 | Scratch3 第 2 課 |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

| | | | | | | | | |
|-------------|---|--------|--|-----------------------------|--|--|---------------|--------------|
| 第16~19 週 | 4 | 家鄉故事發表 | E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升 | 1. Scratch 的功能 2. 家鄉故事短劇 | 1. 能使用 Scratch 創作出互動式家鄉短劇 2. 能發表互動式家鄉故事短劇 | 1. 使用與創作：以Scratch 軟體，創作出互動式家鄉短劇。 2. 發表：分享互動式家鄉故事短劇。 | 操作發表互動式家鄉故事短劇 | Scratch3 第3課 |
|-------------|---|--------|--|-----------------------------|--|--|---------------|--------------|

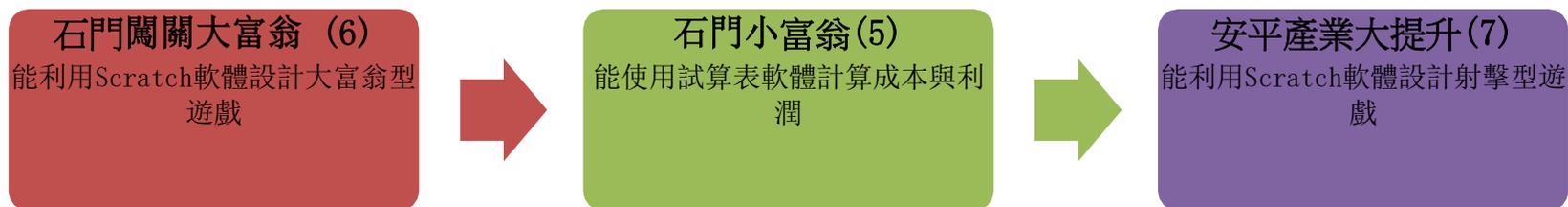
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市公立安平區石門國民小學 113 學年度第二學期五年級彈性學習石門E世代課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

| 學習主題名稱 (中系統) | 程式高手(二) | 實施年級 (班級組別) | 五年級 | 教學節數 | 本學期共(18)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：了解安平產業知識及利潤的試算，製作動畫表達對提升安平產業的方法。 | | | | |
| 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 | 學生能夠理解與關心安平產業，試算軟體紀錄安平特色成本與利潤，應用繪圖動畫軟體了解提升安平產業的方法。 | | | | |
| 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明 | 石門闖關大富翁動畫 子任務一：創作 Scratch知識大富翁及闖關遊戲 子任務二：以試算軟體記錄安平產業產量 子任務三：設計安平產業動畫遊戲 | | | | |

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(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 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 | 石門闖關大富翁 | 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. 安平產業的相關知識。 2. Scratch 安平產業大富翁遊戲設計方式 | 1. 能搜尋安平相關知識，設計安平知識命運卡及機會卡。 2. 能設計 Scratch 安平問題闖關遊戲 | 1. 設計與發表：搜尋安平相關知識，設計安平命運卡及機會卡問題並發表。 2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲介面設計，將牛蒡知識命運卡及機會卡融入其中。 3. 分組操作：分組方式進行大富翁遊戲。 | 1. 發表石門命運卡及機會卡設計內容 2. 創作出 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲 3. 操作大富翁遊戲 | Scratch3 第 4 課 |
| 第 8~12 週 | 5 | 石門小富翁 | 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 | 1. 安平產業的類型 2. Excel 功能 | 1. 能認識安平產業類型涵蓋的內容 2. 能創作出家鄉產業統計成本及收成的試算檔案 3. 能以案例分析安平產業的產量及成本與利潤 | 1. 認識及發表：搜尋安平產業成本及收成獲利內容並發表。 2. 組織及製作：以 Excel 試算軟體，統計出安平產業統計收成。 3. 發表：以 Excel 試算軟體，分析安平產業之產量及成本與利潤。 | 1. 製作具有統計成本及產量的試算檔案 2. 操作發表安平產業統計收成的試算檔案 | Excel 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)

| | | | | | | | | |
|-----------|---|---------|--|-------------------------------------|---|--|--|----------------|
| 第 13~19 週 | 7 | 安平產業大提升 | 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。 | 1. 安平產業提升方法 2. Scratch 與安平產業作戰遊戲 | 1. 能搜尋安平產業提升的方法 2. 能設計 Scratch 與安平產業問題作戰遊戲 | 1. 搜尋及發表：搜尋安平產業提升方法並發表。 2. 認識與使用認識 Scratch 動畫軟體誘敵作戰遊戲介面設計，將搜尋的安平產業問題角色及防治方法融入其中。 3. 發表：以螢幕廣播呈現作戰遊戲的特色。 | 1. 發表安平產業的提升方法 2. 創作 Scratch 與安平產業作戰動畫遊戲 3. 發表作戰遊戲 | Scratch3 第 5 課 |
|-----------|---|---------|--|-------------------------------------|---|--|--|----------------|

◎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。