

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)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> Scratch的基本概念 (7) 能熟悉Scratch軟體的基本操作 </div> <div style="font-size: 2em; color: #c00000;">➔</div> <div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> 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 </div> <div style="font-size: 2em; color: #6aa84f;">➔</div> <div style="background-color: #4a4a99; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> 家鄉故事發表 (4) 能利用Scratch軟體創作互動式短 劇 </div> </div>					

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 動畫軟體 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
-------------	---	--------	--	-----------------------------	--	--	---------------	--------------

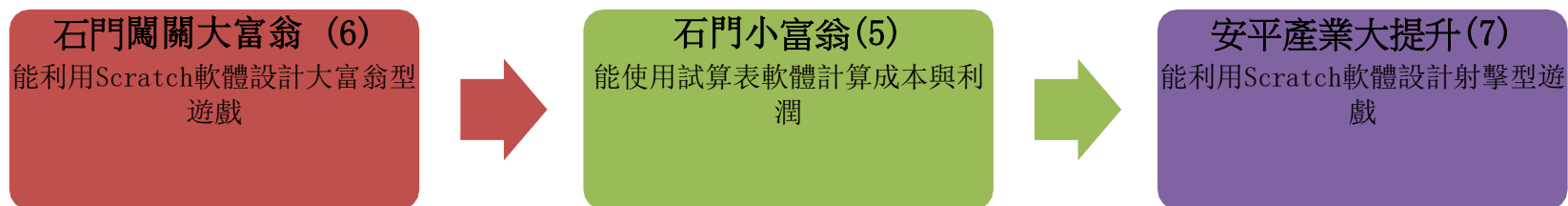
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。