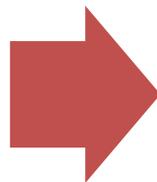


| 學習主題名稱 (中系統) | Coding 古蹟動起來 | 實施年級 (班級組別) | 五年級 | 教學節數 | 本學期共(20)節 |
|---|---|----------------|--|------|-----------|
| 彈性學習課程 四類規範 | 1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | |
| 設計理念 | 關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過 運算思維 ，操作 程式設計軟體 ，了解資訊科技與生活的關聯。 | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養 | 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。 E-C3 <input type="checkbox"/> 具備 <input type="checkbox"/> 理解與關心本土與國際事務的素養，並 <input type="checkbox"/> 認識與包容文化的多元性。 | | | | |
| 課程目標 | <input type="checkbox"/> 具備 程式設計軟體 操作能力， <input type="checkbox"/> 理解 運算思維 ，並藉由課程中動手操作及口語報告， <input type="checkbox"/> 認識 程式設計軟體 之妙用。 | | | | |
| 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 | 1. 能正確開啟 Scratch3，繪製角色、使用動畫常用程式積木及輸入文字等操作，完成儲存檔案之操作。 2. 能完成「三山國王廟動茲動」介紹動畫，並進行口語報告。 | | | | |
| 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) | | | | | |

程式設計&動畫製作初體驗

(10節)

1. 認識Scratch3之操作方式
2. 應用運算思維除錯



三山國王廟動茲動

(10節)

1. 能摘取網路上「三山國王廟」資料整理資料，並整理之，進而完成「三山國王廟」介紹動畫
2. 能使用Scratch 程式設計軟體表達想法

| 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 至 10 週 | 10 | 程式設計&動畫 製作初體驗 | 1. 資 E3 應用 運 算思維描述 問題解決的 方法 2. 資 E6 認識 與 使用資訊科 技以表達想 法 | 1. Scratch3 之操作 方式 | 1. 認識 Scratch3 之操作方 式 2. 應用 運算 思維除錯 | 1. 建立第一個 Scratch3 作品 2. 找出作品中程式積木的錯誤並 修正之 | 1. 能說出 程式設計的 步驟 2. 會開啟 Scratch3 3. 能繪製 角色 4. 能簡易 堆疊動、編 輯畫程式積 木 5. 學習解 決問題 6. 能儲 存、開啟 Scratch3 檔案 | Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊) |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

| | | | | | | | | |
|----------------|----|--------------|--|--|--|---|--|-------------------------------|
| 第 11 至 20 週 | 10 | 三山國王廟動 茲動 | 1. 社 3b-III-2 摘取及整理社 會議題相關資 料的重點，判 讀其正確性及 價值，並加以 描述和解釋 2. 資 E6 認識與 使用資訊科技 以表達想法 | 1. Scratch3 之操作方式 2. 「三山國 王廟」網路 資源 | 1. 能摘取網 路上「三山 國王廟」資 料 整理資 料，並整理 之，進而完 成「三山國 王廟」介紹 動畫 2. 能使用 Scratch 程 式設計軟體 表達想法 | 1. 彙整網路三山國王廟資料，完 成「三山國王廟動茲動」介紹動 畫 2. 動畫觀摩分享，學生練習上台 口語報告 | 1. 搜尋 「三山國王 廟」網路資 料 2. 會儲 存、開啟 sb3 檔案 3. 使用照 片為背景並 變換之 4. 學習解 決問題 | Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊) |
|----------------|----|--------------|--|--|--|---|--|-------------------------------|

◎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) | E 起遊戲古蹟 | 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. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | |
| 設計理念 | 關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過 運算思維 ，操作 程式設計軟體 ，了解資訊科技與生活的關聯。 | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養 | 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。 E-C3 <input type="checkbox"/> 具備 <input type="checkbox"/> 理解與關心本土與國際事務的素養，並 <input type="checkbox"/> 認識與包容文化的多元性。 | | | | |
| 課程目標 | <input type="checkbox"/> 具備 程式設計軟體 操作能力， <input type="checkbox"/> 理解 運算思維 ，並藉由課程中動手操作及口語報告， <input type="checkbox"/> 認識 程式設計軟體 之妙用。 | | | | |
| 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small> | 1. 能完成「三山國王廟古蹟知多少」導覽互動遊戲 2. 能完成「古蹟拜神博杯趣」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) | | | | | |

三山國王廟古蹟知多少

(12節)

1. 能摘取網路上「三山國王廟古蹟」資料並整理資料，完成Scratch3導覽三山國王廟古蹟互動遊戲
2. 應用運算思維除錯



古蹟拜神博杯趣

(8節)

1. 判讀古蹟與信仰文化的價值，使用Scratch3 創作「古蹟拜神博杯趣」遊戲
2. 培養並具備遊戲程式設計之興趣

| 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 至 12 週 | 12 | 三山國王廟古蹟知多少 | 1. 社 3b-III-2 摘取 及 整理 社—會議題相 關資料的重 點，判讀其 正確性及價 值，並加以 描述和解釋 2. 資 E3 應用 運 算思維描述 問題解決的 方法 | 1. Scratch3 之操作 方式 2. 「三山國 王廟古 蹟」網路 資源 | 1. 能 摘取 網 路上「三 山國王廟 古蹟」資 料並整理 資料，完 成 Scratch3 導覽三山 國王廟古 蹟互動遊 戲 2. 應用 運算 思維除錯 | 1. 能設計出使用上下左右鍵控制的迷宮遊戲 2. 能應用迷宮遊戲，完成「三山國王廟古蹟知多少」導覽互動遊戲 3. 找出作品中程式積木的錯誤並修正之 | 1. 能說出遊戲程式思考規劃與流程 2. 會使用條件判斷與偵測之積木 3. 學習解決問題 4. 能儲存、開啟 SB3 檔案 | Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊) |
| 第 13 至 20 週 | 8 | 古蹟拜神博杯趣 | 1. 社 3b-III-2 摘取 及 整理 社—會議題相 關資料的重 點， 判讀 其 | 1. Scratch3 之操作 方式 2. 古蹟與信 仰文化的 | 1. 判讀古蹟 與信仰文 化的價 值，使用 Scratch3 | 1. 能完成「古蹟拜神博杯趣」遊戲 2. 能運用博杯的設計基本原理，利用亂數及變數設計出與電腦玩刀石頭布的互動遊戲 | 1. 會使用廣播訊息相關積木 2. 會使用變數(記錄 | Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊) |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|------------|---|----------------------------|--|--|
| | | | <p>正確性及價值，並加以描述和解釋</p> <p>2. 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>3. 資 E13 具備學習資訊科技的興趣</p> | <p>相關聯</p> | <p>創作「古蹟拜神博杯趣」遊戲</p> <p>2. 培養並具備遊戲程式設計之興趣</p> | <p>3. 找出作品中程式積木的錯誤並修正之</p> | <p>狀態及次數)相關積木</p> <p>3. 會設計隨機產生亂數</p> <p>3. 學會 debug</p> <p>4. 能儲存、開啟 SB3 檔案</p> | |
|--|--|--|--|------------|---|----------------------------|--|--|

◎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。