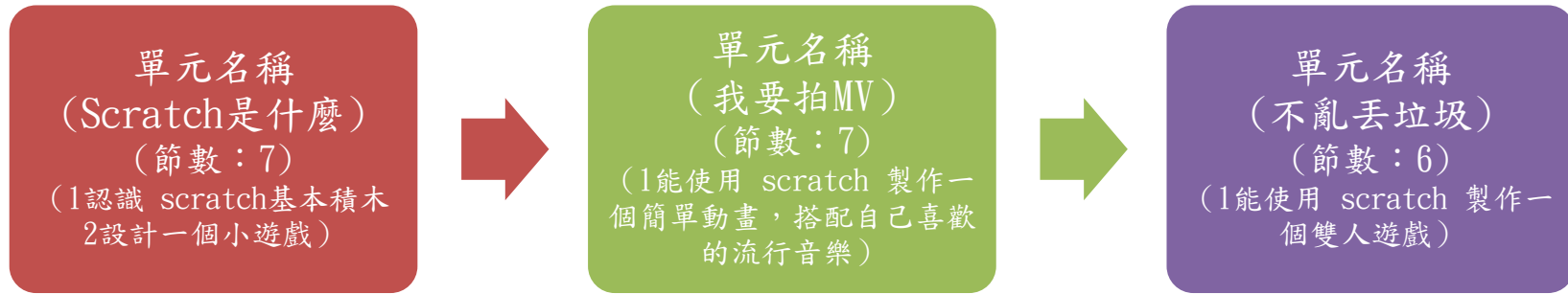


| 學習主題名稱 (中系統) | e 起寫程式 | 實施年級 (班級組別) | 五 | 教學節數 | 本學期共(20)節 |
|---|---|----------------|---|------|-------------|
| 彈性學習課程 四類規範 | 1. 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) | | | | |
| 設計理念 | 互動與關係:能嘗試使用電腦軟體處理生活中所遇到的事件。 | | | | |
| 本教育階段 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養 | | | | |
| 課程目標 | 讓學生能運用科學技能做有計畫的探索，並培養使用電腦的正確態度。 | | | | |
| 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 checked="" 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 | 學生學習和運用 Scratch 程式，設計動畫與遊戲。 | | | | |
| 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) | | | | | |



| 教學期程 | 節數 | 單元與活動名稱 | 學習表現 <small>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</small> | 學習內容 <small>(校訂)</small> | 學習目標 | 學習活動 <small>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</small> | 學習評量 | 自編自選教材或學習單 |
|-------|----|-------------|---|-----------------------------|--------------------------------|--|-----------------------|------------|
| 第二~八週 | 7 | Scratch 是什麼 | pa-III-2 (自然科學) 能從(所得的)資訊或數據, 形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如: 來自同學)比較對照, 檢查相近探究是否有相近的結果。 | Scratch 遊戲: 大魚吃小魚的製作方法 | 1 認識 scratch 基本積木 2 設計一個小遊戲 | 1. 學生了解 Scratch 的基本積木 2. 學生製作: 大魚吃小魚的遊戲 | 口頭報告 (上台口頭分享自己的遊戲) | |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

| | | | | | | | | |
|-----------------|----------|---------------|--|--------------------------------|---|---|---------------------------------------|--|
| <p>第九~十五週</p> | <p>7</p> | <p>我要拍 MV</p> | <p>po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> | <p>Scratch 動畫：MV 創作方法</p> | <p>1 能使用 scratch 製作一個簡單動畫，搭配自己喜歡的流行音樂</p> | <p>1 學生了解「外觀積木」之圖像效果變化。 2 學生會使用圖像效果製作「動畫」。 3 學生會在影片上字幕。 4 學生會增加角色，以說故事的方式，增加文字說明。</p> | <p>實作評量 (使用 Scratch 製作出一個 MV)</p> | |
| <p>第十六~二十一週</p> | <p>6</p> | <p>不亂丟垃圾</p> | <p>ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 ah-III-2 (自然科學) 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 (科技融入參考指引) 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> | <p>Scratch 遊戲：雙人垃圾守門員的製作方法</p> | <p>1 能使用 scratch 製作一個雙人遊戲</p> | <p>1. 學生創作出一個兩人共玩的改編足球遊戲。(進攻者丟垃圾進河裡，防守者攔截垃圾)</p> | <p>實作評量 (製作出一個垃圾守門員雙人遊戲)</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。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

◎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。

臺南市公私立善化區陽明國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習 陽明愛E課 課程計畫

| | | | | | |
|---|--|----------------|---|------|-------------|
| 學習主題名稱 (中系統) | 神奇的數位世界 | 實施年級 (班級組別) | 五 | 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 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) | | | | |
| 設計理念 | 互動與關係:能嘗試使用電腦軟體處理生活中所遇到的事件。 | | | | |
| 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養 | | | | |
| 課程目標 | 讓學生能運用科學技能做有計畫的探索，並培養使用電腦的正確態度。 | | | | |
| 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 checked="" 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small> | 學生學習和運用 PhotoCap 軟體製作桌曆和四格漫畫 | | | | |
| 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 <i>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</i> | 學習內容 <i>(校訂)</i> | 學習目標 | 學習活動 <i>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</i> | 學習評量 | 自編自選教材或學習單 |
|-------|----|--------------|--|---------------------|-------------------|--|-----------------------------------|------------|
| 第一~七週 | 7 | PhotoCap 是什麼 | po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 po-III-2 (自然科學) 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 | PhotoCap 的基本功能 | 學習 PhotoCap 的操作介面 | 1. 學生了解 PhotoCap 的基本功能。 2. 學生使用 PhotoCap 創作自畫像。 | 口頭報告 (使用 PhotoCap 製作出一個自畫像，並上台分享) | |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

| | | | | | | | | |
|----------------|----------|--------------|--|---------------------------|--|--|---------------------------------------|--|
| <p>第八~十四週</p> | <p>7</p> | <p>陽明桌曆</p> | <p>po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 ah-III-2 (自然科學) 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 2a-III-1 (社會) 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> | <p>PhotoCap 桌曆創作的</p> | <p>1 學生會使用平板拍攝照片 2 能用 PhotoCap 製作月曆。</p> | <p>1 學生使用平板拍攝學校 12 張以上的照片。 2 學生會使用月曆模版新增方法、月曆屬性設定方法及各月份的設定方法。 3 學生設計一個 12 月份的桌曆並與同學分享。</p> | <p>實作評量 (使用 PhotoCap, 做出桌曆)</p> | |
| <p>第十五~二十週</p> | <p>6</p> | <p>馬路如虎口</p> | <p>(科技融入參考指引) 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 ah-III-2 (自然科學) 透過科</p> | <p>交通安全注意事項、四格漫畫的製作方法</p> | <p>能用 PhotoCap 製作出四格漫畫</p> | <p>1 學生想一想以自身案例，如何提醒大家注意交通安全 2 學生會使用 Photocap 加入多圖相框。 4 學生製作交通安全宣導四格漫畫</p> | <p>實作評量 (使用 PhotoCap, 做出交通安全四格漫畫)</p> | |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

| | | | | | | | | |
|--|--|--|----------------------------|--|--|--|--|--|
| | | | 學探究活動解 決一部分生活 週遭的問題。 | | | | | |
|--|--|--|----------------------------|--|--|--|--|--|

◎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。