

臺南市永康區三村國民小學 114 學年度第一學期五年級彈性學習 智慧生活趣 課程計畫(☒ 普通班 ☐ 特教班)

課程名稱	三村故事 ⁺		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	1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 4. 互動與關聯：經由人與環境的互動，探索社區的事物，並運用科技探索人與社區的關聯，共享社區的美。							
本教育階段總 綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。							
課程目標	啟發學生運用 Scratch 程式設計，結合生活經驗製作小遊戲和動畫，提昇未來競爭力。							
配合融入之領域 或議題	☐國語文 ☐英語文 ☒英語文融入參考指引 ☐本土語 ☒數學 ☒社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☒科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐國際教育							
表現任務	Scratch 軟體操作、製作「我讓鹿會動、三崁店的神社、鹽行尋鹽記、一起來接鹽」等程式。							
課程架構脈絡								
我讓鹿會動 (2節) 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。 → 三崁店的神社 (8節) 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。 → 鹽行尋鹽記 (6節) 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。 → 一起來接鹽 (4節) E-B1 具備「聽、說、 讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生 活所需的基礎數理、 肢體及藝術等符號知 能，能以同理心應用 在生活與人際溝通。								
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) 名詞	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單

第1~2週	2	我讓鹿會動	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	• 認識程式設計 • 學會Scratch程式 • 能加入背景和角色 • 會在角色上寫程式 • 能讓鹿來回移動 • 能儲存和備份程式 • 認識早期三村先民與鹿的關係、回溯家鄉歷史文化，了解先民辛勞歷程	1. 認識程式設計 2. Scratch程式語言 3. Scratch程式初體驗 4. 加入背景和角色 5. 在角色上寫程式 6. 鹿來回移動	1. 口頭問答先民與草原上的鹿群關係。 2. 操作練習完成我讓鹿會動小程序	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 維基百科
第3~10週	8	三崁店的神社	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	• 能加入神社背景、角色造型 • 了解程式設計步驟 • 學會換造型和隨機取數 • 能用重複迴圈簡化程式 • 讓角色動起來 • 三崁店的神社的位置及緣由。	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧（程式基本結構） 4. 換造型和重複迴圈 5. 隨機取數選三崁店神社照片 6. 讓角色動起來	1. 口頭問答神社功能 2. 操作練習完成三崁店的神社動畫 3. 動手搜尋三崁店現在的位置	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 網路搜尋照片

第11~16週	6	鹽行尋鹽記	4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	1. 資A-III-2簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	• 學會設計遊戲 • 能應用特效做綺麗舞台，置換舞台 • 熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動 • 能應用條件判斷和偵測，學習解決問題 • 了解鹽行名稱的由來	1. 開始設計遊戲 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位 4. 按鍵控制移動 5. 條件判斷和偵測（選擇結構） 6. 學習解決問題	1. 口頭問答 鹽行名稱的由來 2. 操作練習 完成鹽行尋鹽記小遊戲	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 教學網頁
第17~20週	4	一起來接鹽	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。	1. 資P-III-1程式設計工具之功能與操作。 2. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 3. 資H-III-3資訊安全基本概念及相關議題。 4. 數R-6-3數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出	• 了解程式錯蟲與除錯 • 學會廣播接收訊息 • 會讓鹽包由樹上掉落 • 能設定變數和使用 • 學會倒數計時、重玩、除錯蟲(debug) • 以現有程式改變背景元素，實現在地化。 • 了解鹽的重要性	1. 程式也有蟲蟲危機 2. 廣播開始玩遊戲 3. 鹽包由上掉落 4. 變數的設定和使用 5. 倒數計時&再玩一次 6. 學會除錯蟲(debug)	1. 口頭問答 鹽的重要性 2. 操作練習 完成一起來接鹽小遊戲	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 網頁教學

				數量關係的關係式。				
--	--	--	--	-----------	--	--	--	--

臺南市永康區三村國民小學 114 學年度第二學期五年級彈性學習 智慧生活趣 課程計畫(☒ 普通班 ☐ 特教班)

課程名稱	三村故事 ⁺	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	1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 4. 互動與關聯：經由人與環境的互動，探索社區的事物，並運用科技探索人與社區的關聯，共享社區的美。							
本教育階段總 綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、 肢體及藝術 等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。							
課程目標	運用網路資源了解先民生活及歷史，透過 Scratch 程式展現成果，提昇學生資訊應用能力。							
配合融入之領域 或議題	☐國語文 ☐英語文 ☒英語文融入參考指引 ☐本土語 ☒數學 ☒社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☒科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐國際教育							
表現任務	Scratch 軟體操作、製作「先民的生活、先民的歷史動畫、歷史博物館找朋友、先民獵鹿射擊小遊戲」等程式。							
課程架構脈絡								
先民的生活 (2節) 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。 ➡ 先民的歷史動畫 (6節) 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。 ➡ 歷史博物館朋友 (6節) E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 ➡ 先民獵鹿射擊遊戲 (4節) 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。								
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	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單

第1~2 週	2	先民的生活	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 資A-III-2簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	• 複習Scratch程式介面、積木程式功能、會在角色上寫程式 • 利用網路線上資源學習，了解早期先民的生活方式。	1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言 3. Scratch 程式初體驗 4. 加入背景和角色	1. 口頭問答 先民生活方式 2. 操作練習 先民的生活	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 網路影音教學範例
第3~8 週	6	先民的歷史動畫	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。	1. 資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。 2. 資P-III-1程式設計工具之功能與操作。 3. 資P-III-2程式設計之基本應用。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。	• 熟悉動畫製作流程 • 學習從第一幕動畫設計 • 能做主角口白和聲音檔、會廣播呼叫角色登場 • 會切換舞台和做標題，完成動畫簡報 • 上網搜尋有關先民歷史可用的素材	1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計 3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場 5. 舞台切換和標題 6. 完成動畫簡報	1. 口頭問答 搜尋到的先民歷史資料 2. 操作練習 先民的歷史動畫	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 網頁教學

第9~14週	6	歷史博物館找朋友	- 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 - 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 - 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。	- 資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。 - 資P-III-1程式設計工具之功能與操作。 - 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。	- 學會廣播玩迷宮遊戲 - 能解決土撥鼠碰壁問題 - 能使用「或」連結條件 - 會寫「讓淘氣鬼抓到」程式 - 會寫「過關了」程式 - 會寫「時間到了」程式 - 認識台灣歷史博物館	- 程式從做中學 - 廣播玩迷宮遊戲 - 主角碰壁了 - 別讓淘氣鬼抓到哦 - 和好友共享大餐 - 限時挑戰好刺激	- 口頭問答 參觀歷史博物館經驗 - 操作練習 歷史博物館找朋友小遊戲 - 搜尋資料	- Scratch 3 小創客寫程式 - 影音動畫教學 - 教學網頁
第15~20週	6	先民獵鹿射擊遊戲	- 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 - 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 - 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	- 資A-III-1程序性的問題解決方法簡介。 - 資P-III-1程式設計工具之功能與操作。 - 資P-III-2程式設計之基本應用。	- 學會啟動遊戲和變數設定 - 能設計闖進先民獵鹿世界遊戲 - 學會以子彈擊落鹿 - 能設計天外飛石 - 會設計生命值程式 - 學會設計遊戲結束	- 啟發遊戲設計能力 - 遊戲開始和變數設定 - 子彈擊落鹿 - 天外飛石 - 被子彈打中和擊中飛碟 - 生命值和遊戲結束	- 口頭問答 早期先民的經濟活動 - 操作練習 先民獵鹿射擊小遊戲	- Scratch 3 小創客寫程式 - 影音動畫教學 - 成果採收遊戲