

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. <input checked="" type="checkbox"/> 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	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， <u>並理解各類媒體內容的意義與影響。</u> E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， <u>並認識與包容文化的多元性。</u>						
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 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	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 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 <u>習多元媒材與</u> <u>技法</u> ，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	以 Scratch 動畫軟體創 作出舞台場 景及角色造 型 完成家鄉故 事短劇內容	Scratch3 第 2 課
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					事短劇			
--	--	--	--	--	-----	--	--	--

◎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)	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. <input checked="" type="checkbox"/> 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	交互作用：了解牛蒡知識及利潤的試算，製作動畫表達對牛蒡天敵及防治方式的認識。					
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， <u>並理解各類媒體內容的意義與影響</u> 。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， <u>並認識與包容文化的多元性</u> 。					
課程目標	學生能夠理解與關心牛蒡產業，探索牛蒡的天敵，以試算軟體紀錄家鄉牛蒡成本與利潤，應用繪圖動畫軟體了解防治牛蒡蟲害的方法。					
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	創作牛蒡誘敵動畫 子任務一：創作 Scratch 柚子知識大富翁及闖關遊戲 子任務二：以試算軟體記錄牛蒡產業產量 子任務三：設計牛蒡防治天敵動畫遊戲					

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	牛蒡闖關大富 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. 牛蒡的相 關知識。 2. Scratch 牛蒡大富翁 遊戲設計方 式	1. 能搜尋牛 蒡的相關知 識，設計牛蒡 知識命運卡 及機會卡。 2. 能設計 Scratch 牛蒡 問題闖關遊 戲	1. 設計與發表：搜尋牛蒡相關知 識，設計牛蒡命運卡及機會卡 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. 發表牛 蒡命運卡及 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	牛蒡小農	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. 牛蒡產業 的栽種成本 及收成 2. Excel 功 能	1. 能認識牛 蒡的成本與 收成涵蓋的 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 分析牛蒡的 產量及成本 與利潤	1. 認識及發表：搜尋牛蒡栽種成 本及收成獲利的內容並發表。 2. 組織及製作：以 Excel 試算軟 體，統計出家鄉牛蒡產業統計收 成。 3. 發表：以 Excel 試算軟體，分 析家鄉牛蒡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 牛蒡統計收 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	牛蒡天敵剋星	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 <u>和競爭</u> 的關係。	1. 牛蒡的天 敵及防治方 法 2. Scratch 與牛蒡天敵作戰 遊戲	1. 能搜尋牛 蒡的天敵及 防治的方法 2. 能設計 Scratch 與牛 蒡天敵作戰 遊戲	1. 搜尋及發表：搜尋牛蒡天敵及 防治方法並發表。 2. 認識與使用 認識 Scratch 動畫軟體誘敵作戰 遊戲介面設計，將搜尋的牛蒡天 敵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. 發表牛蒡 的天敵知識 及防治方法 2. 創作 Scratch 與牛蒡天敵 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。