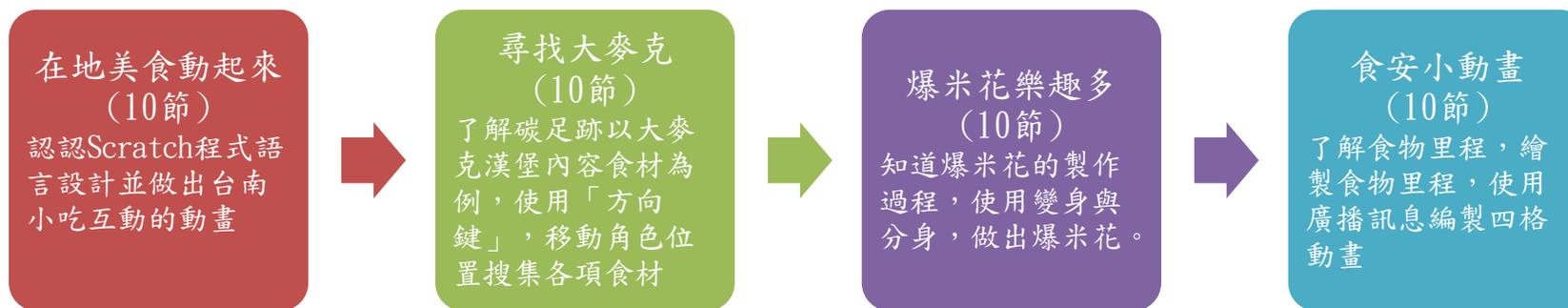


臺南市公立東區東光國民小學 114 學年度(第一學期)五年級彈性學習溝通未來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	統整規劃好 EZ	實施年級 (班級組別)	五上	教學 節數	本學期共( 40 )節
彈性學習課程 四類規範	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	設計與製作：分析探討問題解決的要素並培養邏輯思考，解決生活難題的目的。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	運用科技規劃與執行計畫的基本概念，分析問題解決並培養邏輯思考，應用到日常生活。				
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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	能利用Scratch製作專案介紹食品安全並將專案分享同學 (PS. Scratch一個作品就稱專案Project)				

課程架構脈絡(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 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	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週	10	在地美食動起來	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 美味的台南小吃</p> <p>2. Scratch 基礎</p>	<p>1. 瞭解我們在地之平民美食。</p> <p>2 認識 Scratch 舞台背景和角色</p>	<p>一、教師關鍵引導：</p> <p>1. 了解什麼是程式語言</p> <p>2. 覺察資訊科技在生活中的運用</p> <p>3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面和造型區與音效區的介面。</p> <p>4. 練習基本操作技巧，準備佈置舞台。</p> <p>5. 加入背景和角色</p> <p>6. 設定「角色」的台南美食造型。</p> <p>7. 使用「角色被點擊」指令加入互動提示，讓角色能自行決定執行順序。</p> <p>8. 使用「隨機取數」指令，來取得亂數值，讓美食造型顯示時機有變化。</p> <p>9. 使用迴圈讓造型變化，使角色動起來</p> <p>10. 配合禮盒打開，使用「播放音效」指令。</p> <p>二、學生學習策略： 觀察與仿作</p>	<p>1. 口頭問答老師提問。</p> <p>2. 完成 Scratch 操作練習。</p> <p>3. 完成「在地美食動起來」的動畫。</p> <p>4. 相互觀摩，進行分享介紹。</p>	<p>• Scratch 3 小創客寫程式</p>
第 6-10 週	10	尋找大麥克	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 食物材料的碳足跡</p> <p>2. Scratch 方向鍵遊戲</p>	<p>1. 認識食物材料與其碳足跡</p> <p>2. 使用鍵盤移動角色並製作絢麗的舞台效果</p>	<p>一、教師關鍵引導：</p> <p>1. 把大麥克漢堡的食材加入角色的造型。</p> <p>2. 認識「舞台」座標和定位，</p> <p>3. 使用鍵盤來改變「角色」的 x、y 軸的值，來控制上、下、左、右移動角色位置。</p> <p>4. 讓角色移動去搜集大麥克漢堡的食</p>	<p>1. 進行操作練習，並完成「尋找大麥克」遊戲。</p> <p>2. 相互觀摩，進行</p>	<p>• Scratch 3 小創客寫程式</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						材 5. 使用圖像效果改變來增加舞台效果 二、學生之學習策略： 觀察與仿作	分享介紹。	
第 11-15 週	10	爆米花樂趣多	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 爆米花的製作過程 2. Scratch 爆米花遊戲	1. 知道由玉米粒到爆米花的過程 2. 了解分身和變身 3. 透過顏色偵測產生爆米花	一、教師關鍵引導： 1. 知道從玉米到爆米花的製作流程，製作 4 個造型 2. 產生分身和變身 3. 角色跟著滑鼠移動 4. 加入背景音樂 5. 顏色偵測和爆米花 6. 多重條件設定 二、學生學習策略： 觀察與仿作	1. 進行操作練習，並完成「爆米花樂趣多」。 2. 相互觀摩，進行分享介紹。	• Scratch 3 小創客寫程式
第 16-20 週	10	食安小動畫	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 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。	1. 食物里程的定義。 2. Scratch 動畫	1. 知道食物里程。 2. 明白分鏡原理 3. 運用轉場效果 4. 使用廣播串起每一幕	一、教師之關鍵引導： 1. 選定觀察到的食物里程 2. 畫出四格漫畫分別為第一幕到第四幕 3. 規畫出片頭接第一幕到第四幕再接片尾 4. 幕和幕之間使用圖像效果改變來製造轉場效果 二、學生學習策略： 觀察與仿作	1. 進行操作練習，並完成「食安小動畫」。 2. 相互觀摩，進行分享介紹。	• Scratch 3 小創客寫程式

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立東區東光國民小學 114 學年度(第二學期)五年級彈性學習溝通未來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	統整規劃好 EZ	實施年級 (班級組別)	五下	教學節數	本學期共( 40 )節
彈性學習課程 四類規範	<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	設計與製作：引導學生學習簡報技能，並透過簡報的製作，進而培養資料搜尋、處理、分析、應用與報告的能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	1. 學生能正確理解簡報與簡報的功能。 2. 學生能培養資料的搜尋、處理、分析、應用並展現成果。				
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	製作 Canva 簡報，結合在地名勝特色，能整理資料並將專題分享給同學				

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 1-5 週	10	臺南地景乒乓	<b>科參 科 E1</b> 了解平日常見 科技產品的用 途與運作方式 <b>科參 科 E2</b> 了解動手實作 的重要性。 <b>科參 科 E9</b> 具備與他人團 隊合作的能力	1. 臺南名勝古 蹟資料蒐 集。 2. 二人對打遊 戲。	1. 認識台南 名勝古 蹟。 2. 能使用 「亂數」 決定遊戲 角色的出 現與方 向。 3. 能善用 「複製」 的技巧加 速遊戲的 設計	1. 讓學生分別使用滑鼠、鍵盤 控制角色上、下移動 2. 學生能使用亂數決定球在碰 到檔板時的反射角度	1. 實作練習 並完成 「臺南地 景乒乓遊 戲」。 2. 各組相互 觀摩，進 行分享介 紹。	Scratch 3 小 創客寫程式
第 6-10 週	10	古蹟射擊場	<b>科參 科 E4</b> 體會動手實作 的樂趣，並養 成正向的科技 態度 <b>科參 科 E8</b> 利用創意思考 的技巧。 <b>藝 1-III-2</b> 能使用視覺元 素和構成要 素，探索創作 歷程。	1. 臺南名勝古 蹟二關卡射 擊遊戲。	1. 能說出二 個以上台 南名勝古 蹟的特 色。 2. 能製作二 個關卡的 遊戲。 3. 能使用變 數顯示遊 戲說明。 4. 能加入音 效、背景 音樂，讓 遊戲更完	1. 使用空白鍵，讓子彈定位到 貓咪的 x 軸位置，再改變 y 軸的值向上射出。 2. 判斷是否已經進入第二關， 改變背景、角色。 3. 能用變數來製作遊戲說明	1. 實作練習 並完成 「古蹟射 擊場」遊 戲。 2. 各組相互 觀摩，進 行分享介 紹。	Scratch 3 小 創客寫程式

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					整。			
第 11-13 週	6	臺南我的家	<b>科參 科 E1</b> 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 <b>科參 科 E3</b> 體會科技與個人及家庭生活的互動關係	1. 臺南名勝古蹟資料。 2. Canva 基本功能。	1. 使用瀏覽器搜尋整理臺南名勝古蹟資料。 2. 運用 CANVA 試作一份簡報。	1. 運用 Google 搜尋引擎，查詢臺南名勝古蹟的歷史背景、建築特色、文化意義等相關資料。 2. 在 Canva 平台上探索各種功能，如版面配置、圖像元素、文字樣式等，並嘗試應用不同素材。 3. 將蒐集到的資料與所學的 Canva 技巧，設計簡報內容，包括文字敘述、圖片搭配、版面編排等。	1. Canva 簡報操作介面實作。 2. 完成一頁式名勝古蹟「簡報」。	Canva 線上平台
第 14-16 週	6	我來自臺灣	<b>科參 科 E1</b> 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 <b>科參 科 E5</b> 繪製簡單草圖以呈現設計構想	1. 臺灣各地特色景觀資料。 2. Canva 文字和表格圖片和圖形 3. 簡報排版設計。	1. 知道台灣各地特色景觀。 2. 了解簡報版面配置的技巧 3. 認識文字與圖的差異。 4. 學會在簡報設計版面。	1. 學習如何使用魔法工具的效果。 2. 加入圖片美術效果。 3. 插入動態圖片與文字行距設定。 4. 學習加入其他元素設計版面。	完成「我來自臺灣」簡報。(含封面、內容頁、結尾頁)	簡報要素
第 17-20 週	8	地球村走一遍	<b>科參 科 E3</b> 體會科技與個人及家庭生活的互動關係 <b>科參 科 E8</b>	1. 世界各地特色景觀資料。 2. Canva 動畫、視訊等進階功能。	1. 知道世界各地特色景觀資料。 2. 學習構思內容並完成	1. 資料整理與分享。 2. 設定物件的動畫效果。 3. 分享報告簡報內容。	完成「地球村走一遍」簡報，並搭配簡報內容進行報告分	報告注意事項 簡報講稿

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			利用創意思考 的技巧 <b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。		簡報。 3. 學會分享 報告。		享	
--	--	--	---	--	-----------------------	--	---	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。