

臺南市立永康國小114學年度 五年級（特殊需求-藝術才能專長領域）課程計畫

學習階段/ 年級	學 期	課程 性質	藝術專 長科目	科目簡述 *以50字簡 要說明	每 週 節 數	專長領域 學習重點 *請填選學 習表現代碼	議題融入 *勾選議題須並 列其實質內涵	多元教學模式 *學期運作為原 則並敘明原因	師資來源
☐ 第二學習 階段 ☐ 三年級 ☐ 四年級 ☒ 第三學習 階段 ☒ 五年級 ☐ 六年級	☒ 上 學期 ☐ 下 學期	☐ 部定 課程/ 部定 必修 ☒ 校訂 課程	數位藝 術：美麗 臺灣 1	藉由認識Scratch程 式，試著 運用數位 媒材學習 理解數位 科技中基 本造形元 素、原理 及組構的 方式，並 試著結合 臺南名景 及臺灣特 色進行創 作，進而 使用 Scratch做 出遊戲程 式。	1	美才Ⅲ-P1 美才Ⅲ-K1 資 t-Ⅲ-1 資 t-Ⅲ-3 資 a-Ⅲ-4	☒ 資訊教育 資 E6 認識與 使用資訊科技 以表達想法。 資 E9 利用資 訊科技分享學 習資源與心 得。	☒ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☐ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☐ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用 之教學需求：	☒ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：
	☐ 上 學期 ☒ 下 學期	☐ 部定 課程/ 部定 必修 ☒ 校訂 課程	數位藝 術：美麗 臺灣1	藉由認識Scratch程 式，試著 運用數位 媒材學習 理解數位 科技中基 本造形元 素、原理 及組構的 方式，並 試著結合 臺灣美 食、生物 及音樂進 行創作， 進而使用 Scratch做 出遊戲程 式。	1	美才Ⅲ-P1 美才Ⅲ-K1 資 t-Ⅲ-1 資 t-Ⅲ-3 資 a-Ⅲ-4	☒ 資訊教育 資 E6 認識與 使用資訊科技 以表達想法。 資 E9 利用資 訊科技分享學 習資源與心 得。	☒ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☐ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☐ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用 之教學需求：	☒ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：

（表格欄位如不敷使用時，可依需要自行調整。）

陸、藝術才能美術班專長領域科目教學大綱

一、五年級

課程名稱	中文名稱	數位藝術：美麗臺灣1		
	英文名稱	Digital Art：The Beautiful Formosa1		
授課年段	☐ 三年級 ☐ 四年級 ☒ 五年級 ☐ 六年級			
授課學期	☒ 第一學期 ☐ 第二學期		授課節數	每週 1 節
學習目標	能運用 Scratch 程式設計，促進對台南名景進一步的認識，培養對週遭生活之美的感受體驗。			
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要	
	1	e 起去旅行-讓我們動起來	了解「序列」的程式結構及「平行」處理的程式結構。	
	2	e 起去旅行-讓我們動起來	學會使用角色庫並設計背景、角色造型。	
	3	e 起去旅行-讓我們動起來	寫出對話設計的程式。	
	4	e 起去旅行-讓我們動起來	會使用造型工具並學會設定角色大小與變換造型。	
	5	e 起去旅行-讓我們動起來	知道舞台座標的範圍及會使用運算積木寫程式。	
	6	e 起去旅行-讓我們動起來	會使用偵測積木寫程式並使用邏輯判斷積木寫程式。	
	7	e 起去旅行-讓我們動起來	會複製程式到其它角色。	
	8	e 起去旅行-台南景點知多少	加入背景、角色，並會更改角色名稱與設定角色尺寸大小。	
	9	e 起去旅行-台南景點知多少	會運用「對話」積木。	
	10	e 起去旅行-台南景點知多少	會運用「定位」、「迴轉方式」等積木	
	11	e 起去旅行-台南景點知多少	會運用「定位」、「迴轉方式」、「變換造型」、「面朝」、「廣播訊息」等積木	
	12	e 起去旅行-台南景點知多少	會運用「邏輯」、「偵測」、「隨機取數」、「顯示」、「隱藏」、「滑行到 XY」等積木。	
	13	e 起去旅行-台南景點知多少	會寫程式使用鍵盤控制角色移動。	
	14	e 起去旅行-台南景點知多少	搜尋並認識有名的台南景點。	
	15	e 起去旅行-台灣繞一圈	設計遊戲說明畫面。	
	16	e 起去旅行-台灣繞一圈	會使用造型工具繪製角色。	
	17	e 起去旅行-台灣繞一圈	會用 scratch 寫程式讓角色跳起來。	
	18	e 起去旅行-台灣繞一圈	會設計移動的地面與障礙物。	
	19	e 起去旅行-台灣繞一圈	知道台灣由南到北各縣市名稱並設計成角色。	
	20	e 起去旅行-台灣繞一圈	知道台灣由南到北各縣市名稱並設計成角色。	
21	e 起去旅行-台灣繞一圈	會設定背景音樂及運用變數、計時器等積木		
學習評量	1.定期/總結評量：比例 <u>50</u> % ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2.平時/歷程評量：比例 <u>50</u> % ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：			
備註				

課程名稱		中文名稱	數位藝術：美麗臺灣1			
		英文名稱	Digital Art：The Beautiful Formosa1			
授課年段		☐ 三年級 ☐ 四年級 ☒ 五年級 ☐ 六年級				
授課學期		☐ 第一學期 ☒ 第二學期			授課節數	每週1 節
學習目標		能運用 Scratch 程式設計，以臺灣美食、生物及音樂藝術為創作題材，促使學生對臺灣的認識，培養及發掘週遭生活之美的感受體驗及能力。				
教學大綱		週次	單元/主題	內容綱要		
		1	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	加入 Do、Re、Mi、Fa、So、La、Si、高音 Do 等八個角色並設計雞蛋角色造型		
		2	春節假期			
		3	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	寫出角色造型隨滑鼠動作變化之程式		
		4	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	認識琴鍵各代表的音階並學會看簡譜		
		5	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	寫程式當在「雞蛋」角色上點擊滑鼠則演奏其所示音階		
		6	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	搜尋有關台灣各地代表的歌曲，並寫出程式演奏出來		
		7	The Beautiful Formosa 之藝術饗宴	搜尋有關台灣各地代表的歌曲，並寫出程式演奏出來		
		8	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	會設計遊戲說明畫面		
		9	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	搜尋台灣各地代表美食		
		10	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	建立地名與食物清單，並把對應的地名與食物建立上去		
		11	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	使用「詢問」積木、「運算」積木、「變數」積木，寫出提問地名，回答對應正確食物後得分的程式		
		12	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	使用「詢問」積木、「運算」積木、「變數」積，寫出提問地名，回答對應正確食物後得分的程式。		
		13	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	建立「函式」積木並命名		
		14	美麗的寶島之金頭腦地方美食問答	使用「畫筆」積木，寫出程式：如答對機車會向前移動並畫出色彩且有機車發動的音效		
		15	美麗的寶島之外來種入侵	搜尋外來種及臺灣本土生物，並設計遊戲說明畫面		
		16	美麗的寶島之外來種入侵	會使用廣播積木，知道迴圈「如果…那麼」的概念。知道條件式的邏輯運用		
		17	美麗的寶島之外來種入侵	會使用偵測與判斷式積木並設計多重條件式程式。		
		18	美麗的寶島之外來種入侵	使用「建立分身」與「當分身產生」來寫子彈射擊程式		
		19	美麗的寶島之外來種入侵	瞭解廣播與接收		
		20	美麗的寶島之外來種入侵	設計背景音效與射擊時音效		
	21	美麗的寶島之外來種入侵	學會設定角色的圖層			
學習評量		1.定期/總結評量：比例 <u>50%</u> ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2.平時/歷程評量：比例 <u>50%</u> ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：				
備註						