

臺南市公立佳里區仁愛國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習創 E 仁愛課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	蕭壠動畫夢工廠	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與表達：透過學生與科技及同儕的互動，合作完成佳里主題動畫，表達對於佳里歷史文化的關心。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 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	學生能夠理解、關心與認識佳里區建築特色與文學代表人物，應用資訊科技，透過互動與同學合作完成佳里主題動畫。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	■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 □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				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	「Scratch 動畫」分享會 1. 小組製作 Scratch 動畫。 2. 呈現 Scratch 動畫。 3. 分享動畫設計理念。				
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)					

仿巴洛克建築相片秀 (6)

用scratch完成仿巴洛克式
建築照片秀。



文青醫師吳新榮 (6)

用scratch的製作吳新榮動
畫。



我們的蕭壟故事 (9)

用scratch小組共作蕭壟故
事動畫。

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 1~6 週	6	仿巴洛克建 築相片秀	多 E1 了解自己的文 化特質。 資 E6 認識與使用資 訊科技以表達 想法。	1. 台灣的仿 巴洛克式 建築。 2. Scratch 動畫設 計。	1. 了解台灣的 仿巴洛克式 建築。 2. 認識 scratch 的 基本操作並 使用 scratch 完 成仿巴洛克 式建築照片 秀。	1. 了解仿巴洛克式建築後發現佳 里的仿巴洛克式牌樓面。 2. 使用平板拍下佳里的仿巴洛克 式建築。 3. 使用 scratch 軟體進行動畫設 計。 4. 認識 scratch 基本功能，加入 照片、新增角色、程式積木拖 拉……等。 5. 完成仿巴洛克建築相片秀並與 同學分享。	口語評量： 能說出佳里 街道上有哪 些仿巴洛克 式牌樓面。 實作評量： 完成佳里仿 巴洛克式建 築照片動 畫。	網站：仿巴洛克 式 - 永樂國小 大稻埕主題式網 頁 https://reurl.cc/mxjnzW
第 7~12 週	6	文青醫師吳 新榮	國 5-III-11 大量閱讀多元 文本， 辨識文 本中議題的訊 息或觀點。 國 5-III-1 流暢朗讀各類 文本，並表現 抑揚頓挫的變	1. 吳新榮的 文學作 品。 2. 朗讀的技 巧。 3. Scratch 動畫設計 的操作。	1. 閱讀吳新榮 的文學作 品。 2. 流暢朗讀吳 新榮的文學 作品。 3. 使用 scratch 的 進階操作。	1. 熟悉吳新榮的新詩。 2. 表現抑揚頓挫流暢朗讀吳新榮 的文學作品。 3. 使用 scratch 軟體進行動畫設 計。 4. 介紹進階功能，加入移動積 木、角色造型變換、錄音…… 等 5. 完成吳新榮作品介紹動畫並與	口語評量： 1. 說出吳新 榮的代表作 品有哪些？ 2. 熟念吳新 榮的作品並 完成錄音。 實作評量： 完成吳新榮	影片：台語台這 間厝 彼个人吳 新榮 https://reurl.cc/o1akV3

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

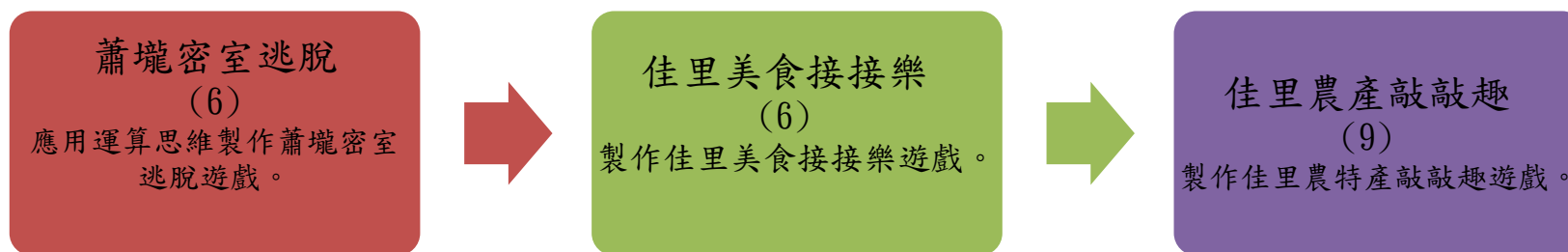
			化。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			班上同學分享。	文學作品動畫。	
第 13~21 週	9	我們的蕭壠故事	社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集 社會議題 的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 佳里歷史文物內容。 2. Scratch 動畫設計的操作。	1. 透過網路蒐集並摘取佳里區的歷史文物內容重點。 2. 使用所學的 scratch 技巧創作我們的蕭壠故事動畫。	1. 使用 google 瀏覽器搜尋佳里區的歷史文物，擷取適當的資料。 2. 小組討論動畫所要呈現的方式及內容並開始設計。 3. 完成設計號小組上台展示並說明動畫設計理念。	實作評量： 1. 能於網路搜尋並選取適當資料。 2. 能小組完成一份我們的蕭壠故事動畫動畫並上台展示。	無

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立佳里區仁愛國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習創 E 仁愛課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	蕭壠遊戲大觀園	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	應用與分享：應用圖文、動畫，分享蕭壠文化園區歷史及佳里美食與農特產。				
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， 並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養， 並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	學生能夠理解、關心與認識蕭壠文化園區歷史文化與佳里美食與農特產，應用資訊科技，透過互動與同學合作完成蕭壠主題遊戲。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	☒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 ☐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				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	「Scratch 簡易遊戲」分享會 1. 小組設計 Scratch 簡易遊戲。 2. 展示設計的 Scratch 簡易遊戲。 3. 小組分享 Scratch 簡易遊戲設計理念。				

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 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 1~6 週	6	蕭壠密室逃脫	社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 蕭壠文化園區歷史與館內配置。 2. Scratch 簡易遊戲設計。	1. 透過蕭壠文化園區網站蒐集該歷史與館內配置。 2. 使用 scratch 小組共做簡易遊戲。 3. 應用設計思維挑戰蕭壠密室逃脫。	1. 閱讀蕭壠文化園區相關網頁內容。 2. 操作 scratch 單向選擇積木(如果……那麼)及使用廣播積木。 3. 繪製蕭壠園區館內地圖，並以地圖為關卡，角色需依照關卡從起點走至終點才算過關。	實作評量： 1. 能從網站中尋找所需要的資訊。 2. 能小組創作 scratch 遊戲。 3. 能挑戰成功蕭壠密室逃脫。 4. 能展示並分享蕭壠密室逃脫的設計理念。	1.蕭壠文化園區 https://reurl.cc/DyVR0j 2.蕭壠文化園區來啊 https://reurl.cc/2Zd2p6
第 7~12 週	6	佳里美食接接樂	多 E3 認識不同的文化概念，如族群、階級、性別、宗教等。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 佳里美食的種類。 2. Scratch 變數、計分功能。	1. 認識佳里美食的種類(肉圓、水煎包、臭豆腐、越南烤乳豬……)。 2. 小組合作，使用 Scratch 變數、計分功能製作進階遊	1. 藉由影片認識在地美食，亦分享自己的美食口袋名單。 2. 嘗試 scratch 變數及計分積木寫法。 3. 以 scratch 設計美食圖片從空中掉落遊戲，如果角色接到佳里美食的照片就加分，接到不是佳里美食就扣分。 4. 體驗佳里美食接接樂遊戲。	口語評量： 能上台說出自己喜愛的佳里在地美食。 實作評量： 1. 能設計出佳里美食接接樂遊戲。 2. 能展示並分享佳里美食接接樂遊戲。	1. 台南佳里 8 大必吃必玩店家 https://reurl.cc/n18enn 2.【你 TAG 我帶路】佳里人也認證的銅板美食 https://reurl.cc/moMEGY 3.【台南吃幾區 37-1】佳里篇 https://reurl.cc/b2O0El

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					戲。			
第 13~21 週	9	佳里農產敲敲趣	國 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷。 提升多元文本的閱讀和應用能力。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 佳里農特產。 2. Scratch 分身、倒數計時功能。	1. 運用網路蒐集佳里農特產(牛蒡)資料。 2. 小組合作，使用 Scratch 分身、倒數計時功能製作高級遊戲。 3. 體驗佳里農特產敲敲趣遊戲。	1. 閱讀並擷取佳里農會網頁資訊。 2. 嘗試 scratch 倒數計時積木堆疊順序與方法。 3. 以 scratch 設計農特產圖片從地面冒出，如果槌子打到佳里農特產就加分，打到外地農特產就扣分。	口語評量： 能說出佳里農特產。 實作評量： 1. 能設計出佳里農產敲敲趣遊戲。 2. 能展示並分享農產敲敲趣遊戲。 3. 能完成佳里農產敲敲趣遊戲。	佳里農會 https://reurl.cc/NA7Vxk

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。