

臺南市公立安南區安順國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習 Program the world 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	玩積木・學邏輯	實施年級 (班級組別)	五年級	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	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
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-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-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. 了解程式語言的運作方式，練習用 Scratch 積木與介面角色互動 2. 設計主題式的 Scratch 對話模型。 3. 運用 Scratch 程式積木的功能，完成程式動畫。				
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				
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	1. 利用 Scratch 設計創造專屬校園角色。 2. 繪製動畫故事場景背景。 3. 設計 Scratch 主題式小動畫。				
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世界大解密 (4) 了解何謂程式語言 ➡ 百變造型師 (6) 角色造型設計與創作 ➡ 畫像・話相 (5) 程式語言編排 ➡ Activate my animation (6) 製作小動畫					

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-4 週	4	Scratch 世界大 解密	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	1. 程式語言的介紹，練習操作 2. Scratch 網站	了解何謂程式語言	1. 程式語言介紹 2. Scratch 網站介紹 3. Scratch 網站註冊與認證	【口頭問答】 能知道並說明程式的定義 【操作練習】 網站探索	教師自編教材
5-10 週	6	百變造型師	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	創作自己所屬的校園角色	角色造型設計與創作	以我的校園生活為主題，學習 1. 認識角色的造型。 2. 角色造型的改變與動作 3. 加入背景 4. 個人化角色後，製作安順校園虛擬人物角色。	【口頭問答】 能知道並說明角色的要素 【操作練習】 設計角色與背景	教師自編教材
11-15	5	畫像・話相	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的	角色運動與程式安排	1. 程式語言編排 2. 角色動作與除錯	以我的校園生活為主題，學習 1. 座標概念 2. 角色圖層說明 3. 程式積木(動作)說明，並試作	【口頭問答】 能知道並說明座標與圖層 【操作練習】	教師自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

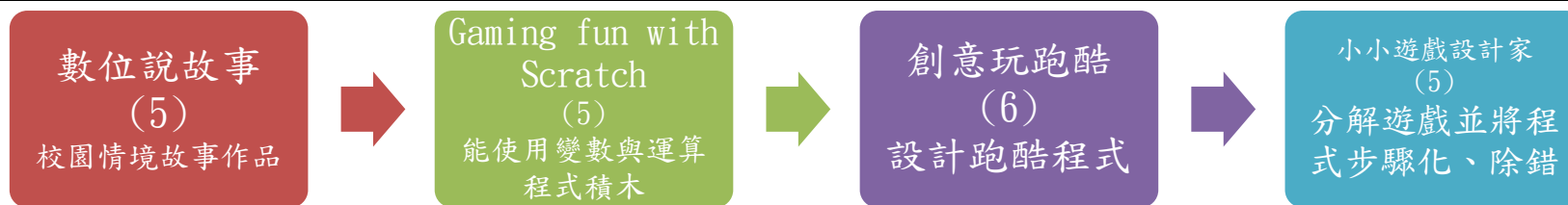
			興趣。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。			4. 讓角色依照規定的路徑移動 5. 程式錯誤判斷與除錯讓Scratch 人物動畫化	程式積木排列	
16-21 週	6	Activate my animation	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	1. 程式腳本安排 2. 動畫情節編排	製作小動畫	1. 動畫腳本製作 2. 腳本流程圖繪製 3. Scratch 廣播功能介紹 4. 安排程式積木並除錯	【口頭問答】 腳本說明製作 【操作練習】 程式積木設計排列	教師自編教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立安南區安順國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習 Program the world 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 創藝家	實施年級 (班級組別)	五年級	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	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
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-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-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. 蒐集新世代的遊戲類型，分享有趣的遊戲創作要素。 2. 運用 Scratch 程式積木的功能，完成遊戲設計作品。 3. 強化偵錯與除錯能力，調整並優化遊戲設計作品。				
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				
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	1. 數位說故事：完成數位說故事校園情境作品 2. 你來我往 Go fight win：Scratch 互動遊戲模組設計(1) 3. 創意玩跑酷：Scratch 互動遊戲模組設計(2) 4. 遊戲大觀園：體驗同學設計遊戲作品				

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-5	5	數位說故事	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	認識程式迴圈	1. 程式迴圈概念建立 2. 迴圈圖形創作 3. 利用線上工具進行文字與語音文本多量產出	1. 程式迴圈概念 2. 迴圈程式設計 3. 運用線上 AI 網站進行文本轉語音 4. 完成數位說故事校園情境作品	【口頭問答】 能知道並說明迴圈與重複概念 【操作練習】 程式積木設計排列 【實作測驗】 繳交設計動畫作品	教師自編教材
6-10	5	Gaming fun with Scratch	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	1. 變數、亂數與邏輯推理 2. 程式設計、除錯	能使用變數與運算程式積木	1. 遊戲模型介紹 2. 邏輯計算思維介紹 3. 設計雙人互動程式遊戲	【口頭問答】 能知道並說明變數意義 【操作練習】 程式積木設計排列	教師自編教材
11-16	6	創意玩跑酷	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學	1. Scratch 功能積木綜合應用 2. 程式設	設計跑酷程式	1. 跑酷遊戲概念拆解 2. 跑酷遊戲進行方式設計 3. 設計跑酷遊戲 4. 程式設計除錯	【操作練習】 程式積木設計排列	教師自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			習資訊科技的興趣。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	計、除錯				
17-21	5	小小遊戲設計家	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	1. 程式設計、除錯 2. 設計自己的第一個遊戲	1. 分解遊戲並將程式步驟化、除錯 2. 評價同儕作品並給予回饋	1. 基於學習過的前 2 個遊戲模型，創作專屬遊戲。 2. 設計遊戲畫面、角色場景 3. 程式積木排列 4. 試玩遊戲並除錯 5. 舉辦「遊戲大觀園」，相互體驗所設計的遊戲	【操作練習】 程式積木設計排列 【實作測驗】 繳交設計遊戲成品	教師自編教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。