

臺南市公立柳營區新山國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習 環遊 E 世界 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	E 來 E 往	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 20 節			
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (主題 □專題□議題)							
設計理念	交互作用：以Scratch積木式程式語言，運用電腦有步驟及自動化的特性，讓學生設計運作模型，透過電腦模擬與物理世界進行互動。							
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，並理解各類媒體內容的意義與影響。							
課程目標	藉由程式設計，培養學生思維邏輯概念及運算思維能力。							
配合融入之領 域或議題	☐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	軟體操作、口頭問答、程式設計、設計一個故事腳本及遊戲的草圖。							
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)								
我是程式設計高手 (6) 學會Scratch程式 ➡ 繪本對話 (7) 能使用scratch 實作故事腳本 ➡ 九九乘法 (7) 能使用scratch變數和條件判斷								
課程架構脈絡								
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
第 1-6 週	6	我是程式設計高手	1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	認識 Scratch	1. 認識程式設計 2. 學會Scratch程	1. 認識程式設計 2. Scratch程式語言 3. Scratch程式初體驗 4. 加入背景和角色	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 實作評量	1. Scratch 網站 2. 影音動畫教學 3. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			2. 資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣 性E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。		式 3. 能加入背景和角色 4. 會在角色上寫程式 5. 能讓貓咪來回移動 6. 能儲存和備份程式	5. 在角色上寫程式 6. 貓咪來回移動 7. 儲存和備份程式檔 8. 檢視角色設計，尊重差異。		
第 7-13 週	7	繪本對話	1. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 2. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	scratch 的繪本動畫設計	能使用 scratch 實作故事腳本	從角色對話故事腳本，進行 scratch 實作	1. 操作練習 2. 實作評量	1. 繪本 2. 範例
第 14-20 週	7	九九乘法	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	Scratch 條件句和變數認識	能使用 scratch 變數和條件判斷	1. 變數應用 2. 條件句判斷 3. 九九乘法遊戲	1. 操作練習 2. 實作評量	1. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			2. 數-E-B1 具備日常語言 與數字及算術 符號之間的轉 換能力					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

- ◎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。
- ◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

臺南市公立柳營區新山國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習 環遊 E 世界 課程計畫(

普通班

藝才班

體育班

特教班

)

學習主題名稱 (中系統)	E 來 E 往	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共 20 節			
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (主題 ☐ 專題 ☐ 議題)							
設計理念	交互作用：以Scratch積木式程式語言，運用電腦有步驟及自動化的特性，讓學生設計運作模型，透過電腦模擬與物理世界進行互動。							
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，並理解各類媒體內容的意義與影響。							
課程目標	藉由程式設計，培養學生思維邏輯概念及運算思維能力。							
配合融入之領域或議題	☐ 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	軟體操作、口頭問答、程式設計、能完成猴子接香蕉、迷宮、星際大戰等遊戲的程式設計。							
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)								
猴子接香蕉 (6) 能使用scratch廣播接收 訊息並操作 ➡ 迷宮 (7) 能在Scratch下使用鍵盤、 滑鼠控制移動 ➡ 星際大戰 (7) 能用Scratch設計遊戲								
課程架構脈絡								
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
第 1-6 週	6	猴子接香蕉	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	Scratch 條件句和變數應用	能使用 scratch 廣播接收訊息 能控制由上	1. 倒數和計分 2. 條件句判斷 3. 接香蕉遊戲	1. 操作練習 2.實作評量	1. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法 3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題		往下移動 倒數和計分			
第 7-13 週	7	迷宮	1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 2. 資p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	Scratch控制移動	能使用鍵盤、滑鼠控制移動	1. 移動控制 2. 自繪圖案 3. 條件句判斷 4. 迷宮遊戲	1. 操作練習 2. 實作評量	1. 範例
第 14-20 週	7	星際大戰	1. 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	Scratch條件句、分身和變數應用	1. 能設計闖進遊戲 2. 能設計以子彈擊落	1. 變數應用 2. 條件句判斷 3. 分身應用 4. 射擊遊戲	1. 操作練習 2. 實作評量	1. 範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			2. 資p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表 達想法 3. 資p-III-2 能使用資訊科 技與他人建立 良好的互動關 係		目標 3. 能設計生 命值程式 4. 能設計遊 戲結束			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

◎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。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。