

臺南市北區立人國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習身「立」其「機」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)	Coding 古蹟動起來	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 四類規範	1. 統整性探究課程 (□主題□專題 議 題)				
設計理念	關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過 運算思維 ，操作 程式設計軟體 ，了解資訊科技與生活的關聯。				
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	具備 程式設計軟體 操作能力，理解 運算思維 ，並藉由課程中動手操作及口語報告，認識 程式設計軟體 之妙用。				
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. 能正確開啟 Scratch3，繪製角色、使用動畫常用程式積木及輸入文字等操作，完成儲存檔案之操作。 2. 能完成「三山國王廟動茲動」介紹動畫，並進行口語報告。				
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)					
程式設計&動畫製作初體驗 (10 節) 1. 認識 Scratch3 之操作方式 2. 應用運算思維除錯 ➡ 三山國王廟動茲動 (11 節) 1. 能摘取網路上「三山國王廟」資料整理資料， 並整理之，進而完成「三山國王廟」介紹動畫					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 至 10 週	10	程式設計&動畫 製作初體驗	1. 資 E3 應用運 算思維描述 問題解決的 方法 2. 資 E6 認識與 使用資訊科 技以表達想 法	1. Scratch3 之操作 方式	1. 認識 Scratch3 之操作方 式 2. 應用運算 思維除錯	1. 建立第一個 Scratch3 作品 2. 找出作品中程式積木的錯誤並 修正之	1. 能說出 程式設計的 步驟 2. 會開啟 Scratch3 3. 能繪製 角色 4. 能簡易 堆疊動、編 輯畫程式積 木 5. 學習解 決問題 6. 能儲 存、開啟 Scratch3 檔案	Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊)
第 11 至 21 週	11	三山國王廟動 茲動	1. 社 3b-III-2 摘取及整理社 會議題相關資 料的重點，判 讀其 正確性及 價 值，並加以 描述和解釋 2. 資 E6 認識與 使用資訊科技 以表達想法	1. Scratch3 之操作方式 2. 「三山國 王廟」網路 資源	1. 能摘取網 路上「三山 國王廟」資 料 整理資 料，並整理 之，進 而完 成「三山國 王廟」介 紹 動畫 2. 能使用 Scratch 程 式設計軟體	1. 彙整網路三山國王廟資料，完 成「三山國王廟動茲動」介紹動 畫 2. 動畫觀摩分享，學生練習上台 口語報告	1. 搜尋 「三山國王 廟」網路資 料 2. 會儲 存、開啟 sb3 檔案 3. 使用照 片為背景並 變換之 4. 學習解 決問題	Scratch3 小 創客寫程式 (宏全資訊)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					表達想法		
--	--	--	--	--	------	--	--

◎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。

臺南市北區立人國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習身「立」其「機」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 起遊戲古蹟	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 四類規範	1. ■統整性探究課程 (□主題□專題■議題)				
設計理念	關係、結構與功能：連結電腦與日常生活的關係，透過 運算思維 ，操作 程式設計軟體 ，了解資訊科技與生活的關聯。				
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	具備 程式設計軟體 操作能力，理解 運算思維 ，並藉由課程中動手操作及口語報告，認識 程式設計軟體 之妙用。				
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. 能完成「三山國王廟古蹟知多少」導覽互動遊戲 2. 能完成「古蹟拜神博杯趣」遊戲							
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)								
三山國王廟古蹟知多少 (12 節) 1. 能摘取網路上「三山國王廟古蹟」資料並整理資料，完成 Scratch3 導覽三山國王廟古蹟互動遊戲 9 麻田濱管田雄吟社						古蹟拜神博杯趣 (9 節) 1. 判讀古蹟與信仰文化的價值，使用 Scratch3 創作「古蹟拜神博杯趣」遊戲 2. 培養並具備遊戲程式設計之興趣		
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 至 12 週	12	三山國王廟古蹟知多少	1. 社 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋 2. 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	1. Scratch3 之操作方式 2. 「三山國王廟古蹟」網路資源	1. 能摘取網路上「三山國王廟古蹟」資料並整理資料，完成 Scratch3 導覽三山國王廟古蹟互動遊戲 2. 應用運算思維除錯	1. 能設計出使用上下左右鍵控制的迷宮遊戲 2. 能應用迷宮遊戲，完成「三山國王廟古蹟知多少」導覽互動遊戲 3. 找出作品中程式積木的錯誤並修正之	1. 能說出遊戲程式思考規劃與流程 2. 會使用條件判斷與偵測之積木 3. 學習解決問題 4. 能儲存、開啟 SB3 檔案	Scratch3 小創客寫程式(宏全資訊)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13 至 21 週	9	古蹟拜神博杯趣	1. 社 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋 2. 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 3. 資 E13 具備學習資訊科技的興趣	1. Scratch3 之操作方式 2. 古蹟與信仰文化的相關聯	1. 判讀古蹟與信仰文化的價值，使用 Scratch3 創作「古蹟拜神博杯趣」遊戲 2. 培養並具備遊戲程式設計之興趣	1. 能完成「古蹟拜神博杯趣」遊戲 2. 能運用博杯的設計基本原理，利用亂數及變數設計出與電腦玩刀石頭布的互動遊戲 3. 找出作品中程式積木的錯誤並修正之	1. 會使用廣播訊息相關積木 2. 會使用變數(記錄狀態及次數)相關積木 3. 會設計隨機產生亂數 3. 學會 debug 4. 能儲存、開啟 SB3 檔案	Scratch3 小創客寫程式(宏全資訊)
----------------	---	---------	---	---	--	---	--	-----------------------

◎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。