

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)
臺南市公(私)立關廟區五甲國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習科技紮根文化探究課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	濃濃Taiwan 情	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	交互作用：元件間透過任何形式的互動產生的影響。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。 E-C3 具備理解與關心本土的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	透過探索臺灣在地文化故事，設計 Scratch 程式作品，啟動培養理解與關懷本土素養之量能。				
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				
總結性 表現任務	臺灣在地文化故事的數位作品 (1. 討論整理故事 2. 製作故事動畫 3. 發表與回饋)				
課程架構脈絡(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)					
發現在地故事 (4) 找到具代表性的臺灣 文化故事素材。 ➡ 文化動畫腳本設計 (4) 設計動畫腳本與分鏡圖。 ➡ 實作動畫 (5) 完成臺灣文化主題動畫。 ➡ 動畫作品發表與回饋 (3) 能清楚發表動畫作品內容並 進行互動回饋與反思。 ➡ 文化遊戲挑戰賽 (5) 分享遊戲並依回饋 修正。					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		發現在地故事	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能運用網路與數位資料蒐集工具，找到具代表性的臺灣文化故事素材。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源
		1	教師提問「哪些文化故事讓你印象最深刻？那是在哪裡聽到的？」	學生口述經驗並交流文化故事來源	觀察學生資料來源的多樣性與正確性、彙整內容的組織性	平板、網路、學習單、範例資料
		3	教師引導「搜尋時你會怎麼選擇關鍵字與網站？」	學生使用搜尋引擎蒐集故事資料，並記錄使用的關鍵字與資料來源		
				學生彙整蒐集資料，使用學習單填寫故事主題、內容摘要、文化象徵等欄位		
				分組口頭報告並互評整理結果的完整性與準確性		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第二單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		文化動畫腳本設計	教學期程	第 5 週至第 8 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】 體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】 結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能根據在地故事設計動畫腳本與分鏡圖。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源
		1	教師提問「一個好故事需要哪些元素來吸引人？」	學生分析動畫案例，歸納敘事 架構與角色要素	評量故事腳本的結構完 整性、角色設定與文 化連結性	腳本模板、分鏡圖 表、色鉛筆與設計工 具
		3	教師引導「你的故事會如何開頭與結尾？」	學生撰寫腳本草稿，包含角 色、場景與對話		
				學生繪製角色草圖與場景構 想，補足故事中的文化意涵		
				分組討論腳本與視覺設計，提 出修正建議並完成初稿		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		實作動畫	教學期程	第 9 週至第 13 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 t-II-2】體會資訊科技解決問題的過程。				
	學習內容(校訂)	【資議 A-III-1】結構化的問題解決表示方法。 【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能運用程式設計工具完成具有敘事與互動功能的文化動畫。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源
		1	教師示範角色移動、換背景與基本動畫事件	學生練習基本操作	動畫互動設計的邏輯正確性與敘事完整度	Scratch 平台、電腦、設計草圖
		4	教師引導「角色出現與互動的時機要如何設定？」	學生設計腳色出場順序與互動對話		
				學生依據腳本建構程式流程並實作動畫內容		
				師生合作測試動畫功能與對話流暢度，學生進行除錯		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第四單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)						
單元名稱		動畫作品發表與回饋	教學期程	第 14 週至 16 週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 【資議 p-III-3】運用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能清楚發表動畫作品內容並進行互動回饋與反思。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源
		3	教師提問「你希望觀眾從動畫中看到什麼訊息？」	學生製作簡報，整理設計理念與過程	簡報內容完整性、發表 表達能力、同儕回饋 品質	投影設備、簡報範 例、學習歷程單、觀 察紀錄表
				分組展示動畫作品並進行口頭發表與操作演示		
				同儕根據作品內容、互動設計、美感表現進行回饋，學生修正與自評		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第五單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		文化遊戲挑戰賽	教學期程	第 17 週至 21 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【綜合 2d-III-2】體察、分享並欣賞生活中美感與創意 的多樣性表現。				
	學習內容(校訂)	【綜合 Bd-III-2】正向面對生活美感與創意的多樣性表現。				
學習目標		能展示創作成果，參與班級導覽互動挑戰，提升科技應用與文化理解。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 Scratch 平台、電腦、闖關流程設計單、任務分工表、學習回饋單：全班交流挑戰經驗與遊戲優缺點，填寫學習回饋單。
		1	教師提問「怎樣的遊戲呈現會吸引更多人參與？」	學生完成最終版 Scratch 遊戲程式，調整流程與視覺設計，並準備作品介紹簡報。	遊戲完整度與互動性、挑戰活動參與與引導能力、回饋反思具體性	
		1	教師引導「如何安排闖關流程與解說，才能讓挑戰順暢有趣？」	學生分組設計班級挑戰賽流程、規則、闖關卡並進行任務分工（導覽者、關主、記錄員）。		
		1	教師提示「關主要觀察哪些細節？」	學生輪流主持與導覽關卡，紀錄參與者的互動情況與完成反應。		
		1	教師引導「觀察者與主持人如何一起優化體驗？」	學生整理觀察紀錄表，討論遊戲挑戰流程與使用者回饋，調整不順之處。		
		1	教師統整學生回饋並提問「透過這次活動你學到了什麼？」	學生撰寫學習心得單，分享遊戲設計與活動中最具挑戰的經驗與收穫。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

臺南市公(私)立關廟區五甲國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習科技紮根文化探究課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	發現臺灣 N. E. W. S.	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	結構與功能：相互關連元件間的排列或組織，形成特有功能(用)。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 E-C3 具備理解與關心本土的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	透過理解與關心臺灣四大區域及離島的特色與發展，設計 Scratch 程式，認識與包容臺灣四大區域及離島的特色與發展。				
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 遊戲動畫：1. 程式設計。 2. 製作說明簡報。 3. 請別人試玩。				
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)					
區域文化探索 (5) 製作臺灣四大區域及 離島特色簡報。 ➡ 互動遊戲腳本設計 (4) 完成尋找臺灣程式遊戲。 ➡ 遊戲實作與整合 (6) 運用程式設計臺灣遊 戲。 ➡ 導覽遊戲發表與修正 (4) 製作幻燈片動畫前置作業。 ➡ 科技文化成果展 (2) 製作幻燈片。					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)							
單元名稱		區域文化探索		教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。					
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。					
學習目標		製作臺灣四大區域及離島簡報。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼		學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 平板、網路資源、文化導覽學習單
		1	教師提問「你知道臺灣有哪些地方是觀光客最愛去的嗎？為什麼？」	學生討論各地特色，記錄常見景點與文化現象		資訊來源多元性、資料內容正確性與導覽結構完整度	
		2	教師引導「查資料時你會怎麼確認它的真實與實用性？」	學生分組使用網路查找北中南東與離島文化資料，建立區域主題表格			
		2	教師說明「導覽內容需要哪些資訊才會吸引人？」	學生製作區域導覽草稿（包含景點介紹、文化亮點、特色活動）			
				小組展示成果草稿，彼此回饋並修正內容			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第二單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)							
單元名稱		互動遊戲腳本設計		教學期程	第 6 週至第 9 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作 作品。					
	學習內容(校訂)	【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。					
學習目標		能設計導覽互動邏輯與任務腳本，展現創意與資訊整合能力。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 腳本設計單、流 程圖模板、角色 設計稿	
		1	教師提問「你曾玩過什麼互動導覽或遊戲？是怎麼進行的？」	學生分析案例並歸納遊戲互動邏輯與結構	遊戲邏輯完整性、問題設計的教育意涵與趣味性平衡		
		3	教師引導「導覽遊戲該如何設計問題與提示？」	學生撰寫區域主題互動任務腳本、設計問題與提示回饋邏輯。			
				學生繪製導覽互動流程圖，搭配場景草圖與角色描述			
				分組互評腳本設計內容，根據回饋進行修改			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		遊戲實作與整合	教學期程	第 10 週至第 15 週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 t-III-2】運用資訊科技解決生 活中的問題。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-II-1】資料處理軟體的基本操作。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能運用 Scratch 完成區域導覽互動遊戲之程式建構與介面設計。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規 劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 Scratch 平台、筆 電、程式設計學 習單
		2	教師示範角色控制與場景切換積木應用	學生建置主場景與選單功能	互動邏輯流暢度、遊戲 整合度與創意呈現	
		4	教師引導「如何用程式讓問題回答能影響結果？」	學生建構問答互動邏輯與回 饋系統		
				學生依照腳本逐一完成各導 覽地點的互動場景與任務設 計		
				師生測試並協助除錯，學生 優化介面與遊戲流程		
				內部試玩與互評，學生記錄 修正建議準備成果展示		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		導覽遊戲發表與修正	教學期程	第 16 週至第 19 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】 網路服務工具的應用。 【資議 P-III-1】 程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能發表導覽遊戲成果並根據同儕回饋進行優化修正。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源
		3	教師提問「介紹一款遊戲時你想強調哪個亮點？」	學生製作遊戲發表簡報與操作說明流程	發表內容表達清楚、使用回饋轉化為修正成果	簡報製作工具、Scratch 平台、回饋紀錄表
				學生進行遊戲發表與實機操作分享		
				同儕使用者回饋問卷記錄體驗感想與建議		
		1	教師統整共通建議	學生根據建議進行 Bug 修正與優化內容上傳		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

本表為第五單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		科技文化成果展	教學期程	第 20 週至第 21 週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	【資議 c-III-1】運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。				
	學習內容(校訂)	【資議 T-III-2】網路服務工具的應用。 【資議 P-III-1】程式設計工具的基本應用。				
學習目標		能統整學期學習內容，製作簡報並完成成果導覽展示與回饋。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源
		1	教師提問「哪些作品最能代表你這學期的努力與成長？」	學生回顧 Scratch 專題作品 與腳本設計，製作導覽簡報 與作品說明卡。	導覽內容組織清晰度、 簡報製作品質、口語 表達與互動應對	學習歷程檔案、 簡報軟體、展 板、反饋紀錄表
		1	教師引導「怎樣的導覽能讓觀眾更容易理解作品內容？」	學生進行成果展演與導覽解 說，接受訪客與同儕提問， 並記錄反饋意見。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。