

臺南市公立佳里區塭內國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習塭故知新 e 起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	程式高手(一)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(18)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 互動式故事，動態展示家鄉故事。				
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	學生能夠理解與關心家鄉，應用 scratch 創作互動式故事，展示家鄉事物。				
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	創作 scratch 互動式家鄉故事報告 子任務一：安裝及操作 Scratch 動畫軟體 子任務二：以 Scratch 動畫軟體創作出舞台場景及角色造型 子任務三：分享家鄉故事短劇內容 子任務四：操作發表互動式家鄉故事短劇				
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的基本概念 (7) 能熟悉Scratch軟體的基本操作 ➡ 廟口聽講古 (7) 能利用Scratch軟體繪製符合在地意象的舞臺與角色 ➡ 家鄉故事發表 (4) 能利用Scratch軟體創作互動式短劇					

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 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 2~8 週	7	Scratch 的基本概念	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. Scratch 安裝及操作介面 2. 家鄉故事	1. 能安裝 Scratch 軟體 動畫軟體 2. 能認識 Scratch 軟體的操作介面 3. 能搜尋家鄉故事並發表	1. 認識與使用： 認識 Scratch 動畫軟體安裝，操作基本介面。 2. 搜尋及分享：搜尋家鄉故事並分享。	1. 正確安裝及操作 scratch 軟體 2. 發表家鄉故事	Scratch3 第 1 課
第 9~15 週	7	廟口聽講古	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升	1. Scratch 的功能。 2. 舞台場景 3. 角色造型 4. 家鄉故事短劇內容	1. 能使用 Scratch 創作 出舞台場景及角色造型 2. 能創作符合家鄉故事 主題短劇內容	1. 使用與創作： 以 Scratch 動畫軟體創作 出舞台場景及角色造型。 2. 創作與發表：創作符合家鄉故事 主題短劇內容，以螢幕廣播短劇內容	以 Scratch 動畫軟體 創作出舞台場景及角色造型 完成家鄉故事短劇內容	Scratch3 第 2 課
第 16~19 週	4	家鄉故事發表	E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升	1. Scratch 的功能 2. 家鄉故事短劇	1. 能使用 Scratch 創作 出互動式家鄉短劇 2. 能發表互動式家鄉故	1. 使用與創作： 以 Scratch 軟體，創作出互動式家鄉短劇。 2. 發表：分享互動式家鄉故事短劇。	操作發表互動式家鄉故事短劇	Scratch3 第 3 課

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					事短劇			
--	--	--	--	--	-----	--	--	--

- ◎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。

臺南市公立佳里區塭內國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習塭故知新 e 起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	程式高手(二)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(18)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：了解牛蒡知識及利潤的試算，製作動畫表達對牛蒡天敵及防治方式的認識。				
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。~~ 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	學生能夠理解與關心牛蒡產業，探索牛蒡的天敵，以試算軟體紀錄家鄉牛蒡成本與利潤，應用繪圖動畫軟體了解防治牛蒡蟲害的方法。				
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	創作牛蒡誘敵動畫 子任務一：創作 Scratch 柚子知識大富翁及闖關遊戲 子任務二：以試算軟體記錄牛蒡產業產量 子任務三：設計牛蒡防治天敵動畫遊戲				
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)					
牛蒡闖關大富翁 (6) 能利用Scratch軟體設計大富翁型遊戲 ➡ 牛蒡小農 (5) 能使用試算表軟體計算成本與利潤 ➡ 牛蒡天敵剋星 (7) 能利用Scratch軟體設計射擊型遊戲					

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 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 2~7 週	6	牛蒡闖關大富翁	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 牛蒡的相關知識。 2. Scratch 牛蒡大富翁遊戲設計方式	1. 能搜尋牛蒡的相關知識，設計牛蒡知識命運卡及機會卡。 2. 能設計 Scratch 牛蒡問題闖關遊戲	1. 設計與發表：搜尋牛蒡相關知識，設計牛蒡命運卡及機會卡問題並發表。 2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲介面設計，將牛蒡知識命運卡及機會卡融入其中。 3. 分組操作：分組方式進行大富翁遊戲。	1. 發表牛蒡命運卡及機會卡設計內容 2. 創作出 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲 3. 操作大富翁遊戲	Scratch3 第 4 課
第 8~12 週	5	牛蒡小農	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	1. 牛蒡產業的栽種成本及收成 2. Excel 功能	1. 能認識牛蒡的成本與收成涵蓋的內容 2. 能創作出家鄉產業統計成本及收成的試算檔案 3. 能以案例分析牛蒡的產量及成本與利潤	1. 認識及發表：搜尋牛蒡栽種成本及收成獲利的內容並發表。 2. 組織及製作：以 Excel 試算軟體，統計出家鄉牛蒡產業統計收成。 3. 發表：以 Excel 試算軟體，分析家鄉牛蒡產業之產量及成本與利潤。	1. 製作具有統計成本及產量的試算檔案 2. 操作發表牛蒡統計收成的試算檔案	Excel 軟體

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 13~19 週	7	牛蒡天敵剋星	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。	1. 牛蒡的天敵及防治方法 2. Scratch 與牛蒡敵作戰遊戲	1. 能搜尋牛蒡的天敵及防治的方法 2. 能設計 Scratch 與牛蒡天敵作戰遊戲	1. 搜尋及發表：搜尋牛蒡天敵及防治方法並發表。 2. 認識與使用 認識 Scratch 動畫軟體誘敵作戰遊戲介面設計，將搜尋的牛蒡天敵角色及防治方法融入其中。 3. 發表：以螢幕廣播呈現作戰遊戲的特色。	1. 發表牛蒡的天敵知識及防治方法 2. 創作 Scratch 與牛蒡天敵作戰動畫遊戲 3. 發表作戰遊戲	Scratch3 第 5 課
-----------	---	--------	--	--------------------------------------	---	---	---	----------------

◎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。