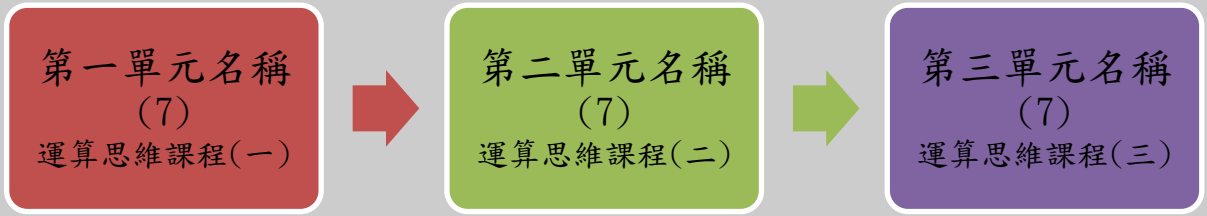
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立安定區安定國民小學 115 學年度第一學期四年級彈性學習 探索數位 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	code.org	實施年級 (班級組別)	四年級	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：透過資訊與遊戲結合，讓學生感受學習的樂趣。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	學生透過 code.org 能認識組合積木式指令				
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	1. 能完成運算思維課程(一) 2. 能完成運算思維課程(二) 3. 能完成運算思維課程(三)				

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)



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	自選自編教材或學習單
第一週 ~ 第七週	7	運算思維(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.認識運算思維 2.Code.org 班級共學課程(一)	能認識運算思維 能完成 Code.org 課程(一)	介紹運算思維實例 實作 Code.org 課程(一)	1.完成 Code.org 課程(一) 2.態度評量	教材網址: code. org
第八週 ~ 第十四週	7	運算思維(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.運算思維與生活 2.Code.org 班級共學課程(二)	能了解運算思維與生活的連結 能完成 Code.org 課程(二)	介紹運算思維實例 實作 Code.org 課程(二)	1.完成 Code.org 課程(二) 2.態度評量	教材網址: code. org

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第十五週 ~ 第二十一週	7	運算思維(三)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常 生活之重要性。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.運算思維與生活 2.Code.org 班級共學課程(三)	能更深入理解運算思維進而更靈活的方式來解決生活中的簡單的問題能完成 Code.org 課程(三)	介紹運算思維實例 實作 Code.org 課程(三)	1.完成 Code.org 課程(三) 2.態度評量	教材網址: code. org

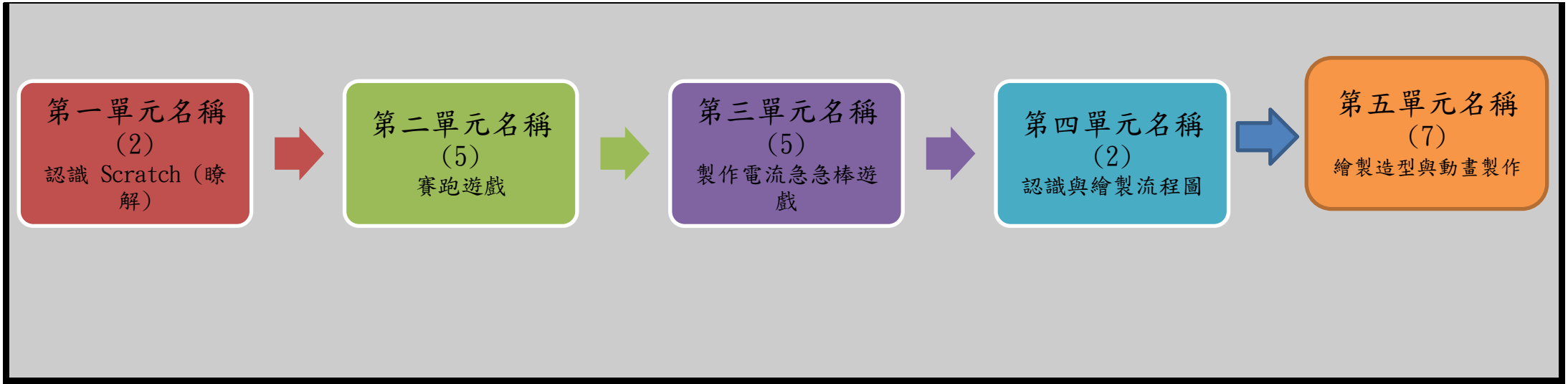
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立安定區安定國民小學 115 學年度第二學期四年級彈性學習 探索數位 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	Scratch	實施年級 (班級組別)	四年級	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	交互作用：透過資訊與生活遊戲結合，讓學生在做中學之中展現創造力，並感受學習的樂趣。				
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-B3 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	學生能認識 Scratch 軟體，並熟練運用 Scratch 進行堆疊、組合積木式指令				
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	1. 製作一個安定國小校慶賽跑遊戲 2. 製作電流急急棒遊戲 3. 認識與繪製流程圖 4. 繪製造型與動畫製作				
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	自選自編教材或學習單
第一週 ~ 第二週	2	認識 Scratch（瞭解）	科-E-A2 具備探索問題的能力， 並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活 問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.為什麼要學程式設計 2.Scratch 基本介紹	1.認識了 Scratch 2.瞭解 Scratch 操作介面的四大區域	1.瞭解 Scratch 使用方法	態度評量	自編自選教材 Scratch 應用程式

第三週 ~ 第七週	5	賽跑遊戲	科-E-A2 具備探索問題的能力， 並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活 問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.如何設計主題 2.認識程式積木	1.了解主題所需角色 2.了解程式積木的運用	瞭解 Scratch 使用方法 ： 1.遊戲規劃。 2.設計一個賽跑遊戲。 3.設定角色造型。	實作作品	自編自選教材 Scratch 應用程式
第八週 ~ 第十二週	5	製作電流急急棒遊戲	科-E-A2 具備探索問題的能力， 並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活 問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	1.如何設計主題 2.認識程式積木 3.認識 Scratch 音效	1.了解主題所需角色 2.了解程式積木的運用 3.認識 Scratch 音效	瞭解 Scratch 使用方法 ： 1.遊戲規劃。 2.設計一個電流急急棒遊戲。 3.設定角色造型。	實作作品	自編自選教材 Scratch 應用程式

第十三週 ~ 第十四週	2	認識與繪製流程圖	科-E-A2 具備探索問題的能力， 並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活 問題。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。	認識流程圖	1.認識甚麼是流程圖 2.繪製流程圖的工具	1.認識流程圖 2.認識流程圖工具 3.手繪流程圖	實作作品	自編自選教材 Scratch 應用程式
第十五週 ~ 第二十一週	7	繪製造型與動畫製作	科-E-A2 具備探索問題的能力， 並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活 問題。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。	1.圖形繪製 2.動畫製作	1.了解造型區域如何使用 2.如何規劃簡易的動畫	1.角色造型的繪製 2.規劃動畫主題與如何製作動畫	實作作品	自編自選教材 Scratch 應用程式

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。