

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立玉井區層林國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習資訊魔法師課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	家鄉的故事	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	1.系統與模型：利用程式設計程式製成動畫。 2.結構與功能：學會程式軟體(Scratch)的操作。 3.交互作用與關係：學會創作程式動畫，覺察問題處理的邏輯性，應用於處理日常生活問題。				
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與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	學生能夠運用程式軟體，創作動畫，並能以資訊技能作為擴展學習的習慣。				
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.設計與芒果、家鄉相關的劇情級人物對白 2.製作與發表芒果動畫故事				
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)					
程式動畫達人 scratch 基本介面 (4) 製作簡單動畫 ➡ 程式動畫達人 -角色創造(3) 製作故事角色背景 ➡ 程式動畫達人 -劇情設計(3) 創造劇情及對白 ➡ 程式動畫達人 -家鄉故事(11) 製作與發表家鄉故 事動畫					

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 1-4 週	4	程式動畫達人- scratch 基本介面	資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 c-III-1 能認 識常見的資訊科技 共創工具的使用方 法。 資 t-III-3 能應 用運算思維描述問 題解決的方法。	認識 scratch 介面並學習 創作動畫	Scratch 可成功 運行的動畫	1. 了解 scratch 基本介面(舞台長寬等) 2. 了解 scratch 程式設計原理(處理順序) 3. 能讓角色簡單做動作(前進…)以及說話	完成任務並 讓角色能成 功移動或說 話	自編教材
第 5-7 週	3	程式動畫達人 -角色創造	資 c-III-1 能認識 常見的資訊科技共 創工具的使用方 法。 藝 1-III-3 能學習 多元媒材與技法， 表現創作主題。	與家鄉有關 的角色及背 景	家鄉故事角色及 背景	1. 學習 scratch 向量圖繪製 2. 匯入圖檔 3. 教導使用曲線及直線工具 4. 學會複製貼上、放大縮小與調整圖層順 序 5. 利用圖形設計背景 6. 學會匯出角色及背景	繪製出需要 的角色以及 背景	自編教材
第 8-10 週	3	程式動畫達人 -劇情設計	國 1-III-2 根 據演講、新聞話語 情境及其情感，聽 出不同語氣，理解 對方所傳達的情 意，表現適切的回 應	家鄉故事劇 本及對白	家鄉故事劇本	1. 利用網頁搜尋工具尋找故事腳本的靈感。 2. 利用蒐集來的素材進行編寫，結合文書處 理系統將人物、內容、故事腳本分析 3. 將做出的簡單腳本作發表。	設計家鄉故 事劇本及對 白	自編教材
第 11-21 週	11	程式動畫達人 -家鄉故事	資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 p-III-4 能利用 資訊科技分享學習 資源與心得。 資 c-III-2 能使用 資訊科技與他人合 作產出想法與作 品。	家鄉故事動 畫	家鄉故事動畫	1. 學習迴圈的運用 2. 知道如何讓角色定位，移動到希望的位置 3. 學會讓角色產生互動(經過幾秒、廣播功 能等) 4. 將家鄉故事劇本轉變成 scratch 動畫	1. 完成家鄉 故事動畫 2. 上台發表 動畫介紹	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。					
--	--	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立玉井區層林國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習資訊魔法師課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	程式遊戲好好玩	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	1.系統與模型：利用程式設計程式結合校本課程製成遊戲。 2.結構與功能：使用程式軟體(Scratch)操作。 3.交互作用與關係：學會利用向量圖工具進行美感設計，並結合在地產品特色製作遊戲，覺察問題處理的邏輯性，應用於處理日常生活問題。				
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-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與影響。				
課程目標	1.學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 2.發揮想像力，在作品中表達自己的想法。				
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
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.製作芒果迷宮遊戲 2.製作接芒果遊戲 3.製作芒果射擊遊戲				
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)					
Scratch 迷宮遊戲設計 (7) 設計芒果迷宮遊戲 ➡ Scratch 接芒果遊戲設計 (5) 設計接芒果遊戲 ➡ Scratch 芒果射擊遊戲設計 (9) 設計芒果射擊遊戲					

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1-7 週	7	Scratch 迷宮遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	將芒果元素融入進迷宮遊戲中	設計芒果迷宮遊戲	1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用「重複無限次」、「如果…否則」和偵測類程式完成遊戲創作 4. 發表遊戲製作成果。	完成遊戲製作並發表	自編教材
第 8-12 週	5	Scratch 接芒果遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	將芒果元素融入進接東西遊戲中	設計接芒果遊戲	1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用之前所學加上變數系統，完成遊戲創作，也鼓勵學生加入自己的想法 4. 發表遊戲製作成果。	完成遊戲製作並發表	自編教材
第 13-21 週	9	Scratch 芒果射擊遊戲設計	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	將芒果元素融入進射擊遊戲中	設計芒果射擊遊戲	1. 編寫遊戲流程圖，並要學生解釋遊戲運作原理 2. 創作芒果角色及場景，並練習修改編修 3. 能利用之前所學加上製造分身，完成遊戲創作，也鼓勵學生加入自己的想法 4. 發表遊戲製作成果。	完成遊戲製作並上台發表	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			內容。					
--	--	--	-----	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。