

臺南市公立仁德區文賢國民小學 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 四類規範	1. 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 或議題實質內涵	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. 設計與桑葚、家鄉相關的劇情級人物對白 2. 製作與發表桑葚動畫故事				
課程架構脈絡					
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
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
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
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	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	完成家鄉故 事動畫並發 表	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			作產出想法與作品。 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。

臺南市公立仁德區文賢國民小學 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	1. 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. 製作桑葚迷宮遊戲 2. 製作接桑葚遊戲 3. 製作桑葚射擊遊戲				
課程架構脈絡圖					

Scratch
迷宮遊戲設計
(7)
設計桑葚迷宮遊戲



Scratch
接桑葚遊戲設計
(5)
設計接桑葚遊戲



Scratch
桑葚射擊遊戲設計
(8)
設計桑葚射擊遊戲

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。	將桑葚元素融入進迷宮遊戲中	設計桑葚迷宮遊戲	1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作桑葚角色及場景，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
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。	將桑葚元素融入進接東西遊戲中	設計接桑葚遊戲	1. 編寫遊戲流程圖 2. 創作桑葚角色及場景，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

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 13-21 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。	將桑葚元素融入進射擊遊戲中	設計桑葚射擊遊戲	1. 編寫遊戲流程圖，並要學生解釋遊戲運作原理 2. 創作桑葚角色及場景，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。	完成遊戲製作並發表	自編
-----------	---	---------------------	---	---------------	----------	---	-----------	----

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。