

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習蠶桑串聯 E 起來課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	蠶桑(產業) 特派員	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) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念	關係：學生能應用網路科技，探索家鄉產業發展，透過參訪與簡報製作關心家鄉產業文化。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備 <u>探索</u> 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 <u>應用</u> 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 <u>關心</u> 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	藉由 <u>彙整</u> 網際網路資源與 <u>參訪</u> 下營遊客中心，使學生 <u>了解</u> 下營在地蠶桑產業發展，並能依自然、人文、地理、歷史等不同面向，以簡報精簡扼要的 <u>介紹</u> 家鄉產業。				
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
表現任務	任務：產業特派員-家鄉產業發展簡報與報告 ※學生需要根據家鄉的產業發展情況，製作一份包含自然資源和蠶桑(其他)產業發展的簡報。該簡報至少應包含 10 頁內容，並需要在 3 分鐘內完成報告。 (1)資料收集：必須詳細調查家鄉的自然資源和蠶桑產業發展現狀。包括家鄉的地理環境、氣候條件、蠶桑的歷史背景及其在當地經濟中的地位。 (2)簡報內容：①家鄉概況 (1-2 頁)：包括地理位置、氣候特徵、自然資源的分佈與利用。 ②蠶桑(其他)產業現狀 (3-4 頁)：描述蠶桑(其他)產業的歷史、現狀、經濟影響及其在當地的產業鏈。 ③競爭優勢與劣勢分析 (2-3 頁)：對比蠶桑產業與其他產業的競爭力，列出優勢和不足。 ④未來發展前景與建議 (2-3 頁)：分析蠶桑產業的發展潛力，並對家鄉的產業文化發展提出具體建議。 (3)簡報設計：每頁內容應該簡潔明瞭，避免過多的文字，使用圖表、圖片等輔助說明。				

(4)報告內容：在 3 分鐘的報告中，學生應著重介紹家鄉的產業現狀與未來發展建議，語速適中，清楚表達重點。

課程架構脈絡



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	自編自選教材 或學習單
第 1-4 週	4	蠶桑去哪裡?	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見	1. 瀏覽器搜尋的素材。 2. 與蠶桑相關的食衣住行內容。	主題(網路)探究素材使用與整理。	1. 學生能使用瀏覽器於網際網路搜尋蠶桑應用的出路。 2. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。 例如： ① 蠶在食衣住行多方面的應用。 (一個面向一個資料夾) ② 桑在食衣住行多方面的運用。 (一個面向一個資料夾)	蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。	學習單： 蠶桑去哪裡？ (① 蠶在食衣住行的應用 ② 桑在食衣住行的應用)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

第 5-6 週	2	蠶桑在哪裡？	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見	1. Google map 探索家鄉蠶桑產業發展地點 2. 家鄉發展蠶桑的地點。	能利用 google map 探索家鄉桑蠶產業發展點與整理	1. 學生利用 google map 找找看下營區的蠶桑產業發展地點在那些地方。 2. 針對以上的蠶桑產業發展地點進行瀏覽器探索。 3. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。	1. 能使用 google map 進行探索。 2. 蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。	
第 7-9 週	3	產業在哪裡？	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的	1. Google map 探索家鄉蠶桑產業發展地點 2. 家鄉發展蠶桑的地點。 3. 家鄉其他發展產業的食衣住行應用。	能利用 google map 探索家鄉「產業」發展點與整理	1. 學生利用 google map 找找看下營區的產業發展地點在那些地方。 (除了蠶桑還有黑豆和鵝) 2. 針對以上的產業發展地點進行瀏覽器探索。 3. 學生能依據資料屬性(文字、圖片)進行資料夾分類與檔名編碼。	1. 能使用 google map 進行探索。 2. 蒐集探究主題相關資料並予以分類管理。	學習單： 產業在哪裡？ ① 蠶在食衣住行育樂的應用 ② 桑在食衣住行育樂的應用 ③ 黑豆在食衣住行育樂的應用 ④ 鵝在食衣

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			相關資料， 並兼顧不同 觀點或意見					住行育樂的 應用
第 10-12 週	3	參訪產業	社2a-III-1 關注社會、 自然、人文 環境與生活 方式的互動 關係。 資 E8 認識基本的 數位資源 整理方法。	1. 文字記錄的 參訪內容。 2. 影像紀錄的 參訪紀實。 3. 家鄉產業的 發展與現 況。	藉由參訪下營遊客中 心了解家鄉產業發展 重點與整理	1. 帶學生前往下營 遊客中心。 2. 學生聆聽導覽。 3. 學生於特產區進 行參觀，並用工具進 行拍照或文字記錄。 4. 學生將照片和文 字進行整理予以分 類管理。 	1. 能安靜聆聽導覽。 2. 能利用照片或文字記 錄所見所聞。 3. 能將記錄照片和文字 進行分類管理。	。
第 13-19 週	7	A 瀛四寶 報起來	資 E6 認識與使 用資訊科 技以表達 想法。 社 3d-III-1 選定學習主 題或社會議 題，進行探 究與實作。	1. 家鄉產業簡 報。 2. 簡報製作的 技能。	能操作 powerpoint 製作家鄉產業發展簡 報	1. 學生能使用 PowerPoint 內建相 簿功能建立相簿。 2. 學生能使用圖片 工具標籤進行圖像 亮度與彩度、外框、 陰影等美化調整。 3. 學生能使用常用 標籤進行文字字型、 顏色等美化調整。 4. 學生能使用插入 標籤建立文字方塊、 圖案等輔助說明，並	1. 能完成 powerpoint 技 能練習。 2. 利用 powerpoint 完成 家鄉產業簡報。 (蠶、桑、黑豆、鵝) 3. 利用 powerpoint 完成 家鄉產業主題簡報。 (桑葚果醬、桑葚果汁、桑 葚染布)	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

						在對應標籤進行美化調整。 5. 學生能使用新增/刪除/複製/移動等方式調整投影片編排順序。 6. 學生能使用常用標籤套用合適的投影片版面配置。 7. 學生能使用轉場標籤套用合適的投影片轉場切換效果。 8. 學生能使用動畫標籤套用合適的動畫效果		
第 20-21 週	2	產業特派員	資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的<u>互動</u>關係。 社 2a-III-1 <u>關注</u>社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. 口語表達。 2. 家鄉產業簡報的成果。	能依據完成之家鄉產業發簡報進行成發表	1. 學生能藉由電腦教室廣播系統，分享與發表家鄉專題簡報彙整成果。 2. 聆聽的學生進行他評表填寫。 3. 完成報告的學生進行自評表填寫。 4. 老師講評。	1. 學生能配合投影片，完成五分鐘專題口說發表。 2. 完成他評表與自評表。	學習單： 各組報告他評/自評表

◎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。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習蠶桑串聯 E 起來課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	產業(蠶桑)編程員	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) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念	交互作用：以 Scratch 創作家鄉產業動畫與益智闖關遊戲，展現產業特色。				
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。 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	學生能利用蒐集的家鄉產業素材， 應用 Scratch 程式 創作 產業動畫與益智闖關遊戲， 關心 家鄉產業文化。				
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				
表現任務	任務：產業編程員-家鄉產業 Scratch 動畫與益智闖關遊戲 學生需要依據家鄉產業的特點，使用 Scratch 創作一個動畫與一個益智闖關遊戲。 1. Scratch 動畫製作 (1)內容要求 ①動畫應描述家鄉產業的某個具體方面，例如產業的歷史發展、現狀或重要性。 ②動畫長度應至少為 2 分鐘，並需包含至少 3 個場景（例如開場介紹、產業展示、結尾總結）。 ③動畫角色和背景設計應符合產業特點，並使用動畫效果來強化故事情節。 (2)技術要求				

	①學生應使用 Scratch 的編程功能創建動畫中的角色互動和場景切換。 ②動畫中至少應包含一個簡單的編程邏輯，例如角色對話或事件觸發。 2. Scratch 益智闖關遊戲製作 (1)內容要求： ①遊戲需基於家鄉產業的知識設計，內容應包括至少 2 個闖關關卡，每個關卡都應挑戰玩家對家鄉產業的了解。 ②闖關內容可以設計為問答題、選擇題或操作挑戰，通過正確回答或操作進入下一關。 ③每個關卡需有清晰的目標和規則說明，讓玩家能理解並進行挑戰。 (2)技術要求： ①學生應使用 Scratch 創建遊戲的關卡結構和邏輯，例如正確回答後角色移動或獲得獎勵。 ②遊戲需具備一定的時間限制，讓玩家感受到挑戰性。 3. 動畫與遊戲發表會：學生應達成的任務表現如下，請在 3-5 分鐘內發表完畢。 ①設計理念說明：學生需簡要介紹他們的動畫與遊戲設計理念，說明如何將家鄉產業的特點融入創作中。 ②動畫展示：播放他們創作的 2 分鐘動畫，並簡述動畫中的關鍵場景及其背後的產業意涵。 ③遊戲規則說明：學生需詳細說明他們設計的闖關遊戲規則，包括遊戲目標、關卡設置及挑戰方式。 ④對家鄉的影響分析：學生需解釋他們的動畫和遊戲如何反映家鄉產業的現狀及其對當地經濟與文化的影響，並提出相關建議。
--	---

課程架構脈絡

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	自編自選教材或學習單

第 1-2 週	2	產業意象-他	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 社 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見	1. 瀏覽器搜尋的素材。 2. 與產業相關的意象圖案。	網路探究各地產業意象素材使用整理	1. 學生能使用瀏覽器於網際網路搜尋台灣各地產業意象圖樣。 2. 學生能將查詢到的產業意象圖樣整理在 powerpoint。	蒐集探究主題相關資料並予以分類。	
第 3-5 週	3	產業意象-我	社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 參訪的文字紀錄。 2. 使用工具拍照記錄產業的圖像。	參訪小熊維尼村，並用相機拍照記錄產業的圖像	1. 帶學生前往小熊維尼村。 2. 學生聆聽老師導覽。 3. 學生用工具進行拍照記錄。 4. 替代方案：教師將小熊維尼村中跟產業有關的圖像，相片記錄下來，再用簡報於上課期間分享。	1. 能安靜聆聽導覽。 2. 能利用照片記錄所見所聞。	



C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

第 6-8 週	3	繪製專屬產業圖	視 E-III-3 設計思考與實作 資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想法。	1. scratch 的繪圖技術。 2. 四寶的圖像。	能操作 scratch 繪製四寶的專屬圖像	1. 將學生分成四組。 (蠶、桑、黑豆、鵝) 2. 各組利用 scratch 繪製出專屬圖像。	能利用 scratch 繪圖將想法呈現	學習單： 專屬產業意象圖 (手繪)
第 9-13 週	5	A 瀛四寶動起來	視 E-III-3 設計思考與實作 資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想法。	1. scratch 的動畫技術。 2. 四寶的動畫呈現。	能操作 scratch 創作四寶的產業動畫	1. 學生能使用 Scratch 角色匯入功能，將製作好的圖像匯入。 2. 學生能於角色屬性設定角色名稱代碼、顯示設定。 3. 學生利用設計好的圖像、決定背景、設計互動的動作，完成 scratch 動畫。	1. 能匯入自製產業圖像。 2. 能決定適當的背景。 3. 能完成圖像與圖像之間的互動動作設計。	
第 14-19 週	6	A 瀛四寶玩起來	視 E-III-3 設計思考與實作 資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想法。	1. scratch 的遊戲編程技術。 2. 四寶的遊戲呈現。	能操作 scratch 創作四寶的益智闖關遊戲	1. 學生能使用 Scratch 角色匯入功能，將製作好的圖像匯入。 2. 學生能於角色屬性設定角色名稱代碼、顯示設定。 3. 學生利用設計好	1. 能匯入自製產業圖像。 2. 能決定適當的背景。 3. 能完成圖像與圖像之間的互動動作設計。 4. 能完成遊戲程式的正確積木撰寫。	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

						的圖像、決定背景、設計互動的動作，完成 scratch 遊戲。		
第 20-21 週	2	產業編程員	資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. 口語表達。 2. 家鄉產業動畫與遊戲的成果。	家鄉產業動畫與益智闖關遊戲成果發表會	1. 學生能藉由電腦教室廣播系統，分享與發表家鄉產業動畫和遊戲。 2. 遊戲體驗。 2. 完成體驗的學生進行他評表填寫。 3. 完成報告的學生進行自評表填寫。 4. 老師講評。	1. 完成動畫與遊戲的發表。 2. 完成他評表與自評表。	學習單： 各組報告他評/自評表

◎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。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。