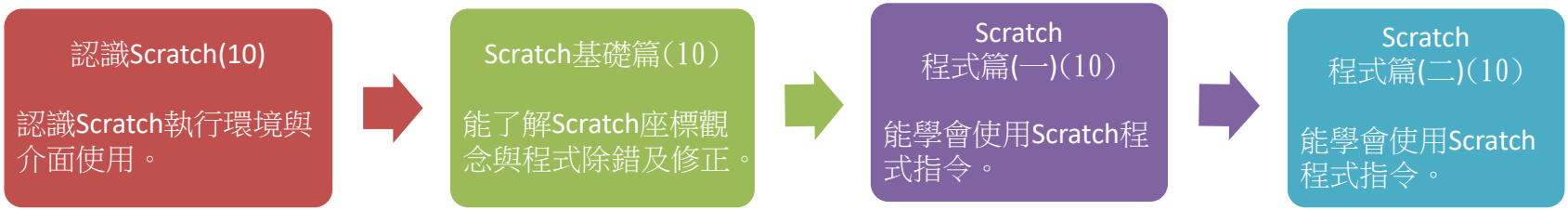
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市後壁區永安國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習 小松鼠創遊科技 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	好好玩 Scratch(一)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)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 Scratch 與簡易小遊戲涵養推理與解題的能力。				
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。				
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。				
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
總結性 表現任務	完成各階段評量任務、完成 Scratch 程式簡易指令。				

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)



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 1~5 週	10	認識 Scratch	資融 t-Ⅲ-1	Scratch 的執行環	運用	1. Scratch 介面使用	1.能執行 Scratch 程式	1. Scratch 程式設計軟

			運用常見的資訊系統。	境與介面。	Scratch 的執行環境與介面使用。	介紹 2. 積木式程式序列介紹	的軟體操作 2.能說出甚麼是序列	體 2. 自編 Scratch 程式設計軟體的簡報
第 6~10 週	10	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 座標觀念 2. 角色設定、新增、修改、製作 3. 程式除錯與修正	1. 了解並應用 Scratch 座標觀念 2. 使用 Scratch 進行角色設定、新增、修改、製作 3. 使用 Scratch 進行程式除錯與修正	1. 應用 Scratch 座標觀念，將角色定位 2. 練習使用 Scratch 進行角色設定、新增、修改、製作 3. 學會使用 Scratch 進行程式除錯與修正	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量	Scratch 線上版
第 11~15 週	10	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	應用及使用 Scratch 程式指令進行循序結構和重複結構	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 16~20 週	10	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方	1. 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構 2. 變數	應用及使用 Scratch 程式指令進行選擇結構、變數、運算	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 線上版

			法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3. 運算式	式			

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市後壁區永安國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習 小松鼠創遊科技 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	好好玩 Scratch(二)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(40)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 Scratch 與簡易小遊戲涵養推理與解題的能力。				
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。				
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。				
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		
總結性 表現任務	完成各階段評量任務、完成 Scratcht 程式簡易指令。				

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)



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	8	Scratch 技巧篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達	個人動畫製作	使用 Scratch 進行動畫製作	1. 製作個人動畫 2. 使用程式控制圖畫動起來	實作 Scratch	Scratch 線上版

			想法。					
第 5~8 週	8	Scratch 技巧篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作追逐遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人追逐遊戲創作	使用 Scratch 程式控制目標物使其追逐	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 9~12 週	8	Scratch 技巧篇(三)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並加入方向鍵使用	1.使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作 2.加入方向鍵使用了解程式多工處理	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 13~16 週	8	Scratch 技巧篇(四)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並增加音效	1.使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並增加音效效果 2.使用程式為圖片增加音效	實作 Scratch	Scratch 線上版
第 17~20 週	8	Scratch 技巧篇(五)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學生個人創作遊戲。	使用 Scratch 進行學生個人遊戲創作並使用分身方法	1.認識 Scratch 分身程式的應用。 2.使用 Scratch 創作個人遊戲並加入分身程式。	實作 Scratch	Scratch 線上版