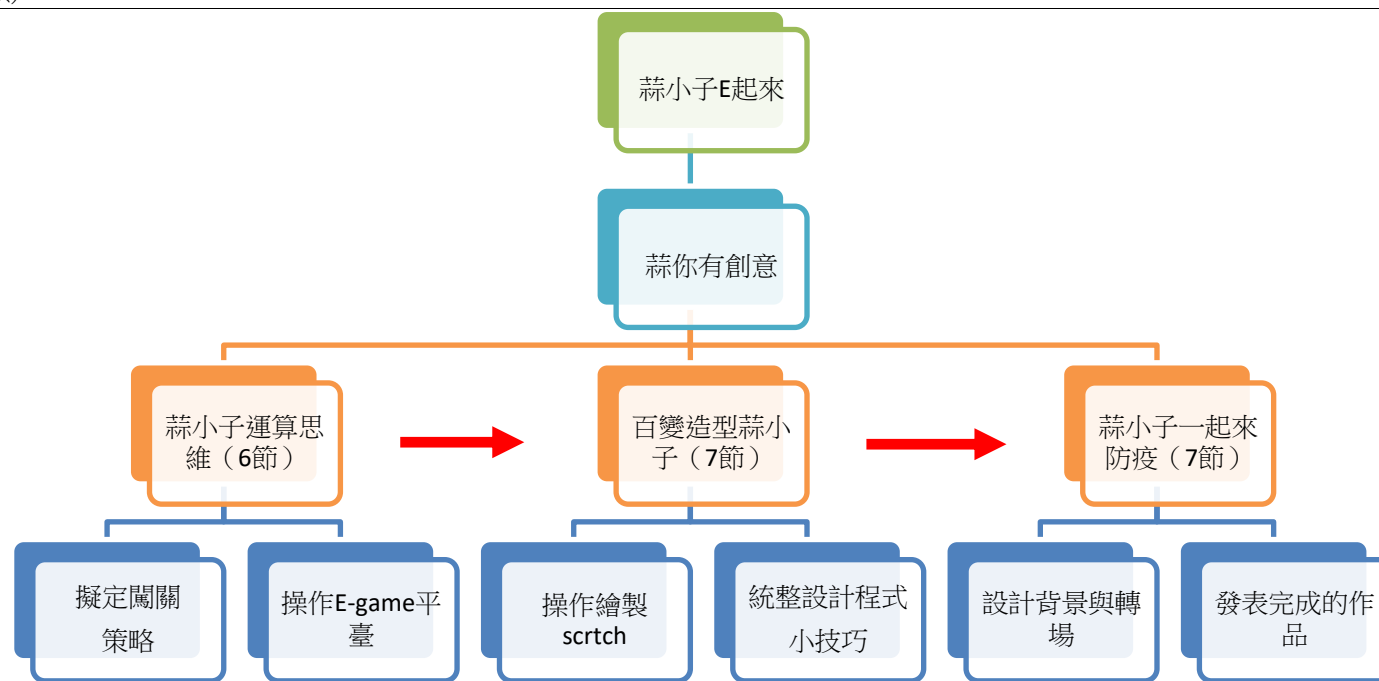


學習主題名稱 (中系統)	蒜你有創意	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (□主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：建構資訊科技的應用能力，結合在地人文與環境。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力， 並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， 並理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	學生能正確認識程式設計的技巧，探索從設計到利用程式軟體融入美化，加入家鄉產業元素產生對蒜鄉產業及環境的認識。				
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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	家鄉產業程式設計分享會：結合家鄉產業的電腦造型圖案，透過程式軟體設計成遊戲與動畫劇場等程式創作，並且和同儕分享作品。				
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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-6 週	6	蒜小子運算思維 (二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法 (綜)2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	1. 積木程式架構原理。 2. 積木程式的操作方式及功能	1. 能使用 E-game 平臺思考完成積木程式闖關	1. 瞭解並操作 E-game 2. 進行階段闖關課程，並依進度講解拆解問題的方法，以及如何轉化問題。	1. 實作評量：使用前進移動 積木、左右移動積木闖關。	E-game 平臺

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

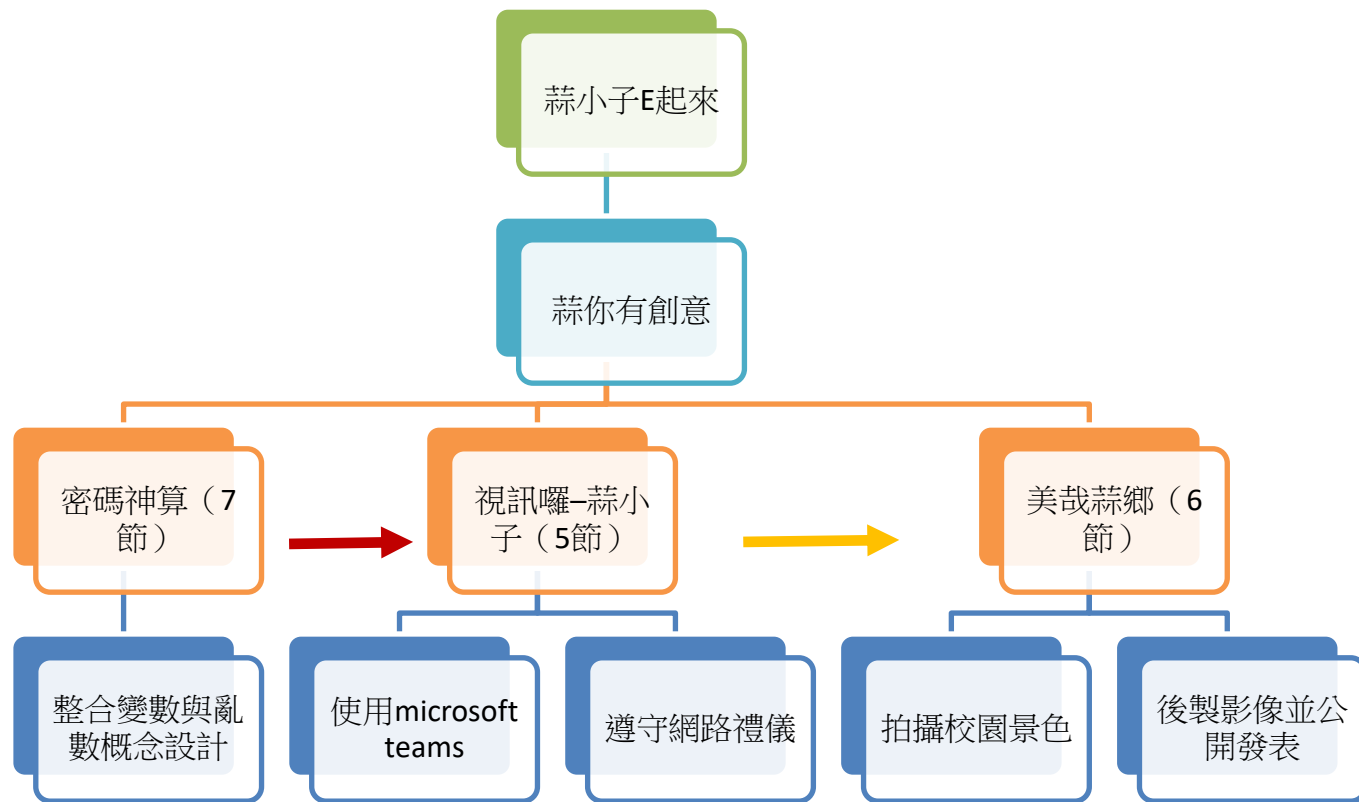
第 7-13 週	7	百變造型蒜小子	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 (綜) 2d-III-2 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. scratch 繪圖及應用技巧 2. 可愛的蒜小子造型元素 3. 色彩三要素	能使用科技軟體 scratch 繪製具視覺及色彩要素的蒜小子造型，完成創作老師指定的程式功能	1. 繪製流程圖：利用文字及圖示，表達百變造型蒜小子程式流程。 2. 在白紙上設計蒜小子的造型 3. 聽取 scratch 軟體繪圖的功能後在電腦操作畫圖蒜小子造型 4. 製作百變造型蒜小子程式	實作評量： 設計蒜小子造型和更換服裝的程式	參考(巨岩版)scratch 3 小小程序設計師
第 14-20 週	7	蒜小子一起來防疫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 (綜) 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。	1. 動畫製作的步驟 2. Scratch 的功能(背景變化、外部角色載入法、內建音效、錄製旁白及自編曲目。)	能使用 scratch 背景變換與轉場的程式設定來製作完成動畫劇場	1. 繪製流程圖：利用文字及圖示，表達動畫劇場程式流程。 2. 在白紙上設計動畫劇場的場景和轉場劇本 3. 利用 scratch 軟體繪製和完成蒜小子一起來防疫的程式	實作評量： 製作防疫宣導動畫 ＜上台報告分享＞	參考(巨岩版)scratch 3 小小程序設計師

◎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。

臺南市北門區錦湖國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習蒜小子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)	蒜你有創意	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)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	關係與表現：運用資訊科技的應用能力，表現與分享人、科技與環境之間的關係				
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	1. 學生能夠思索如何實現創造力的思維和解決問題能力，以 scratch 編寫程式展現作品。 2. 學生能夠用美工軟體設計美編自己拍攝的蒜鄉相片。				
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				
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	透過程式軟體操作，設計密碼神算-蒜小子程式，使用 microsoft teams 進行線上會議課程，運用 photocap 美工軟體設計-蒜鄉海報和日曆，學習分享創作。				
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)					



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 請依據其「學習表現」之 動詞具體規畫設計相關學 習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	7	密碼神算-蒜小子	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 (綜)2c-III-1 分析與判讀	1. Scratch 的功能(變數-得分計算、運算式、條件式迴圈)	1. 能使用變數與亂數的概念來設計”密碼神算”的程式	1. 了解終極密碼的玩法規則 2. 繪製流程圖：利用文字及圖示，表達程式流程。 3. 利用 scratch 軟體	實作評量：能完成密碼神算-蒜小子程式	參考(巨岩版)scratch 3 小小程式設計師

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。			變數設定、條件式判別與迴圈，完成密碼神算”的程式		
第 8-11 週	4	視訊囉！蒜小子	資融 T-III-8 網路通訊軟體的使用。 (綜)2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	1. microsoft teams 服務的熟練 2. 遠距教學參與	1. 能遵守網路禮儀 2. 能熟練使用 microsoft teams 來學習線上課程	1. 聽取 microsoft teams 服務的功能 2. 透過邀請碼加入教室 3. 完成老師指派的作業 4. 瞭解並遵守網路禮儀規範 5. 加入並進行遠距教學	實作評量： 1. 能完成老師指派的作業 2. 能加入遠距教學，並完成發言。	https://www.microsoft.com/zh-tw
第 12-20 週	9	美哉！蒜鄉	科 E6 操作家庭常見的手工具。 (綜)2d-III-2 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 取景的原則 2. 平板拍照技巧。 3. 日曆、海報設計的原則、點陣圖的處理、等比與非等比、 photocap 的功能(學習繪製基本圖形/	1. 能夠運用平板拍攝校園景色。 2. 能使用影像軟體後製照片成日曆、海報等成品	1. 聽取取景原則 2. 使用平板拍照取景 3. 利用 photocap 軟體處理影像，完成蒜鄉日曆和海報等成品 4. 個人將日曆和海報成果 PNG 上傳 google 相簿並進行創作理念分享	實作評量： 圖像表達： 1. 拍攝照片 2. 製作蒜鄉海報與日曆 ＜上台報告分享＞	PPT(相片構圖介紹) 參考(巨岩版)photocap6 相片魔法師

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

				調整大小/ 旋轉等技 巧) 4. google 相簿上傳 功能				
--	--	--	--	--	--	--	--	--