

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公私立善化區陽明國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習 陽明愛E課 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	e 起寫程式	實施年級 (班級組別)	五	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	互動與關係:能嘗試使用電腦軟體處理生活中所遇到的事件。				
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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養				
課程目標	讓學生能運用科學技能做有計畫的探索，並培養使用電腦的正確態度。				
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	學生學習和運用 Scratch 程式，設計動畫與遊戲。				
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)					

單元名稱
(Scratch是什麼)
(節數：8)
(1認識 scratch基本積木
2設計一個小遊戲)



單元名稱
(我要拍MV)
(節數：7)
(1能使用 scratch 製作一個簡單動畫，搭配自己喜歡的流行音樂)



單元名稱
(不亂丟垃圾)
(節數：6)
(1能使用 scratch 製作一個雙人遊戲)

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 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
第一~八週	8	Scratch 是什麼	pa-III-2 (自然科學) 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如：來自同學)比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。	Scratch 遊戲：大魚吃小魚的製作方法	1 認識 scratch 基本積木 2 設計一個小遊戲	1. 學生了解 Scratch 的基本積木 2. 學生製作：大魚吃小魚的遊戲	口頭報告 (上台口頭分享自己的遊戲)	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第九~十五週	7	我要拍 MV	po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。	Scratch 動畫：MV 創作方法	1 能使用 scratch 製作一個簡單動畫，搭配自己喜歡的流行音樂	1 學生了解「外觀積木」之圖像效果變化。 2 學生會使用圖像效果製作「動畫」。 3 學生會在影片上字幕。 4 學生會增加角色，以說故事的方式，增加文字說明。	實作評量 (使用 Scratch 製作一個 MV)	
第十六~二十一週	6	不亂丟垃圾	ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 ah-III-2 (自然科學) 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 (科技融入參考指引) 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	Scatch 遊戲：雙人垃圾守門員的製作方法	1 能使用 scratch 製作一個雙人遊戲	1. 學生創作出一個兩人共玩的改編足球遊戲。(進攻者丟垃圾進河裡，防守者攔截垃圾)	實作評量 (製作出一個垃圾守門員雙人遊戲)	

◎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。

臺南市公私立善化區陽明國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習 陽明愛E課 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	神奇的數位世界	實施年級 (班級組別)	五	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	互動與關係:能嘗試使用電腦軟體處理生活中所遇到的事件。				
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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養				
課程目標	讓學生能運用科學技能做有計畫的探索，並培養使用電腦的正確態度。				
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	學生學習和運用 PhotoCap 軟體製作桌曆和四格漫畫				
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)					

單元名稱
(PhotoCap是什麼)
(節數：7)
(學習PhotoCap的操作介面)



單元名稱
(陽明桌曆)
(節數：7)
(1學生會使用平板拍攝照片
2能用PhotoCap製作月曆。)



單元名稱
(馬路如虎口)
(節數：6)
(能用PhotoCap製作出四格
漫畫)

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
第一~八週	7	PhotoCap 是什麼	po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 po-III-2 (自然科學) 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	PhotoCap 的基本功能	學習 PhotoCap 的操作介面	1. 學生了解 PhotoCap 的基本功能。 2. 學生使用 PhotoCap 創作自畫像。	口頭報告 (使用 PhotoCap 製作出一個 自畫像，並 上台分享)	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第九~十五週	7	陽明桌曆	po-III-1 (自然科學) 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 ah-III-2 (自然科學) 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 2a-III-1 (社會) 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	PhotoCap 桌曆創作的方法	1 學生會使用平板拍攝照片 2 能用 PhotoCap 製作月曆。	1 學生使用平板拍攝學校 12 張以上的照片。 2 學生會使用月曆模版新增方法、月曆屬性設定方法及各月份的設定方法。 3 學生設計一個 12 月份的桌曆並與同學分享。	實作評量 (使用 PhotoCap, 做出桌曆)	
第十六~二十一週	6	馬路如虎口	(科技融入參考指引) 科 E4 體會動手實作的樂趣, 並養成正向的科技態度。ah-III-1 (自然科學) 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 ah-III-2 (自然科學) 透過科	交通安全注意事項、四格漫畫的製作方法	能用 PhotoCap 製作出四格漫畫	1 學生想一想以自身案例, 如何提醒大家注意交通安全 2 學生會使用 Photocap 加入多圖相框。 4 學生製作交通安全宣導四格漫畫	實作評量 (使用 PhotoCap, 做出交通安全四格漫畫)	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			學探究活動解決一部分生活週遭的問題。					
--	--	--	--------------------	--	--	--	--	--

◎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。