

臺南市公立麻豆區麻豆國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習 科技探究 課程計畫

課程名稱	E 網情深-程式高手	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：建構圖形化程式設計的基本能力，以 scratch 動態展示家鄉故事。				
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-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	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、音樂的方式，促進學生對台南市文化更進一步的想像，培養對南瀛之美的感受體驗。				
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	完成「程式高手」的任務。 1. 正確操作 Scratch 的角色 2. 完成故事短劇 3. 完成家鄉尋寶記 4. 完成美食上桌				
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)					
Scratch的基本 概念(5) 正確操作Scratch的 角色 → 神奇的生日蛋糕(5) 完成故事短劇 → 獨角仙覓食記 (5) 完成家鄉尋寶 記 → 爆米花樂趣多(5) 完成美食上桌					

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

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	5	Scratch 的基本概念	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1 Scratch 2 指令積木	1 認識 Scratch 的基本概念 2 了解指令積木的運作方式	1 學習安裝 Scratch 2 安排指令積木的角色造型	正確操作 Scratch 的角色	Scratch3 第 1 課
第 6-10 週	5	神奇的生日蛋糕	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E5 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1 舞台場景 2 角色造型 3 短劇	1 認識舞台場景，並能正確設定 2 使用角色編輯功能進設造型 3 使用短劇播放，與別人分享成果	1 自行匯入舞台場景 2 編輯角色造型 3 能播放故事短劇	完成故事短劇	Scratch3 第 2 課
第 11-15 週	5	獨角仙覓食記	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生	1 角色的移動 2 隨機定位 3 顏色 4 背景音樂	1 能認識如何以方向鍵控制角色的移動 2 能認識如何讓角色隨機定位 3 能使用顏色偵測的功能 4 能使用背景音	1 改變不同的方向鍵，使角色正確的移動 2 設計程式讓角色能跟著隨機定位 3 進行顏色的偵測	完成家鄉尋寶記	Scratch3 第 3 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			活。		樂播放	4 播放背景音樂		
第 16-20 週	5	爆米花樂趣多	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	1 建立分身 2 角色造型 3 條件判斷	1 認識如何讓角色建立分身 2 使用程式複製功能，切換不同角色造型，產生動態效果 3 使用條件判斷式，避免爆米花在鍋邊爆開	1 讓角色建立許多分身 2 讓角色造型產生爆開的動作 3 讓爆米花在鍋內正確爆開	完成美食上桌	Scratch3 第 4 課

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市公立麻豆區麻豆國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習 科技探究 課程計畫

課程名稱	E 網情深-動畫高手	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：建構圖形化程式設計的基本能力，以 scratch 動態展示南瀛之美							
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-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	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、動畫、音樂的方式，促進學生對台南市文化更進一步的想像，培養對南瀛之美的感受體驗。							
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	完成「動畫高手」的任務 1. 完成採果趣 2. 完成校園小短劇 3. 完成校園尋寶記 4. 完成校園驚魂記							
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)								
一起來接蘋果(5) 完成採果趣 → 預防流感動畫(5) 完成校園小短劇 → 土撥鼠找朋友 (5) 完成校園尋寶 記 → 棉花糖射擊遊戲 (5) 完成校園驚魂記								
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	5	一起來接蘋果	資E1 能認識常	1 改變背景畫	1 認識背景畫面	1 將歡迎畫面	完成採果趣	Scratch3 第 5

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			見的資訊系統。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷 會影響人們的生活。	面 2 變數	的改變 2 了解如何新增變數	點擊後可正確 進入遊戲畫面 2 運用變數來 計算分數		課
第 6-10 週	5	預防流感動畫	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	1 廣播訊息 2 尺寸改變 3 短劇	1 了解廣播訊息的運作方式 2 使用尺寸改變營造動畫效果 3 使用短劇播放，與別人分享成果	1 運用廣播訊息控制遊戲的進度 2 調整角色的尺寸 3 播放校園小短劇	完成校園小短劇	Scratch3 第 6 課
第 11-15 週	5	土撥鼠找朋友	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 說出對話 2 隨滑鼠移動 3 顏色	1 能認識如何用說出積木進行對話 2 能認識如何讓角色跟著滑鼠正確移動 3 能使用顏色偵測的功能	1 改變說出積木使角色能表達對話 2 設計程式讓角色能跟著滑鼠移動 3 進行地道內外顏色的偵測	完成校園尋寶記	Scratch3 第 7 課
第 16-20 週	5	棉花糖射擊遊戲	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 變數 2 如果判斷式 3 顯示與隱藏	1 認識如何使用多個變數 2 使用如果判斷式建立分身 3 使用顯示與隱藏功能，將角色停止	1 讓變數控制遊戲的進行 2 讓角色造型產生分身 3 讓角色隱藏以結束遊戲	完成校園驚魂記	Scratch3 第 8 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。