

五年級彈性學習課程之課程計畫

桃園市區建德國民小學 112 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程			
【小繪本大世界】課程計畫			
每週節數	一節	設計者	林芳琪
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 □A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解	
融入議題	<p>國際教育議題： 國 E4 了解國際文化的多樣性。 國 E12 觀察生活中的全球議題，並構思生活行動策略。</p> <p>閱讀素養教育議題： 閱 E12 培養喜愛閱讀的態度。 閱 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。</p> <p>生涯規劃教育： 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E5 探索自己的價值觀。 涯 E6 覺察個人的優勢能力</p>		
學習重點	學習表現	<p>英語領域： (五)語言能力(聽說讀寫綜合應用能力，涵蓋兩種以上語文技能) 5-III-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 ◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中常用語句，並能作適當的回應。 ◎5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。 5-III-7 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易對話。 5-III-8 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易故事及短劇。 (六)學習興趣與態度 ◎6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 6-III-6 在生活中接觸英語時，樂於探究其意涵並嘗試使用。 6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動(如英語營、歌唱、朗讀、說故事、讀者劇場等活動)。 (七)學習方法與策略 7-III-1 運用已學過字詞之聯想以學習新的字詞。 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 (九)邏輯思考、判斷與創造力 9-III-2 能將事件依故事的發展加以排序。</p> <p>綜合活動領域： 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	
		學習內容	<p>英語領域： 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 *◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。 *◎1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 *1-III-13 能辨識簡易句子語調所表達的情緒和態度。</p>

	<p>綜合活動領域：</p> <p>Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>Ac-III-3 未來職業想像。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與實踐。</p> <p>Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。</p> <p>Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p>
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用繪本教學，培養英語聽、說、讀、寫的能力，並應用於日常生活的溝通當中。 2. 提升學習英語文的興趣，以及積極的學習態度，融入英語領域和綜合活動領域的知識。 3. 建構有效的英語學習方法，強化學生的自學能力，奠定終身學習之基礎。 4. 尊重與悅納多元文化，培養國際視野與全球永續發展的世界觀。
評量方式	以形成性評量為主，包含課堂觀察、檔案評量及口語測驗。

週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	Get ready	(1)學習本課程所需之基本生活用語。 (2)基本教室英語教學。 (3)認識 Anthony Browne 及其作品。	(1)學生能聽懂教室英語，並作出適當回應。 (2)學生能認識繪本作者及欣賞其作品。	課堂觀察 30% 口語表達 40% 互動討論 30%
2				
3	Willy's pictures	(1)繪本教學及討論:認識繪本中的作家及其作品 (2)原作與 Anthony Browne 繪本上的畫作討論。 (3)我是最佳男女主角:選擇繪本中的畫作並表演出來。 (4)最佳影評人:小組互評，並給予適當的講評。	(1)學生能了解繪本故事內容。 (2)學生能認識繪本作家並欣賞其作品。 (3)學生能以小組合作的方式表演出繪本的內容。 (4)學生能欣賞自己及他人的作品，並給予鼓勵。	課堂觀察 30% 口語表達 40% 自評與互評 30%
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14	Willy the wimp	(1)繪本教學與討論。 (2)小組討論與分享:wimp/bully/respect。 (3) 小組討論與分享:Willy 在繪本中前後的差別。 (4) 完成學習單。	(1)學生能了解繪本內容，並自行閱讀。 (2)學生能認識繪本中的字詞。 (3)學生能進行小組討論並分享自己的想法或經驗。 (4)學生能自己完成學習單。	課堂觀察 30% 口語表達 20% 互動討論 30% 學習單任務 20%
15				
16				
17				
18				
19				

20				
21				
桃園市區建德國民小學 112 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程 【小繪本大世界】課程計畫				
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	Get ready	(1)複習上學期所學到的內容。 (2)複習教室英語對答。 (3)複習繪本內容和字彙。	(1)學生說出繪本內容和所學的字彙。 (2)學生能運用及回應教室英語。	課堂觀察 30% 口語表達 50% 互動討論 20%
2				
3				
4	Willy the champ	(1)繪本教學與討論。 (2)小組討論與分享:最擅長和最不擅長的事。 (3)歌曲教學:Try Everything (4)最佳製作人:小組互評,並給予適當的講評。	(1)學生能了解繪本內容,並自行閱讀。 (2)學生能進行小組討論並分享自己的想法或經驗。 (3)學生能了解歌曲的內容並跟著唱。 (4)學生能欣賞自己及他人的作品,並給予鼓勵。	課堂觀察 30% 口語表達 20% 互動討論 30% 自評與互評 20%
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

桃園市桃園區建德國民小學 112 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程
【閱動建德】課程計畫

每週節數	2 節		設計者	閱動建德團隊
核心素養	A 自主行動	☑A1. 身心素質與自我精進☑A2. 系統思考與問題解決□A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	☑B1. 符號運用與溝通表達☑B2. 科技資訊與媒體素養☑B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	☑C1. 道德實踐與公民意識☑C2. 人際關係與團隊合作☑C3. 多元文化與國際理解		
融入議題	<p>【安全教育】 安 E9 學習相互尊重的精神。</p> <p>【戶外教育】 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。</p> <p>【生命教育】 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 生 E6 從日常生活中培養道德感以及美感，練習做出道德判斷以及審美判斷，分辨事實和價值的不同。</p> <p>【品德教育】 品 EJU9 公平正義。品 E7 知行合一。</p> <p>【性別平等教育】 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻。</p> <p>【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E5 探索自己的價值觀。涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。</p> <p>【國際教育】 國 E5 發展學習不同文化的意願。</p>			
學習重點	學習表現	<p>※國語文</p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要紀錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。</p> <p>5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。</p> <p>5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p> <p>※社會</p> <p>1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p> <p>2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p> <p>3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。</p> <p>※藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。</p> <p>※綜合</p> <p>1c-III-1 運用生涯資訊，初探自己的生涯發展。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>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。</p> <p>3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。</p> <p>3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。</p>		
	學習內容	<p>※國語文</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-1 意義段與篇章結構。</p> <p>Ba-III-1 順序與倒序法。</p>		

	<p>Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>Bc-III-3 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p> <p>Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p> <p>Bc-III-4 說明文本的結構。</p> <p>Be-III-2 在人際溝通方面，以通知、電子郵件便條等慣用語彙及書寫格式為主。</p> <p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>※社會</p> <p>Aa-III-1 個人可以決定自我發展的特色，並具有參與群體社會發展的權利。</p> <p>Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p> <p>Aa-III-3 個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。</p> <p>Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。</p> <p>Ac-III-4 國家權力的運用會維護國家安全及社會秩序，也可能會增進或傷害個人與群體的權益。</p> <p>Bc-III-2 權力不平等與資源分配不均，會造成個人或群體間的差別待遇。</p> <p>※藝術</p> <p>表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。 ※綜合</p> <p>※綜合</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Ab-III-2 自我管理策略。</p> <p>Ac-III-1 職業與能力。</p> <p>Ac-III-2 職業興趣。</p> <p>Ac-III-3 未來職業想像。</p> <p>Ba-III-2 同理心的增進與實踐。</p> <p>Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。</p> <p>Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。</p> <p>Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。</p> <p>Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>			
學習目標	<p>認知：從人類文明的起源及地域特色認識故事的背景(時間與空間)。</p> <p>技能：摘要、筆記、比較、檢索、提問，報導與發表(文字及口語)。</p> <p>態度：喜愛閱讀、有探索欲，願意廣泛接觸各類型文本，樂於討論與分享。</p>			
評量方式	<p>形成性評量—筆記、討論、採訪、線上查詢與借閱(書籍資料)、過程寫作</p> <p>總結性評量—文字報導、上台簡報</p>			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	博物館尋寶	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師自我介紹並邀請學生一起讀萬卷書、行萬里路 2. 說明高年級閱讀認證及獎勵制度(閱動建德手冊) 3. 發下筆記本、發給學習平台帳號密碼 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成學習平台(學習吧)登入 2. 完成手冊的「探索自己」 	手冊書寫 5%
2		1. 博物館文明寶物--羅浮宮兩河文明館鎮館之寶(浮雕裡的巴比倫王漢摩拉比)(法治議題)	1. 運用關鍵詞組句、造句	課堂筆記 5% 口語表達任務 5%

		<p>故事的時間-解讀「西元」 故事的背景-解讀地圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 選讀指定文本(泥巴做的書/最 最先鋒號/大麥蒸餾成美酒/圓為 什麼是360度) 推介主題好書 筆記-康乃爾筆記法 圖書館借還書 	<ol style="list-style-type: none"> 進入學習平台 閱讀指定文本並 回答問題 重點筆記 	
3		<ol style="list-style-type: none"> 博物館文明寶物-獵獅浮雕/拉 馬蘇/大洪水泥板 文明的守護者、世界第一座 圖書館、大洪水泥板 比較兩樣事物: 范式圖 主題好書介紹(書的分類號) 國語日報國際版文章選讀(戰 爭衝突, 文物常遭浩劫/伊拉克 古文物失而復得/伊拉克佛蘇爾 掀戰火, 民眾逃離家園/敘國千 年古城遭殃, 重建路迢迢/伊拉 克三千年文物遭毀, 3D列印重建 /鎖和鑰匙) 圖書館借還書 	<ol style="list-style-type: none"> 小組合作, 運用關鍵詞 組句、造句 並上台報告 進入學習平台 閱讀指定文本並 回答問題 重點筆記 	<p>課堂筆記 5% 口語表達任務 5%</p>
4				
5	愛上圖書館	<ol style="list-style-type: none"> 開通帳號並登入桃園市立圖 書館網站 借閱電子書與通閱實體書 圖書館借還書 	<ol style="list-style-type: none"> 完成市圖實 體書通閱 完成市圖電 子書借閱 	<p>通閱申請 5%</p>
6				
7	博物館尋寶	<ol style="list-style-type: none"> 如何摘要—手冊練習題 何謂通順、用詞精準 摘要與故事體三重點 圖書館借還書 	<p>完成摘要練習</p>	<p>摘要寫作 5%</p>
8				
9		<ol style="list-style-type: none"> 博物館文明寶物-舞王濕婆 國語日報國際版文章選讀(印 度濕婆節/象神節/奉食節/牛學 考試爭議多) 推介主題好書 圖書館借還書 	<ol style="list-style-type: none"> 說出故事(錄 音上傳到學習平 台) 寫出文本摘要 (30~50字) 	<p>口語表達 15% 摘要寫作 15%</p>
10				
11		<ol style="list-style-type: none"> 博物館文明寶物-帕德嫩神殿 浮雕 國語日報國際版文章選讀 比較表 推介主題好書 圖書館借還書 		
12				
13		<ol style="list-style-type: none"> 博物館文明寶物- 國語日報國際版文章選讀 推介主題好書 心智圖 		
14				

		5. 圖書館借還書		
15	校園小記者	探究任務--提問 1. 什麼樣的問題是好問題 2. 「如何」的問題 3. 從問題到探究	探究實作 1. 提出3疑問 2. 繪製時間軸 3. 寫一句結論與發現	採訪報導30%
16				
17	校園小記者	探究任務--採訪報導 (生涯規劃教育、家庭教育議題) 1. 採訪家人的職業 2. 如何設計提問 3. 如何寫一篇採訪報導 4. 寫作成果/心得分享與交流	完成一篇家人職業的採訪報導 (照片或圖文600字)	
18				
19				
20	學習回顧	1. 閱動建德學習認證 2. 完成學習回饋 3. 預告下學期學習計畫 選讀人物傳記	自評與回饋	手冊任務5%
21				

**桃園市桃園區建德國民小學 112 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程
【閱動建德】課程計畫**

1	說說這個人	(性別平等議題) 1. 我心目中的女英雄(傳記人物) 2. 繪製她的故事年表 3. 人物特點(影響或貢獻)摘記	閱讀傳記。完成人物特點摘記	手冊任務15%
2				
3				
4	作家作品	作家作品小說共讀與討論 或《古靈精怪》(品德教育議題) (1)故事的背景 (2)角色的關係 (3)事件的發展與結局 (4)作者希望讀者相信什麼	1. 完成小說閱讀(完成討論單) 2. 參與討論並提出個人觀點	討論單5% 課堂參與(口語表達個人觀點)10%
5				
6				
7	經典閱讀	(閱讀素養教育議題) 1. 《西遊記》的故事背景 (1)菩提樹下 (2)搬走佛教的人 (3)放下屠刀立地成佛 (4)真實與虛構-《大唐西域記》與《西遊記》 2. 長話短說—(西遊記第一冊) 讀故事訂標題	1. 繪製比較表 2. 將故事情節排順序 3. 為故事訂標題(7個字以內) 4. 自主讀完西遊記第二、三冊	比較表5% 標題寫作15%
8				
9				
10	主題讀寫	參與全校閱讀月系列活動 1. 圖書館小志工--西遊記導讀關主 (1)分組演練(為五年級導讀關主) (2)正式擔綱(為四年級導讀關主) 2. 作家有約或圖書館活動	擔任四年級西遊記關主	分工合作參與度10% 口語表達5%
11				
12				

13	評評那件事	1. 事實與觀點	1. 國際新聞 三分鐘簡報	互動討論5% 任務單寫作10% 簡報表現20%
14		2. 國際新聞選讀(議題:性別平等/生命教育)		
15		3. 小組提出問題(準備探究)		
16		4. 關鍵詞搜尋、網路資訊的識讀		
17		5. OREO—邏輯分明具說服力的訊息結構		
18		6. POWER & POINT 國際新聞主題簡報		
19	專題小書	1. 分組選讀(搖櫓槳的人/阿拉的使者/奉基督之名/天上的國/出埃及記/金字塔) (國際教育與多元文化教育議題—主題:世界的宗教) (暑假作業)	1. 專題小書	列入下學期評分
20				

**桃園市區建德國民小學 112 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程
【小科技大應用】課程計畫**

每週節數	1 節		設計者	五級學群
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1.身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A3.規劃執行與創新應變	<input checked="" type="checkbox"/> A2.系統思考與問題解決	
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1.符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B3.藝術涵養與美感素養	<input checked="" type="checkbox"/> B2.科技資訊與媒體素養	
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1.道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C3.多元文化與國際理解	<input checked="" type="checkbox"/> C2.人際關係與團隊合作	
融入議題	融入性別平等、環境、品德、生命、家庭教育、多元文化等議題			
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 數 n-III-1 理解數的十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。 自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。 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。		
	學習內	資 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 s-III-3 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直		

容	<p>的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。</p> <p>數 n-III-1 十進位的位值系統。整合整數與小數。理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。</p> <p>自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。</p> <p>音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>				
學習目標	<p>一、了解程式設計運算思維及程式流程圖。</p> <p>二、藉由 Scratch 程式積木了解條件判斷、循序、迴圈等概念。</p> <p>三、認識與利用資訊科技以表達想法並與旁人合作。</p> <p>四、將學習所獲得的技巧運用於各學習領域與生活中。</p> <p>五、學會設計遊戲及除錯，以達到程式問題解決。</p> <p>透過學習與實際經驗，了解科技對日常生活的重要性。</p>				
評量方式	口頭評量、操作評量及自評或同儕互評				
週次日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量	
第 1 週	我是程式設計高手	1-1 認識程式設計 1-2 Scratch 程式語言	會 sratch 積木程式運用	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 2 週		1-3 Scratch 程式初體驗 1-4 加入背景和角色	加入角色模板與背景圖	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 3 週		1-5 在角色上寫程式	簡單積木程式設計	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 4 週		1-6 貓咪來回移動	讓貓咪動起來	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 5 週		1-7 儲存和備份程式檔	個人程式創作實作	檔案評量	
第 6 週		神奇的生日蛋糕	2-1 程式設計的步驟	配合生日主題，分享大家過節經驗的任務。	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 7 週			2-2 舞台背景和角色造型 2-3 寫程式的技巧 (認識程式基本結構)	了解程式寫作流程架構	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 8 週	2-4 換造型和重複迴圈 2-5 隨機取數蛋糕		設計重複執行迴圈程式	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 9 週	2-6 互動提示和音效		會加入音效檔與撥放	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	

第 10 週		2-7 讓角色動起來	作業繳交、作品分享	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 11 週		2-7 讓角色動起來		檔案評量
第 12 週	獨角仙覓食記	3-1 開始設計遊戲 3-2 加特效的綺麗舞台	分享各種不同昆蟲生活內容	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 13 週		3-3 舞台座標和定位	了解程式空間與座標	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 14 週		3-4 按鍵控制移動	設計指令讓角色依 user 上下左右移動	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 15 週		3-5 條件判斷和偵測 (選擇結構)	了解程式判斷式架構與邏輯	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 16 週		3-6 學習解決問題	作業繳交、作品分享 思考不同昆蟲生活態樣，構思改變程式設計方向	檔案評量、學生互評
第 17 週	爆米花樂趣多	4-1 認識分身製造器 4-2 來段背景音樂	利用音效模組，設計音樂響起的時機	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 18 週		4-3 產生分身和變身	了解分身與本身的差別	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 19 週		4-4 角色跟著滑鼠移動	指定角色跟隨滑鼠座標移動	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 20 週	作業繳交、作品分享	4-5 顏色偵測和爆米花 4-6 多重條件 VS 鍋邊爆	利用造形讓角色多樣性	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 21 週	作品分享、互評	作品分享、互評	說明作品特色與分享心得	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
桃園市區建德國民小學 112 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程 【小科技大應用】課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	五年級學群
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1.身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2.系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3.規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1.符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2.科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3.藝術涵養與美感素養		

	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題	融入性別平等、環境、品德、生命、家庭教育、多元文化等議題			
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 數 n-III-1 理解數的十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。 自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。 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。		
	學習內容	資 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 s-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。 數 N-5-1 十進位的位值系統。整合整數與小數。理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。 自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。 音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		
學習目標	一、了解程式設計運算思維及程式流程圖。 二、藉由 Scratch 程式積木了解條件判斷、循序、迴圈等概念。 三、認識與利用資訊科技以表達想法並與旁人合作。 四、將學習所獲得的技巧運用於各學習領域與生活中。 五、學會設計遊戲及除錯，以達到程式問題解決。 透過學習與實際經驗，了解科技對日常生活的重要性。			
評量方式	口頭評量、操作評量及自評或同儕互評			
週次日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
第 1 週	一起來接蘋果	5-1 程式也有蟲蟲危機 5-2 廣播開始玩遊戲	依照老師的指令完成遊戲任務	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 2 週		5-3 蘋果由樹上掉落	設計單一座標軸減少，讓角色掉落	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量

第 3 週		5-4 變數的設定和使用	因應不同目標，設定加不同分數	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 4 週		5-5 倒數計時&再玩一次	了解變數設定與改變之差別	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 5 週		5-6 學會除錯蟲(debug)	程式除錯分享	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 6 週	預防流感動畫	6-1 動畫製作流程 6-2 第一幕動畫設計	各組故事腳本分享	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 7 週		6-3 主角口白和聲音檔 6-4 廣播呼叫角色登場	導入錄音音檔	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 8 週		6-5 舞台切換和標題	孰悉造型框內各項修改	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 9 週		6-6 完成流感動畫	讓故事主角動起來	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 10 週			作業繳交、作品分享	檔案評量、學生互評	
			分享學習成果	程式互評與創意分享	
第 11 週	土撥鼠找朋友	7-1 程式從做中學 7-2 廣播玩迷宮遊戲	學會角色間訊息傳遞方式	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 12 週		7-3 土撥鼠碰壁了	利用顏色控制角色移動	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 13 週		7-4 別讓淘氣鬼抓到哦	設計定位點賦歸方式	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 14 週		7-5 和好友共享大餐 7-6 限時挑戰好刺激	分享製作過程的困難與心得	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 15 週	棉花糖射擊遊戲	8-1 啟發遊戲設計能力 8-2 遊戲開始和變數設定	各種射擊遊戲經驗分享	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 16 週		8-3 闖進棉花糖世界	運用坐標軸增加與減少，改變角色方向	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量	
第 17 週		8-4 子彈擊落棉花糖	設計造型轉換	(1) 口頭問答 (2) 操作評量	

				(3) 學習評量
第 18 週		8-5 天外飛來的隕石	利用亂數模組，讓角色不固定出現	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 19 週		8-6 被子彈打中和擊中飛碟 8-7 生命值和遊戲結束	程式成果分享與設計創意說明	(1) 口頭問答 (2) 操作評量 (3) 學習評量
第 20 週		統整學習製作個人成品並分享	作業繳交、作品分享	檔案評量、學生互評