

苗栗縣鯉魚國民小學 112 學年度第 1 學期彈性學習課程大綱參考架構

課程名稱	小鯉魚遊於 e5		
適用年級	五年級上學期	彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 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(交通安全) ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☒ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育
設計理念	透過資訊應用軟體操作，將資訊融入校本課程，引導學童探究課程內容。學習使用網際網路搜尋相關資料，並製作動畫		
總綱核心素養	● 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-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。		
課程目標	● 探索資訊科技在日常生活之應用。 ● 實踐資訊生活化的運用，培養運用學習資源，提升學生利用資訊科技的能力。		
表現任務	● 能熟悉 Scratch 程式軟體操作 ● 能使用軟體繪圖 ● 能使用音效		

● 利用 Scratch 程式軟體設計動畫					
架構脈絡	認識 Scratch 程式軟體→學會使用 Scratch 程式軟體→利用 Scratch 程式軟體發表動畫				
子題/節次	學習表現 需選用正確學習 階段之 2 以上領 域，寫出「領域 名稱+數字編碼+ 內容」	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
繪圖好好玩-人物 篇 /4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。	畫出喜歡的卡通人物	1. 能畫出輪廓 2. 能著色 3. 能存檔及轉換格式	1. 介紹 Scratch 程式軟體，讓學生了解 Scratch 可以做什麼，如畫圖、製作動畫、製作遊戲等 2. 操作	1. 實際操作
繪圖好好玩-物品 篇 /4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學	畫出日常生活用品	1. 能畫出輪廓 2. 能著色 3. 能存檔及轉換格式	1. 介紹 Scratch 程式軟體，動畫角色怎麼加入動作 2. 操作	1. 實際操作

	習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。				
繪圖好好玩-動植物篇/4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 po-III-1 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。	畫出樹木和花草	1. 能畫出輪廓 2. 能著色 3. 能存檔及轉換格式	1. 介紹 Scratch 程式軟體，學會匯入音樂 2. 操作	1. 實際操作
繪圖好好玩-背景篇/4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 po-III-1 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。	畫出美麗的布景	1. 能畫出輪廓 2. 能著色 3. 能存檔及轉換格式	1. 介紹 Scratch 程式軟體，學會設計音效 2. 操作	1. 實際操作
科技新體驗/5	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	創作好好玩	1. 能初步構圖 2. 能正確安全使用工具 3. 能按照設計	1. 自行設計腳本，利用所學做出作品 2. 發表	1. 實際操作

	藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。		製作成品		
--	--	--	------	--	--

苗栗縣鯉魚國民小學 112 學年度第 2 學期彈性學習課程大綱參考架構

課程名稱	小鯉魚遊於 e6		
適用年級	五年級下學期	彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 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(交通安全) ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☒ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育
設計理念	透過資訊應用軟體操作，將資訊融入校本課程，引導學童探究課程內容。學習使用網際網路搜尋相關資料，並製作動畫		
總綱核心素養	● 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-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。		
課程目標	● 探索資訊科技在日常生活之應用。 ● 實踐資訊生活化的運用，培養運用學習資源，提升學生利用資訊科技的能力。		
表現任務	● 能熟悉 Scratch 程式軟體操作 ● 能使用軟體繪圖 ● 能使用音效		

	● 利用 Scratch 程式軟體設計動畫				
架構脈絡	認識 Scratch 程式軟體→學會使用 Scratch 程式軟體→利用 Scratch 程式軟體發表動畫				
子題/節次	學習表現 需選用正確學習 階段之 2 以上領 域，寫出「領域 名稱+數字編碼+ 內容」	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
動畫專題-劇本寫作 動畫劇本心智圖 /4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。	安排劇本題目	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	能賞析 scratch 動畫作品 能認識主題創作發想 5W1H 能進行試勢畫心智圖規畫創作	1. 實際操作
動畫專題-分鐘腳本規畫 動畫分鏡腳本設計 /4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學	設計人物角色	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	能拆解問題，並進行流程繪製 能規畫角色與場景順序安排 能為角色選擇適當的配樂	1. 實際操作

	習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。				
動畫專題-角色劇情設計 我是製片家-動畫製作/4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 po-III-1 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。	動作設計	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	能認識舞台座標軸並進行背景規劃與製作 能正確應用迴圈表現角色動作 能正確應用條件式控制角色 能正確使用廣播與變數安排角色動作與出場順序 認識創用 CC 授權與標示	1. 實際操作
動畫專題-音效錄製 我是音效小高手-動畫音效錄製/4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 po-III-1 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。	配音練習	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	能正確運用 Scratch 內建音效 能使用 Scratch 內建程式進行音樂創作 能使用 scratch 進行聲音、對白錄製	1. 實際操作
新興科技 3D 魔印筆/4	資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝術 1-III-2 能使	3D 列印繪圖設計	科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 s-III-1	能使用 3D 列印筆進行動物底稿創作 能使用 3D 列印筆進行平面動	1. 實際操作

	用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 po-III-1 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。		製作圖稿以呈現設計構想。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。	物畫創作 能使用 3D 列印筆進行立體玩具創作	
--	---	--	---	---------------------------------------	--