

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	年級	五年級上學期	節數	21 節
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				
本教育階段 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				

各節次（子題）學習設計

子題/ 節次	學習表現 (校訂或相關領域)	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	備註
繪圖 好好 玩-人 物篇 /4	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。	資 T-III-1 繪圖軟體的 使用	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	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。	資 T-III-1 繪圖軟體的 使用	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	
繪圖 好好 玩-動	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	資 T-III-1 繪圖軟體的 使用	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	

植物篇/4	<p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>自然 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。</p>					
繪圖好好玩-背景篇/4	<p>生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能畫出輪廓 2. 能著色 3. 能存檔及轉換格式 	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能初步構圖 2. 能正確安全使用工具 3. 能按照設計製作成品 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自行設計腳本，利用所學做出作品 2. 發表 	1. 實際操作	

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	年級	五年級下學期	節數	20 節
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				
本教育階段 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				

各節次（子題）學習設計

子題/ 節次	學習表現 (校訂或相關領域)	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	備註
動畫專題-劇本寫作 動畫劇本心智圖/4	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	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	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	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	
動畫專題-角色劇情設計 我是製	生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 c-III-2 能使用	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	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	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	1. 實際操作	

<p>片家- 動畫製作/4</p>	<p>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。 自然 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。</p>		<p>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。</p>	<p>制角色色 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</p>		
<p>動畫專題-音效錄製我是音效高手-動畫音效錄製/4</p>	<p>生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p>	<p>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。</p>	<p>能正確運用 Scratch 內建音效 能使用 Scratc 內建程式進行音樂創作 能使用 scratch 進行聲音、對白錄製</p>	<p>1. 實際操作</p>	
<p>新興科技 3D 魔印筆/4</p>	<p>生 a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 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。</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p>	<p>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 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。</p>	<p>能使用 3D 列印筆進行動物底稿創作 能使用 3D 列印筆進行平面動物畫創作 能使用 3D 列印筆進行立體玩具創作</p>	<p>1. 實際操作</p>	