

嘉義縣 大崙 國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表--上學期

年級	五 年級	課程 設計者	陳志鴻	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題名稱	資訊與科技探索~大崙新風貌		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	愛護家鄉自然 傳承文化情懷		與學校願 景呼應之 說明	一、透過資訊科技媒介、培養問題思考與規劃能力，以發掘社區亮 點，認同與愛護家鄉。 二、結合資訊科技，進行家鄉文史、產業、生態主題探索活動，以 連結家鄉人事物，傳承社區文化。	
總綱 核心素養	E-A2 <u>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。</u> E-B2 <u>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。</u> E-C3 <u>具備理解與關心本土與國際事務的素 養，並認識與包容文化的多元性。</u>		課程 目標	一、具備電腦操作與使用資訊科技知能，探索問題與思考解決方 式。 二、具備運算思維、程式設計、多媒體編輯等基本能力，應用與處 理日常生活問題。 三、透過社區三合院主題教學活動，理解與關心社區文化、社區建 築、生活型態演變之關係。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(1)週	網路與生活	活動一：網路交友、網路沉迷(1節) 1. 說明網路交友態樣，避免受騙及違法。 2. 說明網路世界的虛實，建立康健的數位使用習慣與態度。	資訊	資 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	網路交友 網路沉迷	1. 辨識網路交友問題，以建立正確的數位使用習慣與態度，以避免受騙及違法。 2. 認識網路世界的虛實，能遵守 3C 用品使用時間，建立康健的數位使用習慣與態度。	1. 能建立正確的數位使用習慣與態度，辨識網路交友問題，以避免受騙及違法。 2. 能認識網路世界的虛實，能遵守 3C 用品使用時間，建立康健的數位使用習慣與態度。	網路與生活 教學簡報	1
第(2)週 - 第(9)週	程式設計與遊戲動畫	活動一：Scratch 小試身手~(8節) 1. 程式介面說明 2. 操作環境介紹：角色、舞台、控制、動作、存檔 3. 設計自己的第一部動畫遊戲內容—走迷宮 寫腳本、迴圈練習 4. 程式完成與分享	資訊	資 r-III-1 能將問題以運算形式呈現。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	Scratch 軟體 程式設計 遊戲動畫	1. 運用 Scratch 軟體，能將問題處理以運算形式呈現，逐步解決。 2. 具備簡單程式設計能力，完成遊戲動畫程式，提升學習資訊科技的興趣。	1. 能運用 Scratch 軟體，將問題處理以運算形式呈現，逐步解決。 2. 能具備簡單程式設計能力，完成一部遊戲動畫程式，對學習資訊科技有興趣。	Scratch 軟體教材	8
第(10)週 -	問題思考與解決	活動一：心智圖軟體 Xmind(3節) 1. 認識心智圖 2. 介紹 Xmind 介面，學習使用。	資訊	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	心智圖 Xmind 心智圖軟體 社區三合院	1. 應用心智圖，描述問題解決的方法。 2. 運用 Xmind 心智圖軟體，描述社區三合院對居民的影響	1. 能應用心智圖，描述問題解決的方法。 2. 能運用 Xmind 心智圖軟體，完成社區三合院對居民的影響的與	心智圖軟體 教學單	3

特教需求學生課程調整

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 座位安排其在老師身邊，以利學生隨時提問。
2. 透過讓學生表達，以確定學生聽懂老師的指令，並將複雜指令簡化。
3. 說明盡可能具體化，正反示例，以增加學生的理解。
4. 隨時做口語提問，以了解學生的理解程度，並做進一步的說明。

特教老師簽名：

普教老師簽名：