

嘉義縣 社口 國小 110 學年度 校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	五年級	年級課程 主題名稱	科技生活王	課程 設計者	涂培銘	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼 應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱 核心素 養	E-A 2 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。 E-B 2 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	1. 透過一小時玩程式的遊戲讓學生熟悉程式語言設計的基本概念並能主動嘗試、探索，培養運算思維及問題解決的能力。 2. 具備編輯資料的基本能力如應用google文書處理，並體會雲端硬碟的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計促進學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中，培養學生美感素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標實作	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 - 第 (3) 週	程式語言介紹	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統 科議 a-III-2 展現動手實作的樂趣及正向的科技態度	1. 認識常見學習程式語言的軟體及學習程式設計的方法 2. 認識一小時玩程式(Hour of code)及操作方式 3. 體驗一小時玩程式(Hour of code) 4. 能完成教師指定任務	1. 認識、理解一小時玩程式(Hour of code)的利用積木平貼來取代語法輸入的方式。 2. 知道如何操作並運用。 3. 透過一小時玩程式遊戲實作體驗，訓練學生運算及邏輯思考能力，增進學習興趣。 4. 學會操作一小時玩程式。	1. 常用寫出的程式語言及學習方式的改變 2. 分享一小時玩程式的基本認知 3. 體驗一小時玩程式 4. 完成老師指定任務	1. 程式語言介紹:介紹常見的程式語言並說明其學習的難易度以降低。 2. 教師示範一小時玩程式-透過拖拉、拼接程式積木來寫程式，體會完成反覆動作的流程。 3. 學生體驗一小時玩程式並提醒學生好的作品需要發揮創意與藝術來達成。 4. 學生能完成老師指定的作業。	scratch 、一小時 玩程式	2
第 (4) 週 - 第 (5) 週	冰雪奇緣教學	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統 科議 c-III-2 運用創意巧思的技巧 藝術/1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	1. 一小時玩程式-冰雪奇緣繪圖的功能 2. 應用冰雪奇緣繪出各種圖案 3. 透過體驗活動如說出學習的難易處 4. 利用上述的圖案創作一幅畫	1. 認識一小時玩程式-冰雪奇緣正方形、重疊的圓、雪花分支等的運用方式。 2. 應用冰雪奇緣繪出個圖案如:正方形、重疊的圓、雪花分支等。 3. 選用及分享操作心得，讓學生創作、更有自信學習程式使用。 4. 應用冰雪奇緣的各式圖案進行創作。	1. 知道一小時玩程式-冰雪奇緣的功能。 2. 完成老師指定劃出的圖案等。 3. 分享使用上的問題與心得。 4. 完成個人創意畫。	1. 一小時玩程式-冰雪奇緣教學，讓學生體驗畫直線、轉彎90度，畫豎狀直線。 2. 一小時玩程式-冰雪奇緣教學:正方形、重疊的圓、雪花分支等。 3. 一小時玩程式-冰雪奇緣教學:重疊的圓、雪花分支等。 4. 學生實作練習-完成創意想像畫。	一小時 玩程式- 冰雪奇 緣	3
第 (6) 週 - 第 (8) 週	製作一個 Flappy 遊戲	科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 資議a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度 資議p-III-3 使用資訊科技分享學習資源與心得	1. Flappy遊戲製作 2. 激發學習熱情並能參與實作練習 3. 實作經驗分享與技巧學習	1. 了解Flappy遊戲的操作方式。 2. 藉由遊戲創作體驗學習程式語言的樂趣。 3. 藉由製作Flappy遊戲的經驗與分享，讓學生更有信心面對任何新式學習系統。	1 能達到平台中老師所設定之關卡 2. 能完成Flappy遊戲 3. 能和同學分享製作遊戲的技巧與心得	1. Flappy遊戲教學透過遊戲教學學習程式語言更能增進學習動機與成效。 2. 設計出自己的遊戲-學生用Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲。 3. 作品分享-請學生上傳遊戲至moddle並和同學分享自己製作的遊戲及經驗交流。	一小時 玩程式- Flappy 遊戲	3

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>Googl 雲端軟 體介紹</p>	<p>資議a-III-1 理解資訊 科技於日常生活之重要 性 國語/1-III-4結合科技 與資訊，提升聆聽的效 能 資議p-III-2 使用數位 資源的整理方法</p>	<p>1. Google 雲端軟體 2. google 文件建立與編 輯。 3. 實作練習 4. google協作平台介紹 與建立。 5. 建立google共同日 曆。</p>	<p>1. 認識常見的google雲端軟體： 雲端硬碟、文書處理、日曆、協 作平台，並理解其功能與便利 性。 2 聆聽google文書處理器編輯文 件教學。 3. 使用google文書處理器編輯 文件，注意版面整齊。 4. 使用google協作平台 5. 體驗 google 日曆的便利 性。</p>	<p>1. 能說出 google 雲端 軟體包含的項目。 2. 專心聆聽 3. 完成老師規定的文 書編輯 4. 知道如何操作 google 協作平台 5. 完成 google 日曆 紀錄</p>	<p>1能說出google雲端軟體有哪些： 如google文件編輯、協作平台等 2. 解說google文書處理器如何使用 3. 說明插入圖片編排文字的方法， 同時兼顧排版整齊美觀與條 理清楚 4. google協作平台的功能介紹與 教學 5. 請學生將學校行事曆用 google 日曆紀錄呈現</p>	<p>Google 雲端軟 體</p>	<p>4</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>雲端硬 碟教學</p>	<p>科議 k-III-2 舉例說明 推動科技發展與創新的 原因 資議 p -III-2 使用數 位資源的整理方法</p>	<p>1. 認識雲端硬碟 2. 管理雲端硬碟的正 確觀念 3 教學內容歸納與發表</p>	<p>1. 讓學生認識與利用Google雲 端硬碟以及其所帶來的影響。 2. 學會使用雲端硬碟有系統 的分類、整合資源。 3. 能意識資訊科技的發達，故選 擇合宜的學習方法。</p>	<p>1. 上傳與下載雲端硬 碟資料 2. 說出雲端硬碟的優 勢 3. 發表學習重點</p>	<p>1. 認識Google雲端硬碟 2. 老師指導學生上傳與下載檔案 到Google雲端硬碟 3. 說明使用Google雲端硬碟共用 檔案的方法 4. 學會線上編輯Google並適當建 立資料夾 5. 教師歸納學習重點，引導學生意 識科技進步-雲端硬碟，所帶來的 便利性並討論分享。</p>	<p>Google 雲端硬 碟</p>	<p>2</p>
<p>第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>Kahoot 快問快 答</p>	<p>科議a-III-2 展現動手 實作的樂趣及正向的科 技態度 科議c-III-1 依據設計 構想動手實作</p>	<p>1. 應用資訊軟體- kahoot 增進學習成效 2. .kahoot 軟體學習 3. 應用 kahoot 軟體進 行題目設計</p>	<p>1. 體驗Kahoot軟體的樂趣，進而 培養對資訊科技的正向態度。 2. 依據老師的教學步驟操作軟 體。 3. 透過Kahoot快問快答的使用， 讓學生設計題目。</p>	<p>1. 積極參與搶答活動 2. 說出Kahoot軟體 操作的步驟和功能 3完成老師指定任務.</p>	<p>1. 教師先設計題目讓學生體驗 Kahoot-快問快答遊戲 2. Kahoot快問快答操作步驟教學 3. 實作練習-學生選擇遊戲模 式、設計題目。</p>	<p>Kahoot 軟體</p>	<p>4</p>

嘉義縣 社口 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	五	課程設計者	涂培銘	教學總節數 /學期	20 節/下學期
年級課程主題 名稱	科技生活王		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願 景呼應之 說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。	
核心素養	E-A2 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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以 創新 思考方式， 因應 日常生活情境。 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。		課程 目標	1. 透過一小時玩程式或動畫製作的遊戲讓學生熟悉程式語言設計的基本概念並能主動嘗試、探索，培養運算思維及問題解決的能力。 2. 具備編輯資料的基本能力如應用 google 文書處理、繪圖軟體等，並體會雲端資源的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計促進學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中，培養學生美感素養。	

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(2)週	線上自主學習	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統 科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式	1. 線上自主學習資源 2. 善用線上自主學習資源 3. 線上自主學習實作與分享	1. 知道線上自主學習的資源並懂得 運用 2. 透過實作 使用 練習完成任務 3. 透過 實作 練習增進學習成效並懂得善用資源	1. 說出線上自主學習的資源 2. 實際操作並完成教師指定任務 3. 發表並分享學習重點	1. 複習線上學習資源及學習方法 2. 因才網應用。 3. 學習吧 Learn Mode 應用。 4. 均一教育平台運用。 5. 電子書服務平台。 6. YouTube EDU。 7. 教師將學生分享心得做重點學習綜合歸納。	. 因才網 . 學習吧 . 均一教育平台 . 電子書服務平台 . YouTube EDU	2
第(3)週-第(5)週	應用網路的資源	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的 互動 關係。 1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見， 分析 其觀點與立場。	1. 體驗 Google Map 2. 觀看虛擬博物館 3. 列出社區家鄉景點 4. 收錄景點圖像 5. 參與討論與分享	1. 透過 Google Map 的 使用 學生可以探索各地。 2. 透過觀賞線上虛擬博物館了解 Google Map 可運用層面、 互動 關係。 3. 知道家鄉社區的景點 4. 將家鄉社區的景點收錄到 Google Map 中。 5. 表達 自己的心得並樂於和同學 分析 、討論、分享學習心得。	1. 學會搜尋地圖-Google Map 2. 心得分享 3. 能列出社區家鄉的景點 4. 將列出的社區家鄉景點圖像做收錄 5. 參與分享並說出自己想法	1. 認識網路的資源-Google Map 透過軟體讓學生可以探索附近或世界各地風情。 2 觀看教師的製作的虛擬線上博物館並和請學生分享內容心得。 3. 請學生實作-配合社會課程先列出社區家鄉的景點。 4. 將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中。 5. 作品分享與討論。	Google Map、 虛擬線上博物館	3
第(6)週-第(9)週	製作一分鐘動畫	科議 a-III-1 覺察 科技對生活的重要性 科議 a-III-2 展現 動手實作的樂趣及正向的科技態度	1. FlipaClip 軟體學習 2. 發表製作步驟 3. 實作練習	1. 過動畫欣賞引起學生 覺察 軟體趣味性引發學習動機。 2. 說出製作技巧、內容的呈現的方式，構思動畫主題。 3. 從實做製作一分鐘動畫過中， 展現 學習樂趣。	1. 說出欣賞動畫後的想法。 2. 說出製作動畫時須注意的事項與步驟及主題訂定。 3. 樂於體驗與問題提問	1. 動畫欣賞-老師事先準備影片。 2. FlipaClip-卡通動畫教學示範、製作的注意與事項與技巧提示，請學生先擬定自己的動畫主題。 3. 與提問。	FlipaClip 軟體	4

		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	4. 一分鐘動畫製作與分享 5. 從分享中提升學習成效	4. 完成老師指定的任務 5. 透過分享與欣賞同學作品，能力提升並參與同票。	4. 製作一分鐘動畫 5. 參與投票與討論，並欣賞他人作品。	4. 完成老師指定任務：一分鐘動畫(自由創作) 5. 動畫分享與討論，並票選最佳創意獎。		
第(10)週 - 第(12)週	Google 塗鴉	科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與 運作 方式 科議s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料	1. 掌握 Google 塗鴉的要點 2. 參與 Google 塗鴉實作並能正確操作 3. 問題提問 4. 回答問題並掌握教學內容	1 知道 Google 塗鴉的意義與操作方式。 2. 操作 Quick, Draw! 實作練習 3. 透過實作發現題並能主動提問， 培養 正向學習態度 4. 掌握學習重點	1. 說出 Quick, Draw! 的教學內容與重點 2 正確操作 Quick, Draw! 3. 能提出自己的問題 4. 專心聆聽並回答問題	1. 請學生運用瀏覽器上網搜尋 Quick, Draw 並說明軟體的操作方式-要依據顯示的題目做塗鴉，要能掌握物件的特性才會得分。 2. 實作練習-請學生實作，並檢視學生學習效果 3. 從學生從體驗過程中分享自己遇到的困境與解決方式。 4. 教師做綜合-Quick, Draw 的技巧再提示與發問。	Google 塗鴉	3
第(13)週 - 第(18)週	3D 繪圖軟體製作與分享	科議k-II-1 認識 常見科技產品 科議c-II-1 依據特定步驟 製作 物品 藝術/1-III-2 能 使用 視覺元素和構成要素， 探索創作 歷程。	1. 認識 sketchUp3D 繪圖軟體包含:軟體操作介面、繪圖工具、編輯工具、檢視工具、樣式工具等。 2. 操作繪圖工具、編輯工具、檢視工具、樣式工具等與提問 3. 實作練習	1. 認識 常見科技3D繪圖軟體 sketchUp 2. 學會 操作 sketchUp 的各項功能: 繪圖工具、編輯工具、檢視工具、樣式工具等 3. 先擬定主題並透過 實作 練習結合視覺藝術 創作 ，完成3D繪製圖。	1. 專心聆聽 2. 練習操作並提問 3. 完成3D圖繪製	1. 教師介紹 sketchUp3D 繪圖軟體應用的層面。 2. 軟體操作介面說明與設定。 3. 繪圖工具操作步驟說明。 4. 編輯工具操作步驟說明。 5. 檢視工具操作步驟說明。 6. 樣式工具操作步驟說明。 7. 陰影工具操作步驟說明。 8. 繪圖區與狀態列逐一說明。 9. 各種3D模型工具使用說明。 10 實作練習-讓學生運用所學技巧，練習繪製3D圖。	3D繪圖軟體-sketchUp	6

