

嘉義縣古民國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程主題名稱	資訊與科技-資訊素養我最行	課程設計者	江東軒	總節數/學期	21/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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	關愛.探索.創新	與學校願景呼應之說明	在四年級資訊課程的基礎上，進行螺旋式加深加廣，並加入影像處理、運算思維的學習內容，期望授予學生豐富多元的創新學習與探索學習。				
總綱核心素養	綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 數-E-C1 具備立基於證據的態度，建構可行的論述，並發展和他人理性溝通的素養，成為理性反思與道德實踐的公民。1	課程目標	1. 能熟習 Code.org 積木式語言。 2. 能從 Code.org 的學習歷程中理解程式語言的基本邏輯。 3. 能使用 Google、上網飆寒假作業平台與 E-Game 平台。 4. 能使用 Scratch 程式積木控制角色動作與場景變化。 5. 能運用 Scratch 完成簡單動畫。 6. 能培養安全使用網路的態度。				

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	系統操作	語文 資 a-III-2 能建立健康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	遵守教室使用規範，與資訊生活應用	建立健康的數位使用習慣與態度。可適當提問分享想法，提升聆聽效能。	1. 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2. 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。	1. 教師介紹電腦教室規範。 2. 教師介紹學期課程及評量方式。	電腦	2
第3週 - 第9週	運算思維	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識與使用資訊科技以表達想法。 2. 利用資訊科技分享學習資源與心得。 3. 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 能遵守網路使用規範。 2. 能瞭解與實踐資訊倫理。	1. 明本單元教學流程 2. ode.org 網站介紹與使用講解 3. ode.org 9 小時課程 4. cratch 軟體功能介紹 5. 用 Scratch 積木控制角色與場景 6. 情說明與動畫流程安排 7. 分組合作討論並完成作品分享	Scratch 軟體	7
第10週 - 第14週	網路素養_a	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	認識常見的資訊科技共創工具	1. 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 應用運算思維描述問題解決的方法。 3. 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 4. 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 能操作常用瀏覽器的基本功能。 2. 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	1. 說明本單元教學流程 2. 介紹並說明 code.org 網站初階使用方式。 3. 生練習，教師行間巡視指導。 4. 對學生表現，教師進行總結。	code.org 網站、電腦	5
第15週	競技擂台	資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣 資 m-III-2 能利用資訊科	協同合作達成共同目標	具備學習資訊科技的興趣。	1. 能瞭解與實踐資訊倫理。	1. 說明本單元教學流程 2. 習 OpenID 登入。 3. 行 E-game 打寇島任務。	E-game 打寇島網站	5



年級	五年級	年級課程主題名稱	資訊與科技-資訊素養我最行	課程設計者	江東軒	總節數/學期(上/下)	20/下學期
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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	關愛.探索.創新		與學校願景呼應之說明	在四年級資訊課程的基礎上，進行螺旋式加深加廣，並加入影像處理、運算思維的學習內容，期望授予學生豐富多元的創新學習與探索學習。			
總綱核心素養	社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。2 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。		課程目標	1. 能使用簡報軟體製作專題報告。 2. 能使用 Scratch 製作問答遊戲。 3. 能使用 Scratch 彈奏與創作音樂。 4. 能理解網路交友議題 5. 能使用 Google、E-game 與上網飆作業等網路平台。			

嘉義縣古民國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

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7週	圖文創作	社會 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	蒐集社會議題的相關資料	1. 認識與使用資訊科技以表達想法。 2. 利用資訊科技分享學習資源與心得。 3. 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。 2. 能操作常用瀏覽器的基本功能。 3. 能遵守網路使用規範。	1. 複習 Scratch 功能並說明本單元教學流程。 2. 教師指定樂曲，請學生使用 Scratch 積木製作音樂。 3. 結合藝術課，學生製作簡單重複樂句。 4. 教師示範問答遊戲製作方式學生練習，教師行間巡視指導，針對學生表現，教師進行總結。 5. 分組合作討論並完成作品分享	Scratch 軟體	7
第8週 - 第12週	網路素養	社會 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。	理解不同文化的特色	1. 利用資訊科技分享學習資源與心得。 2. 建立康健的數位使用習慣與態度。 3. 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1. 能遵守網路使用規範。 2. 能瞭解與實踐資訊倫理。 3. 能認識網路智慧財產權相關法律。	1. 說明本單元教學流程 2. 網路素養平台教導學生意網路交友議題。 3. 介紹 Google 文件功能。	Google 文件	5
第11週 - 第15週	競技擂台	綜合 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	協同合作達成共同目標	具備學習資訊科技的興趣。在團體中協同合作達成目標。	1. 能認識正確引述網路資源的方式。 2. 能認識網路資源的合理使用原則。	1. 說明本單元教學流程 2. 複習 OpenID 登入。 3. 進行 E-game 打寇島任務。 4. 上網飆寒假作業網站登入 5. 分組合作討論並完成任務	E-game 網站	5

