

臺南市仁德區大甲國民小學 108 學年度第一學期五年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩)	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (22) 節
課程目標	<p>(一) 運用 (web CAI) 多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。</p> <p>(二) 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。</p> <p>(三) 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。</p> <p>(四) 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。</p> <p>(五) 延續電腦學習，讓學生了解程式設計的概念，能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。</p> <p>(六) 熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧，學習用 Scratch 來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。</p> <p>(七) 認識自由 (免費) 軟體，能使用 Scratch 取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。</p>		
相關領域	藝術與人文、數學、自然與生活科技		
能力指標 (總綱核心素養)	<p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】</p> <p>N-3-14 能認識比率及其在生活中的應用。</p> <p>N-3-17 能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>		
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	<p>[資訊]</p> <p>1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	<p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>[性別平等]</p> <p>1-2-3 欣賞不同性別者的創意表現。</p> <p>3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異</p> <p>[生涯發展]</p> <p>3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。</p> <p>3-2-2 學習如何解決問題及做決定</p>				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指 標
第一週 第六週	<p>1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	一、警察抓小偷	6	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	<p>性平 3-2-1</p> <p>生涯 3-2-1</p>
第七週 第十二週	<p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>N-3-14 能認識比率及其在生活中的應用。</p>	二、魔幻樂園	6	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	<p>性平 1-2-3</p> <p>性平 3-2-1</p> <p>生涯 3-2-1</p> <p>生涯 3-2-2</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

<p>第十三週 第十七週</p>	<p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<p>三、春天來了</p>	<p>5</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2</p>
<p>第十八週 第廿二週</p>	<p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【藝術與人文】 1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p>	<p>四、四季</p>	<p>5</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2</p>

臺南市仁德區大甲國民小學 108 學年度第二學期五年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩)	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (21) 節
課程目標	<p>(一) 運用 (web CAI) 多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。</p> <p>(二) 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。</p> <p>(三) 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。</p> <p>(四) 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。</p> <p>(五) 延續電腦學習，讓學生了解程式設計的概念，能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。</p> <p>(六) 熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧，學習用 Scratch 來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。</p> <p>(七) 認識自由 (免費) 軟體，能使用 Scratch 取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。</p>		
相關領域	自然與生活科技、數學		
能力指標 (總綱核心素養)	<p>【自然與生活科技】 6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>		
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	<p>[資訊]</p> <p>1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>[性別平等]</p> <p>1-2-3 欣賞不同性別者的創意表現。</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異 [生涯發展] 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 3-2-2 學習如何解決問題及做決定				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一週 第四週	3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【自然與生活科技】 6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。	五、修理機器人	4	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2
第五週 第八週	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。	六、強棒出擊	4	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2
第九週 第十二週	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】	七、密碼神算	4	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。				
第十三週 第十六週	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。	八、一起來尬舞	4	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2
第十七週 第廿一週	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。	九、夜空煙火秀	5	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	性平 1-2-3 性平 3-2-1 生涯 3-2-1 生涯 3-2-2