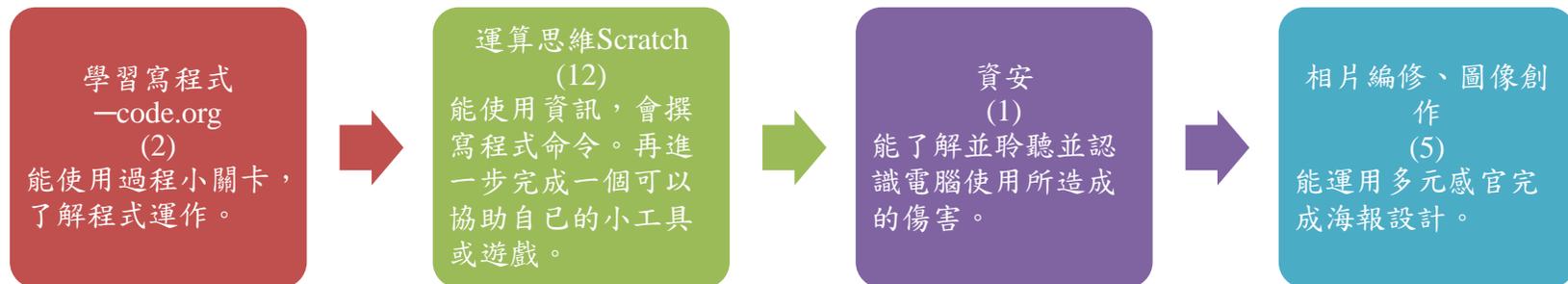


學習主題名稱 (中系統)	好想跟妳說	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程(□主題■專題□議題)				
設計理念	系統與模型：學習運算思維，嘗試撰寫出遊戲程式及輔助工具程式。配合硬體教具模擬日常生活機器的運作，進而思考創造出輔助工具。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	理解資訊與日常生活的關係透過電腦處理個人事物的能力，並了解資訊倫理、電腦使用安全及資訊相關法律等相關議題，充分利用資訊科技於學習歷程，並具備使用電腦的興趣與良好習慣。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	聖誕卡片：利用繪圖軟體設計出聖誕卡片				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 2 週~ 第 3 週	2	學習寫程式— code.org	(資)E2 使用資訊 科技解決生活 中簡單的問題。	一小時學習 寫程式系列	能使用過程 小關卡，了解 語法運用	1.介紹基本語法 2.實作：依關卡任務加入語法	闖關作品評 量	自編教材
第 4 週~ 第 9 週	6	運算思維 Scratch(上)	(資)E2 使用資訊 科技解決生活 中簡單的問題。	輸入指令及 輸出指令	能使用資訊， 會撰寫程式 命令。再進一 步完成一個 可以協助自 己的小工具 或遊戲。	1.區別輸入指令及輸出指令的差 異 2.操作： 構思程式流程 程式撰寫測試	作品評量	自編教材
第 10 週~ 第 15 週	6	運算思維 Scratch(下)	(資)E2 使用資訊 科技解決生活 中簡單的問題。	邏輯判斷指 令	能使用資訊， 會撰寫程式 命令。再進一 步完成一個 可以協助自 己的小工具 或遊戲。	1.區別輸入指令及輸出指令的差 異 2.操作： 構思程式流程 程式撰寫測試	作品評量	自編教材
第 16 週	1	資安	(資)E12 了解並 遵守資訊倫理 與使用資訊科 技的相關規範。	全民資安素 養評量	能了解並聆 聽並認識電 腦使用所造 成的傷害。	1.聆聽：電腦傷害	線上網站	實作評量

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 17 週～ 第 21 週	5	相片編修、圖像 創作	(藝)12-III-2 能發 現藝術作品中 的構成要素與 形式原理，並表 達自己的想法。	相片美工處 理	能運用多元 感官完成海 報設計	1.聆聽：了解電子圖像呈現原理。 2.實作：相片編修、圖像創作，設 計海報 3.學生上台分享	作品展示	作品展示
-------------------	---	---------------	--	------------	-----------------------	---	------	------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

學習主題名稱 (中系統)	有聲有色	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	系統與模型：學習運算思維，嘗試撰寫出遊戲程式及輔助工具程式。配合硬體教具模擬日常生活機器的運作，進而思考創造出輔助工具。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與合作及和諧相處的能力。 E-B3 受與體會生活中人、事、物的真、美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。				
課程目標	透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作，並了解資訊倫理、電腦使用安全及資訊相關法律等相關議題，充分利用資訊科技於學習歷程，並具備使用電腦的興趣與良好習慣。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	愛護大自然：利用繪圖軟體畫出向量海報，並上台分享設計理念				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第2週～ 第9週	8	SCRATCH 運算 思維—遊戲專 題	(自)an-III-1 透過 科學探究活動， 了解科學知識 的基礎是來自 於真實的經驗 和證據。	輸入指令、 輸出指令	撰寫程式命 令，完成一個 可以協助自 己的小工具	1.聆聽： 電腦如何判斷不同的狀況？ 2.操作： 構思想法流程、程式撰寫測試	作品評量	自編教材
第10週～ 第16週	7	SCRATCH 運算 思維—遊戲專 題	(自)an-III-1 透過 科學探究活動， 了解科學知識 的基礎是來自 於真實的經驗 和證據。	控制判斷、 結果呈現	撰寫程式命 令，完成一個 可以協助自 己的遊戲	1.聆聽： 電腦如何判斷不同的狀況？ 2.操作： 構思想法流程、程式撰寫測試	作品評量	自編教材
第17週～ 第20週	4	愛護大自然宣 傳海報	(藝)12-III-2 能發 現藝術作品中的 構成要素與 形式原理，並表 達自己的想法。	使用向量製 作環保宣導 海報	能了解向量 圖特性能善 用自由免費 圖庫完成海 報	1.聆聽：了解向量特性 2.討論：環保議題 3.實作：完成環保宣導海報	作品展示	自編教材
第21週	1	上台分享	(科)E1 了解平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。	本學期內容 複習	本學期內容 複習	1.分享：上台分享環保宣導海報	口頭回答	自編教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。