

學習主題名稱 (中系統)	永信創客- 高效 E 化文件應用	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	1. 系統與模型：透過學習文件中各元件概念的描述性知識、文書處理軟體的操作的程序性知識，學會將 E 化文件應用在生活中。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並處理日常生活問題。 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。				
課程目標	1. 使學生能認識文書處理軟體，並利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，設計出豐富美觀的文件。 2. 會應用文件編輯的技能，加強對資料的整理、分析、展示與應用的能力。 3. 藉由文書編輯功能，將短文編排、表格、專題報告等等應用在生活中。				
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 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 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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	設計美編唐詩、電子卡片、校園資源回收調查報告、永信校園植物電子書				

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(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
1-5 週	5	美編唐詩	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 認識文書軟體種類用途、操作介面。 2. 設定文字、段落及表格的格式。	1. 能認識文書軟體的基礎操作。 2. 學會設定文字格式。	1. 認識 Word 操作介面。 2. 文字與符號的輸入練習。 3. 認識顯示比例。	完成美編唐詩作品	
6-10 週	5	製作圖文並茂的卡片	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 認識版面的各項屬性。 2. 認識段落的各項屬性。 3. 首行縮排與首行凸排之差異。 4. 搜尋與插入線上圖片。 5. 文繞圖的設定。	1. 知道卡片的種類。 2. 學會頁面設定與尺規運用。 3. 學會搜尋線上圖片。	1. 設定版面配置，自訂卡片大小、方向、邊界。 2. 應用尺規做首行縮排、首行凸排。 3. 使用關鍵字搜尋與插入線上圖片。 4. 完成文繞圖設定。	完成聖誕卡片主題之電子卡片。	
11-16 週	6	製作資源回收調查報告	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	1. 比較表格與文字的可讀性。 2. 表格的屬性及其設定 3. 美工圖	1. 能設定、應用表格。 2. 能了解美工圖形的種類與應用。 3. 學會建立美工圖形。 4. 學會用圖	1. 表格與文字描述的差異。 2. 新增、修改表格。 3. 認識美工圖案。	完成永信國小各類資源回收調查報告。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

				案的應用	案當作標題。			
16-20 週	4	製作永信校園植物分布電子書	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 認識目錄與頁碼。 2. 認識電子書的架構及刊頭與標題，頁首頁尾，頁碼等元素	1. 能認識製作電子書所需的元件並完成電子書。	1. 認識電子書與 PDF。 2. 設定分頁符號。 3. 設計標題與內文樣式。 4. 自動建立目錄。 5. 加入頁碼。 6. 將 Word 匯出成 PDF。	完成一介紹永信校園植物及分布電子書。	

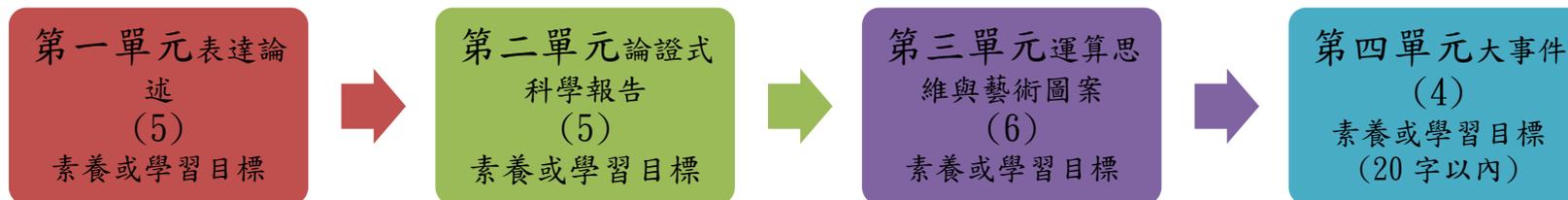
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

臺南市永康區永信國民小學 112 學年度(第二學期)五年級彈性學習永信創客課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	永信創客 論證思辨與運算思維	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	系統與模型：透過學習資訊網路倫理培養學生的論證思辨能力，以增進學生與他人互動的溝通論述能力。透過運算思維的訓練，使學生在解題時能俱備解決問題的思維模式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並處理日常生活問題。 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。				
課程目標	培養學生論證思辨能力及俱備運算思維，使學生與同儕之間的思辨與互動有效且有建設性，學習電腦科學家的解題思維。				
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 checked="" 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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	網路倫理與智慧財產權報告、簡易論證式科學報告、運算思維與藝術圖案、事件導向 flappy bird 電腦遊戲。				

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(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
1-5 週	5	表達論述：以網路倫理與智慧財產權為主題	資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。	1. 認識並使用論證元素表達想法，進行社會性科學議題寫作。	1. 生活中都需要論證活動解決問題。 2. 著作權保護及合理使用的範圍。	完成網路倫理與智慧財產權論述報告。	自編教材、學習單
6-10 週	5	用論證元素完成科學報告	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 能使用論證元素完成科學報告。	1. 認識科學探究步驟。 2. 在各探究步驟使用論證元素進行論述。	完成論證式科學報告。	自編教材、學習單
10-15 週	6	運算思維一：解構有規律的藝術圖形	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表 7. 示方法。	1. 能找出、識別解決問題的序列。 2. 由序列中找出規律。 3. 能找出程序的錯誤、進行調整。	1. 認識序列 2. 發現規律 3. 設計迴圈 4. 練習除錯	完成一個有規律的藝術圖案。	Code.org 網站 Course C

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

16-20 週	4	運算思維二：大事件, flappy bird 電腦遊戲	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能將複雜的問題進行分解。 2. 能尋找問題中的相似之處。 3. 能產出設計指令，訂定規則以解決問題或完成任務。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將問題拆解成較小、較容易處理的部分。 2. 在資料中觀察樣式、趨勢或規則。 3. 開發解題的步驟。 	完成一個事件導向的 flappy bird 電腦遊戲。	Code.org 網站 Course C
---------	---	-----------------------------	------------------------	-------------------------	--	--	-----------------------------	----------------------