

臺南市左鎮區光榮實驗小學 114 學年度(第一學期)五年級彈性學習 大家E起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Google 博物館	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係：資訊科技與臺南左鎮化石園區。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-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	學生能夠具備資訊科技能力，體驗與實踐日常生活，理解臺南左鎮化石園區。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引				□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	一、口語表達：說出 Google 功能與應用程式。 二、文字或圖像表達：完成化石園區相簿、導覽手冊。 三、多媒體運用與社群網路整合：完成化石園區網誌、協作平台、問卷調查。				
課程架構脈絡(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)					
網路小達人 (5) 使用資訊科技整理 化石園區資料 化石交誼廳 (5) 1.收發電子郵件 2.使用資訊科技設 計特展意見調查 表單 化石資料庫 (5) 1.製作化石園區相 簿 2.使用資訊科技編 輯化石園區導覽手 冊 化石部落客 (6) 1.編寫化石園區網 誌 2.製作化石園區協 作平台					

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
第 1-5 週	4	網路小達人	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1.資訊科技軟體介面。 2.化石園區資料。	1.認識資訊科技軟體介面。 2.使用資訊科技整理化石園區資料。	1.使用資訊科技軟體搜集化石園區資料。 2.搭配化石園區網站，彙整化石園區資料。	1. 說出 Google 功能與應用程式。 2. 完成化石園區資料。	1.自編教材：臺南左鎮化石園區網站。 2.自選教材：無限優學園 Google 網路探險王。
第 6-10 週	5	化石交誼廳	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1.收發電子郵件。 2.化石園區特展意見調查表單。	1.認識數位資源收發電子郵件。 2.使用資訊科技設計化石園區特展意見調查表單。	1.透過數位資源收發電子郵件。 2.搭配化石園區特展，使用資訊科技設計化石園區特展意見調查表單。	1. 完成收發電子郵件。 2. 完成化石園區特展意見調查表單。	1.自編教材：特展海報。 2.自選教材：無限優學園 Google 網路探險王。
第 11-15 週	5	化石資料庫	藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1.化石園區相簿。 2.化石園區導覽手冊。	1.進行創意發想製作化石園區相簿。 2.認識與使用資訊科技編輯化石園區導覽手冊。	1.透過資訊科技拍攝化石園區展場，並製作化石園區相簿。 2.搭配化石園區簡介摺頁，使用資訊科技編輯化石園區導覽手冊。	1. 完成化石園區相簿。 2. 完成化石園區導覽手冊。	1.自編教材：臺南左鎮化石園區簡介摺頁。 2.自選教材：無限優學園 Google 網路探險王。
第 16-21 週	6	化石部落客	國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主	1.化石園區網誌。 2.化石園區協作平台。	1.掌握寫作步驟編寫化石園區網誌。 2.使用資訊科技製作化石	1.透過資訊科技編寫化石園區網誌。 2.搭配化石園區網站，使用資訊科技製作化石園區協作平台。	1. 完成化石園區網誌。 2. 完成化石園區	1.自編教材：戀戀化石、臺南左鎮化石園區網站。 2.自選教材：無

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			題的作品。 資 E5 使用資訊 科技與他人 合作產出想 法與作品。		園區協作平 台。		協作平 台。	限 優 學 園 Google 網路探 險王。
--	--	--	---	--	-------------	--	-----------	------------------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市左鎮區光榮實驗小學 114 學年度(第二學期)五年級彈性學習 大家E起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	園區導覽	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	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係：資訊科技與臺南左鎮化石園區。				
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，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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與影響。				
課程目標	學生能夠具備資訊科技能力，體驗與實踐日常生活，理解臺南左鎮化石園區。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	一、口語表達：說出 Scratch 功能、進行化石園區劇場表演。 二、文字或圖像表達：完成公廨分布圖、化石寶藏圖。 三、設計發明與改造創造：設計打擊掠食者、保護有孔蟲遊戲。				
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)					

程式小達人
(3)
運用資訊科技上傳
與分享作品



化石劇場
(6)
運用運算思維設
計化石園區劇場



左鎮好風情
(6)
1.欣賞文化多樣性
2.運用科學與科技
探索瞭解化石出土
區



有孔蟲保衛戰
(5)
運用運算思維設計
遊戲

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
第 1-4 週	3	程式小達人	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	1.資訊科技軟體介面。 2.上傳與分享作品。	1.認識資訊科技軟體介面。 2.利用資訊科技上傳與分享作品。	1.使用資訊科技軟體處理積木式程式語言。 2.搭配化石園區網站，利用資訊科技上傳與分享作品。	1. 說出 Scratch 功能。 2. 完成上傳與分享作品。	1.自編教材：臺南左鎮化石園區網站。 2.自選教材：學園國際 Scratch 程式設計好有趣。
第 5-10 週	6	化石劇場	藝 1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1.化石園區音樂。 2.化石園區劇場。	1.透過聽唱、聽奏進行化石園區音樂演奏。 2.應用運算思維設計化石園區劇場。	1.透過資訊科技進行化石園區音樂演奏。 2.搭配化石園區網站，應用運算思維設計化石園區劇場。	1. 完成化石園區音樂。 2. 完成化石園區劇場。	1.自編教材：臺南左鎮化石園區網站。 2.自選教材：學園國際 Scratch 程式設計好有趣。
第 11-16 週	6	左鎮好風情	社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。	1.公廨分布圖。 2.化石寶藏圖。	1.欣賞並尊重文化的多樣性，了解公廨分布情形。	1.搭配西拉雅遊學手冊，應用運算思維製作公廨分布圖。 2.搭配戀戀化石，應用運算思維製作化石寶藏圖。	1. 完成公廨分布圖。 2. 完成化石寶藏	1.自編教材：西拉雅遊學手冊、戀戀化石。 2.自選教材：學園國際 Scratch 程

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			自 ai-III-1 透過科學探索了解現象發生的原因或機制，滿足好奇心。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。		2.透過科學探索了解化石出土地區。		圖。	式設計好有趣。
第 17-21 週	5	有孔蟲保衛戰	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1.打擊掠食者遊戲。 2.保護有孔蟲遊戲。	1.應用運算思維設計打擊掠食者遊戲。 2.使用資訊科技與他人合作產出保護有孔蟲遊戲。	1.搭配大海裡的小巨人～有孔蟲繪本，應用運算思維設計打擊掠食者遊戲。 2.搭配大海裡的小巨人～有孔蟲繪本，使用資訊科技，與他人合作產出保護有孔蟲遊戲。	1.完成打擊掠食者遊戲。 2.完成保護有孔蟲遊戲。	1.自編教材：大海裡的小巨人～有孔蟲繪本。 2.自選教材：學園國際 Scratch 程式設計好有趣。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。