

南投縣五城國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	校景猜一猜(校景繪製)		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	共 21 節
			設計教師	五城國小教學團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" 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"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	創 E 創藝	與學校願景呼應之說明	在變遷快速的現代能以創新求變思維，運用科技化工具與溝通語言，關懷在地文化之美，深耕學習涵養美力，個人感性、精神生活與物質生活均衡調和，而達身心和諧健康之全人發展。	
設計理念	五年級第一學期會讓學生理解電腦繪圖的概念，與學會繪圖的基本功能與操作，因此，安排學習向量圖形編輯與 3D 繪圖運用、資訊素養與網路倫理與雲端服務進階應用等課程,最終評量的表現任務為運用 Inkscape 向量繪圖軟體,畫出最愛的校園一景~「校園一景大家猜!」與他人分享互動。			
總綱核心素養具體內涵	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。	領綱核心素養具體內涵	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。	

附件 3-3 (十二年國教用)

	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的 能力，並以創新思考方式， 因應日常生活情境。</p> <p>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。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂 於與人互動，並與團隊成員 合作之素養。</p>		<p>藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</p> <p>綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與 影響，用以處理日常生活問題。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活 中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進 身心健康。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 3. 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 4. 能建立康健的數位使用習慣與態度。 5. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
一	<p>校景猜一猜- 數位公民素 養/4 節</p>	<p>資議 a-III-3 遵守 資訊倫理與資訊 科技使用的相關 規範</p>	<p>資議 H-III-2 資訊 科技合理使用原 則的理解與應 用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能認識並遵 守電腦教室正確 使用守則。 	<p>資訊素養與倫理</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識網路沉迷與 隱私。 	<p>【口頭評量】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確說出避 免網路沉迷的 方法。 2. 能正確說出如 何在網路世界 	<p>網路沉迷【我的第二 人生】 https://www.youtube.com/watch?v=3WY4Iz4Jnls</p>

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
二		綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	綜 Ab-III-2 自我管理策略。 健 Ab-III-2 體適能自我評估原則。	2. 學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度。 3. 學生能透過課程養成智慧財產及網路安全素養。 4. 學生能透過課程養成智慧財產及網路安全素養。	2. 學習視力保健、姿勢健康與睡眠的重要。 3. 網路分享及認識創用 CC。 4. 對網路交友的正確認知。 5. 認識網路詐騙。	保護自身隱私。 3. 能說出何謂創用 CC。 4. 能說出對於網路交友的正確態度與行為。 5. 能說出如何防備網路詐騙。	找我很容易-和孩子談網路隱私 https://www.youtube.com/watch?v=W3ahG1b_B-k 創用 CC，創意無限 https://www.youtube.com/watch?v=eHrE79-QplA 資訊倫理 4 - 網路交友 https://www.youtube.com/watch?v=ULHdEaVYoFc 了解網路詐騙手法，避免淪為網路詐騙的受害者 https://www.youtube.com/watch?v=FBkghUPlnyA
三		健 2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。					
四							

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
五	校景猜一猜- 雲端服務進 階應用/7 節	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. 學生能說出數位學習的例子。	1. 介紹網路學習平台之應用(如:「Google 服務」、「均一」、「Pagamo」、「學習吧」、「國家圖書館電子書閱讀平台」等)。 2. OpenID 分散式認證系統。 3. 教育雲的認識與應用。 4. 討論生活中利用雲端服務的案例應用方式,例如:google 雲端服務:檔案管理	【實作評量】 1. 能使用任一學習平台來完成一個任務、看完一支影片、查看任一科目或學習節點的不足之處。 2. 會使用 OpenID 登入線上學習平台,並排除錯誤。 3. 能找到 google 相簿功能,並進入管理頁面,上傳、複製、刪除、改名。 4. 能以 openID 登入 google,並在 google 試算	教材:自編。 教學資源:電腦。
六		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	2. 學生知道數位學習平台提供的服務。 3. 學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站。			
七		綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫,培養自律與負責的態度。	綜 Ab-III-2 自我管理策略。	4. 學生能運用資訊設備進行數位學習。			
八							

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
九					與備份、相簿管理、試算表、問卷表單、地圖。	<p>表中正確鍵入、修改、刪除資料或分享檔案。</p> <p>5. 能找到 google 問卷表單功能，並會設計問卷，懂得如何發布或分享。</p> <p>6. 能使用地圖搜尋地點、規劃路線、判斷時間與距離、會分辨方位與比例尺、會使用街景功能。</p>	
十							
十一							
十二	校景猜一猜- 向量圖形編輯/10 節	議 t-III-1 運用常見的資訊系統。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具。	1. InkScape 介面簡介：介面簡介、文件大小方向設定。	【實作評量】 1. 能熟練運用工具列之工具。	教材：自編。 教學資源：電腦。
十三		藝 1-III-6 能學習設計思考，進行					

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源	
週次	單元名稱 /節數							
十四		創意發想和實作。	視 E-III-3 設計思考與實作。	2. 活用影像處理工具。	2. 工具列介紹：多邊形工具、邊框與填色、物件變形複製控制、圖樣剪裁設定、漸層填色設定、貝茲曲線、文字輸入。	2. 能熟練運用文字設計。		
十五		資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	3. 運用合法資源，進行影像創作。	3. 文字設計練習：美術文字、漸層文字、文字置於路徑、文字繞圖。	3. 能熟練運用所學到的技法畫出校園景觀。		
十六		綜 2d-III-2 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。				4. 範例練習：「校園一景大家猜」校園景物寫生。		
十七								
十八								
十九								
廿								
廿一								

附件 3-3 (十二年國教用)

【第二學期】

課程名稱	校景猜一猜(製作動畫遊戲)		年級/班級	五年級 / 甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	五城國小教學團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" 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"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	創 E 創藝	與學校願景呼應之說明	在變遷快速的現代能以創新求變思維，運用科技化工具與溝通語言，關懷在地文化之美，深耕學習涵養美力，個人感性、精神生活與物質生活均衡調和，而達身心和諧健康之全人發展。	
設計理念	雲端時代來臨，許多雲端應用軟體能幫助我們的生活和工作更便利，尤其是 google 雲端工具如：Gmail、chrome 的書籤管理，是本學期的第一個學習重點。第二是加強資安意識。此外，SCRATCH 是風行世界的程式邏輯學習介面，更能增進學生解決問題的思考、分析能力，本學期最後將期許學生運用 SCRATCH 軟體，製作一款能規律互動的動畫遊戲與他人分享，作為最終表現任務，學習程式不僅可以訓練學生的邏輯思考，還可以訓練學生的問題解決能力等。			

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 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。 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。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 3. 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 4. 能建立康健的數位使用習慣與態度。 5. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 		

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
一	校景猜一猜- 雲端服務應用/4 節	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-II-3 資訊安全的基本概念。	1. 學生能瞭解電腦系統基本設定。	網路生活應用 1. 資訊安全認識。 2. 網路資安案件分享。	【實作評量】 1. 能使用正確的方法登入自己的 gmail，並建立通訊錄。 2. 能使用正確的方法登入自己的 gmail，並設定個人簽名檔。	教材：自編。 教學資源：電腦。
二		資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	2. 學生知道如何保護個資。	雲端應用軟體學習 1. google 雲端服務～gmail。		
三		綜 a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。	綜 a-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。	3. 學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣。	2. 建立通訊錄並寄信給老師。		
四		綜 c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	4. 學生能透過課程養成智慧財產及網路安全素養。	3. 個人化郵件設定：簽名檔、背景等。 4. google 雲端服務～google chrome 書籤管理。		
五	校景猜一猜- 圖像式程式語言/17 節	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具。	1. 什麼是 SCRATCH：操作介面認識、	【實作評量】 1. 能正確操作 SCRATCH。	教材：自編。 教學資源：電腦、SCRATCH。
六							

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
七		自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 藝 1-III-2 能探索並使用音樂元素,進行簡易創作,表達自我的思想與情感。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。	藝視 E-III-3 設計思考與實作。	2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能。 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台。 4. 學生能透過程式設計工具設計角色。	SCRATCH 功能介面認識 2. 設計角色：認識腳色、開啟新腳色、繪製新腳色、刪除及匯出角色、角色之程式及造型。 3. 單一角色循序動畫：固定點移動、重複移動、重覆移動+碰到邊緣反彈、重覆移動+手動調整角度。 4. 兩個腳色動畫：分鏡表(角色安排)、範例-貓狗對話、範例-龜兔賽跑、範例-電流急急棒。	2. 能正確操作設計角色。 3. 能正確操作單一角色循序動畫。 4. 能正確操作兩個腳色動畫。 5. 能自製動畫遊戲並說明遊戲規則。	
八							
九							
十							
十一							
十二							
十三							
十四							
十五							
十六							

附件 3-3 (十二年國教用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數						
十七					5. 自製動畫遊戲： 動畫遊戲來闖關 學生發表自製動 畫遊戲,由其他同 學輪流操作,並互 評動畫各項表現 的效果。		
十八							
十九							
廿							
廿一							

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。