

臺北市信義區信義國民小學 106 學年度第 2 學期 課程計畫

能力指標(學習領域)

課程目標(彈性學習)

依據國民中小學九年一貫課程綱要重大議題（資訊教育）國小五年級資訊教育能力指標：

- 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。
- 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。
- 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。
- 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。
- 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。

【自然與生活科技】

- 4-3-2-3 認識資訊時代的科技。

【數學】

- C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。

課程名稱	資訊	年級	五	設計者	林志明	教學者	林志明
每週授課節數	1	學期授課節數	合計【 20 】節				
學校願景融入情形	1.多元學習：讓孩子透過操作電腦、利用網路工具等多元方式，提高學生對資訊設備的學習意願。 2.快樂和諧：鼓勵學生針對問題提出可行的解決方法，開心且不要有壓力的學習自由軟體、網路工具的功能，並樂於與同學分享。 3.服務人群：教導學生認識網路智慧財產權、了解網路資安的重要，培養學生的資訊素養倫理概念，並培養以知識樂於服務他人的態度。						
教育議題融入情形標記(多選)	<input type="checkbox"/> 1.性別平等 <input type="checkbox"/> 2.環境 <input checked="" type="checkbox"/> 3.資訊 <input type="checkbox"/> 4.家政 <input type="checkbox"/> 5.人權 <input type="checkbox"/> 6.生涯 <input type="checkbox"/> 7.海洋 <input type="checkbox"/> 8.國防)						
新興議題融入情形標記(多選)	<input type="checkbox"/> A.法治、 <input type="checkbox"/> B.生命、 <input type="checkbox"/> C.品德、 <input checked="" type="checkbox"/> D.媒體、 <input checked="" type="checkbox"/> E.智慧財產、 <input checked="" type="checkbox"/> F.資訊倫理與安全上網、 <input type="checkbox"/> G.動物福利、 <input type="checkbox"/> H.人口販賣、 <input type="checkbox"/> I.多元文化、 <input type="checkbox"/> J.族群、 <input type="checkbox"/> K.國防教育、 <input type="checkbox"/> L.(其他: 請自述)						
◎學期教學課程目標：(與學生學期評量要點相對應)							
◎認知：1.教導學生能了解網路的虛擬特性，並能分辨現實及虛擬環境的異同。 2.認識網路智慧財產權相關法律，並不侵犯智慧財產權。 3.認識自由軟體有開放規格的概念，並能瞭解網路工具的功能、進行應用。							
◎情意：1.能針對問題提出可行的解決方法。 2.能透過操作電腦，提高學生對資訊設備的使用意願及接受度。 3.藉由了解網路資安的重要，培養學生的資訊素養倫理概念。							
◎技能：1.能利用網路及資訊科技媒體等搜尋所需的資料。 2.教導學生能利用網路工具(如網頁、部落格等)他人分享網路資源，並交換學習心得。 3.瞭解多媒體電腦的相關設備，以及圖形、影像、文字動畫、語音的整合應用。							

◎預期達成學生學習能力：(本校設計之學生學習評量要點)

1. 能了解電腦動畫的特性以及製作原理。
2. 能認識網路智慧財產權及著作權合法使用之資訊。
3. 能使用 Scartch 的程式指令，完成互動式動畫，並與同學分享。
4. 能對 Scartch 動畫進行測試，並找出程式有誤處，進行修改及更正。

◎教學評量方式說明：

1. 口頭回答:課堂上即時的問答活動，了解孩童的認知，並及時糾正錯誤的觀念。
2. 課堂實際操作: 課堂中實際操作以瞭解需要進行加強指導的部分，並進行補救教學。
3. 課堂作品:完成上課主題相關資料的蒐集與作品(製作主題數位影像)。

◎教學進度安排(教育議題：1.性別平等 2.環境 3.資訊 4.家政 5.人權 6.生涯 7.海洋 8.國防)

(新興議題：A.法治、B.生命、C.品德、D.媒體、E.智慧財產、F.理財、G.動物福利、H.人口販賣、I.多元文化、J.族群、K.國防教育、L.(其他:請自述)

單元名稱	起訖日期	教育議題	新興議題	節數	使用教材(含輔助學習教材)	學生評量方式
Scratch 基本介紹	2/12-2/16	3	DE	1	1. 自強書店 scratch2.x 動動手玩 積木遊戲 2. 自由軟體：Scratch2.0 3. 教學投影片	1.課堂參與。 2.操作練習。 3.繳交作業。 4.分享作品。
第一個 動畫故事	2/19-2/23	3	DE	1		
記次式迴圈	2/26-3/16	3	D	3		
條件式迴圈	3/19-4/6	3	D	3		
資訊素養與倫 理課程：隨拍隨 傳－網路隱私	4/09-4/13	3	DEF	1		
無窮迴圈	4/16-4/27	3	DE	2		
單項選擇結構	4/30-5/11	3	DE	2		
雙項選擇結構	5/14-6/1	3	D.E	3		
全域變數	6/4-6/22	3	DE	3		
程式概念複習	6/25-6/29			1		
定期評量	開始日期	結束日期	範圍		學生評量方式	
第一次定期評量週	4/23	4/27	第 1~4 單元，資訊素養 與倫理課程		操作評量、線上評量	
第二次定期評量週	6/18	6/22	第 5~8 單元		操作評量、作品評量	
【家長配合事項】	親子共同訂定在家使用電腦或行動載具的規範。 遵守網路規範，勿違反智慧財產法。					