**澎湖縣108學年度虎井國民小學 高年級第二學期彈性課程（資訊素養）教學計畫**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **教材來源** | ■自編 □其他(請說明： ）  | 教學總節數 | 21節 |
| **設 計 者** | 彈性課程教學團隊 | 教 學 者 | 陳崧儀 |
| **課程設計理念** | 以本學期校外參訪活動為主題，引導學生進行活動規劃，了解事前準備工作事項，結合前一學期與本學期學習之圖表工具運用其中，且能進行多項嘗試，藉此培養學生問題解決、與同儕合作之能力，達到統合綜效精神，亦能增進人際關係；此外，藉由戶外教育活動，啟發學生動機，以直接觀察、真實接觸、對話觀摩等學習方式，帶領學生以更多元方式獲取知識，擴展生活視野。 |
| **課程學習目標** | 1. 學習圖表工具使用技巧，並能運用在生活中，藉此培養解決問題之能力。（心智圖、控制圈圖）
2. 透過學習場域延伸，走出校園，經由真實情境題材，深化學習內容，增加學習經驗。
3. 藉由與大自然之接觸，培養學生珍惜資源之情懷。
4. 透過人際互動及團隊合作，發展社會知覺技能，學習尊重他人的重要。
 |
| **核心素養項目** | **總綱核心素養項目** | □ A1身心素質與自我精進■ A2系統思考與解決問題■ A3規劃執行與創新應變□ B1符號運用與溝通表達■ B2科技資訊與媒體素養□ B3藝術涵養與美感素養□ C1道德實踐與公民意識■ C2人際關係與團隊合作□ C3多元文化與國際理解 | **課綱對應之項目** | 綜合活動領域綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生 活問題。綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資 源或策略，預防危機、保護自己，並以創新  思考方式，因應日常生活情境。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。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。 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **實施期間** | **各單元/主題****名稱** | **學習表現** | **學習內容** | **教學流程重點** | **融入之議題****內容重點** | **評量方式** | **節數** | **跨領域****(若有請說明)** |
| 1-2 | 02.10︱02.14、02.17︱02.21 | Scratch教學1小型橫軸遊戲設計關卡化1 | 綜合1c-III-1運用生涯資訊，初探自己的生涯發展。資訊5-3-1 了解與實踐資訊倫理，遵守網路上應有的道德與禮儀。5-3-2 認識網路智慧財產權權相關法律，不侵犯智財權。 | 綜合Ac-III-2 職業興趣資訊認識資訊倫理相關問題1.網路禮節2.網路侵權行為 | 1. 將上學期的「Scratch教學8小型橫軸遊戲設計」關卡化。
2. 掌握關卡設計重點的遊戲模式
3. 列出需要的角色、物品、和場景
4. 思考人和電腦如何互動。
5. 歸納可重覆使用的函式和共用變數
6. 練習表達這自己設計的軟體的流程
7. 資訊倫理教學
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體資訊倫理認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權 | 實作評量表現評量口語評量 | 2 | 綜合活動 |
| 3-5 | 02.24︱02.28、03.02︱03.06、03.09︱03.13 | Scratch教學2互換項目1 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 練習表達這自己設計的軟體的流程
2. 學習理解他人的表達的事物
3. 能把他人的設計用自己的方式實現
4. 能協助他人實現自己的項目
 | 資訊教育能針對問題提出可行的解決方法 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 6-8 | 03.16︱03.20、03.23︱03.27、03.30︱04.03 | Scratch教學3互換項目2 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 互相合作，掌握溝通技巧
2. 透過討論，完善自己設計不足處。
3. 透過團隊合作加深流程圖和互動設計圖的理解。
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 9-11 | 04.06︱04.10、04.13︱04.17、04.20︱04.24 | Scratch教學4小型橫軸遊戲設計關卡化2徵求建議與實現 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 三人成為成為技術小組，
2. 透過合作豐富彼此項目
3. 掌握正確的援助的手法
4. 強化互動示意圖的理解
5. 掌握時間規劃
6. 實務上掌握取捨
 | 資訊教育能針對問題提出可行的解決方法 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 12-14 | 04.27︱05.01、05.04︱05.08、05.11︱05.15 | Scratch教學5小型橫軸遊戲設計關卡化3實現、支援與困難排解 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 展示自己的項目
2. 列出沒有正確執行的部分，再尋老師協助。
3. 透過合作豐富彼此項目
4. 強化互動示意圖的理解
5. 掌握時間規劃
6. 實務上掌握取捨
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 15-17 | 05.18︱05.22、05.25︱05.29、06.01︱06.05 | Scratch教學6小型橫軸遊戲設計關卡化4再添加關卡 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 展示自己的項目
2. 列出沒有正確執行的部分，再尋老師協助。
3. 透過合作豐富彼此項目
4. 強化互動示意圖的理解
5. 掌握時間規劃
6. 實務上掌握取捨
7. 再添加關卡
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 18-20 | 06.08︱06.12、06.15︱06.19、06.22︱06.26 | Scratch教學6小型橫軸遊戲設計關卡化4再添加關卡 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。資訊5-3-3 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。5-3-4 善用網路分享學習資源與心得。了解過度使用電腦遊戲、bbs、網路交友對身心的影響；辨識網路世界的虛擬與真實，避免網路沉迷。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧資訊1.網路安全2.網路色情氾濫　 | 1. 展示自己的項目
2. 列出沒有正確執行的部分，再尋老師協助。
3. 透過合作豐富彼此項目
4. 強化互動示意圖的理解
5. 掌握時間規劃
6. 實務上掌握取捨
7. 再添加關卡
8. 資訊倫理教學
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體資訊倫理善用網路分享學習資源與心得。了解過度使用電腦遊戲、bbs、網路交友對身心的影響；辨識網路世界的虛擬與真實，避免網路沉迷 | 實作評量表現評量口語評量 | 3 | 綜合活動 |
| 21 | 06.29︱07.03 | Scratch教學7作品呈現 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 綜合2a-III-1覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。Ba-III-2 同理心的增進與實踐。Bb-III-1團體中的角色探索。Bb-III-2團隊運作的問題與解決。Bb-III-3團隊合作的技巧 | 1. 展示並分享自己完成的遊戲
2. 教師總結本學期課程重點
 | 資訊教育能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體 | 檔案評量口語評量 | 1 | 綜合活動 |
|  | 備註：1.109年2月11日(星期二) 開學正式上課（第1週）2.109年6月**30**日(星期二) 學期結束(第21週)3.第一次定期考試：109年4月14-15日 (第10週)4.第二次定期考試：109年6月23-24日 (第20週) |