

彰化縣縣立華龍國民小學 113 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明

總表

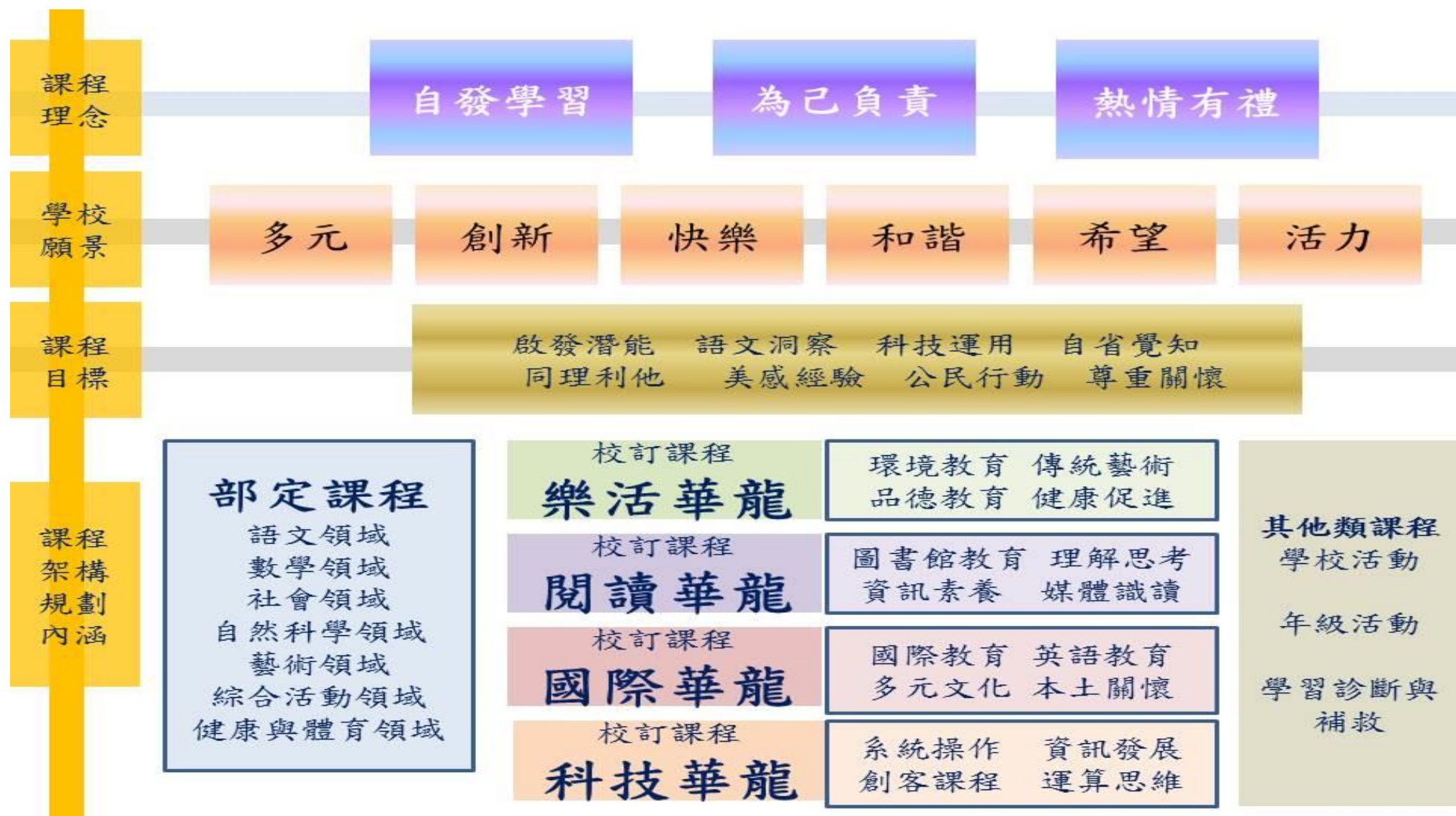
「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應學校發展及社區文化、以「多元、創新、快樂、和諧、希望」為願景，並發展校本特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		六年級		六年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期	上學期	上學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	閱讀華龍	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20	21	18
	國際華龍:生活英語	21	20	21	20								
	國際華龍					21	20	21	20	21	20	21	18
	科技華龍含資訊教育生生用平板					21	20	21	20	42	40	42	36
社團活 動與技 藝課程													
其他類 課程	樂活華龍	19	18	19	18	19	18	19	18	19	18	21	16
	安全教育-交通安全	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	126	108

課程地圖(依學校課程願景擬定課程目標與發展重點)



彰化縣秀水鄉華龍國小 113 學年度上學期五年級彈性學習節數教學計畫表

一、彈性學習課程節數規劃

每週學習節數	6 節	
學期總節數	126 節	
項目	內容	節數 合計
國際華龍	進階英文	21
閱讀華龍	圖書館利用 (30) 自由閱讀(12)	42
科技華龍	電腦	21
	數學動動腦	21
樂活華龍	學校行事	15
	班級大小事	6
合計彈性學習總節數： 126		

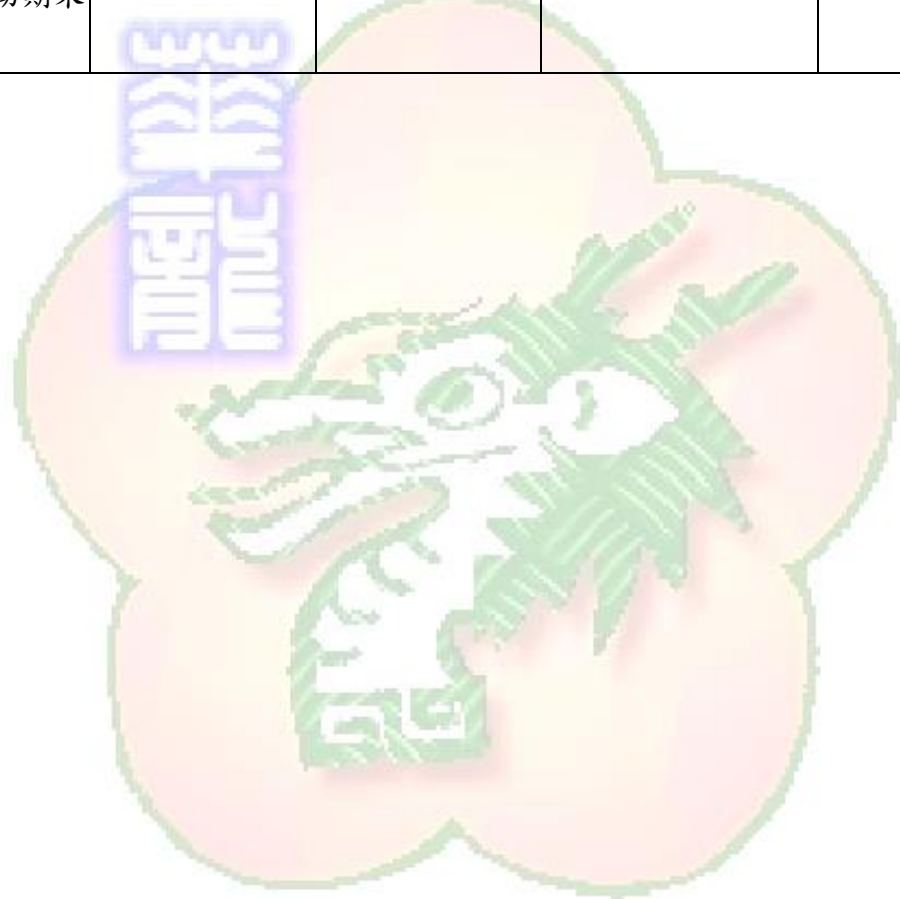
二、彈性學習課程實施計畫

週次	學 校 行 事	樂活華龍		科技華龍	國際華龍	閱讀華龍
		學校行事	班級大小事		進階英語	外師走讀
1	1. 祖父母節 2. 教學準備日(備課工作坊) 3. 返校日、學習扶助期初會議 4. 開學、學生註冊、正式上課 5. 新生入學活動、新生家長說明會、祖父母節活動	祖父母節活動		第一章 網路世界真有趣	Get Ready	圖書館利用 認識各類型的圖書館
2	1. 校務會議、責任通報研習、交通安全期初會議 2. 故事圖書館志工期初會議 3. 特教 IEP 期初會議、特推會議		書法課程	第一章 網路世界真有趣	Unit 1 The Birthday Party	圖書的結構與智慧 財產權 認識智慧財產權的基本觀念
3	1. 自治鄉長政見審查 2. 英語單字測驗(四~六年級) 3. 週三進修-特教研習(文祥)、直排輪圍棋 1、書法 1 4. 陶笛 1、國家防災日避難演練預演、桌球、菁英班 5. 家長委員會會議、志工會議、志工聯誼	英語單字測驗		第一章 網路世界真有趣	Unit 1 The Birthday Party	圖書的結構與智慧 財產權 認識智慧財產權的基本觀念
4	1. 自治鄉長政見發表 2. 自治鄉長選舉活動、桌球 3. 直排輪圍棋 2、書法 2 4. 陶笛 2、桌球、菁英班 5. 國家防災日避難演練	自治鄉長政見發表、國家防災日避難演練 演練		第一章 網路世界真有趣	Unit 1 The Birthday Party	圖書的分類編目和 排架 會運用索書號並協助排架
5	1. 教師節敬師活動 2. 週三進修-、直排輪圍棋 3、書法 3 3. 陶笛 3、桌球、菁英班	教師節敬師活動		第二章 Google 搜尋與生活	Unit 2 Poor Kevin	圖書的分類編目和 排架

	4. 暑期作業展			應用		會運用索書號並協助排架
6	1. 班親會暨親子共讀 2. 桌球、樂活健行活動暨社區交通安全教育 3. 週三進修-社群 1、直排輪圍棋 4、書法 4 4. 陶笛 4、桌球、菁英班	樂活健行活動暨社區交通安全教育		第二章 Google 搜尋與生活應用	Unit 2 Poor Kevin	自由閱讀
7	1. 腳踏車考照、午餐訪視(溪湖豐成)、桌球 2. 直排輪圍棋 5	交通安全 腳踏車考照		第二章 Google 搜尋與生活應用	Unit 2 Poor Kevin	自由閱讀
8	1. 桌球 2. 週三進修-、直排輪圍棋 6、書法 5 3. 一、四年級蟻蟲及尿液初檢 4. 調閱社會習作、陶笛 5、桌球、菁英班 5. 校外教學、車輛安全檢查及逃生演練	萬聖節活動		第二章 Google 搜尋與生活應用	Unit 2 Poor Kevin	自由閱讀
9	1. 第一次學習評量國卷審題 2. 婦幼人身安全暨性騷擾、性侵害防治宣導 3. 一、四年級健康檢查 4. 週三進修-社群 2、直排輪圍棋 7、書法 6 5. 第一次學習評量命題、陶笛 6、桌球、菁英班	婦幼宣導		第二章 Google 搜尋與生活應用	Review 1	自由閱讀
10	1. 桌球 2. 第一次學習評量(國自英)、一年級注音符號測驗、週三進修-、書法 7、一、四年級蟻蟲及尿液複檢 3. 第一次學習評量(數社)、陶笛 7		複習功課	第二章 Google 搜尋與生活應用	Review 1	自由閱讀
11	1. 校內語文競賽 2. 週三進修-社群 3、直排輪圍棋 8、書法 8 3. 調閱國語習作、陶笛 8、桌球、菁英班	校內語文競賽		第三章 Gmail 電子郵差	Unit 3 At B&J's Toys	圖書的查詢與借閱 會檢索鄰近公共圖書館的館藏目錄
12	1. 縣長盃田徑賽 2. 桌球、行動美術館(3-6 年級 8:40-9:20) 3. 直排輪圍棋 9、書法 9	行動美術館 (8:40-9:20)		第三章 Gmail 電子郵差	Unit 3 At B&J's Toys	圖書的查詢與借閱 會檢索鄰近公共圖

	4. 陶笛 9、桌球、菁英班					書館的館藏目錄
13	1. 直排輪圍棋 10、書法 10 2. 陶笛 10、桌球、菁英班	感恩節活動		第三章 Gmail 電子郵差	Unit 3 At B&J's Toys	圖書的查詢與借閱 會使用各類型參考 工具 (資料庫)
14	1. 桌球、 2. 直排輪圍棋 11、家庭訪視、書法 11 3. 陶笛 11、桌球、菁英班		書法課程	第三章 Gmail 電子郵差	Unit 3 At B&J's Toys	圖書的查詢與借閱 會使用各類型參考 工具 (資料庫)
15	1. 校慶運動會會前賽 2. 週三進修、直排輪圍棋 12、書法 12 3. 調閱數學習作、陶笛 12、菁英班、(桌球)	校慶運動會會前賽		第三章 Gmail 電子郵差	Unit 4 Baby Dragon's GiftW	閱讀的策略 摘要
16	1. 校慶運動會預演 2. 週三進修-社群 4、直排輪圍棋 13 3. 菁英班	校慶運動會預演		第三章 Gmail 電子郵差	Unit 4 Baby Dragon's Gift	閱讀的策略 摘要
17	1. 校慶運動會 2. 校慶運動會補放假 3. 世界繪本插畫暨繪本展 B 4. 桌球、樂活健行活動 5. 週三進修-、直排輪圍棋 14 6. 桌球、菁英班	樂活健行活動		第四章 Google 地圖真好用	Culture & Festivals Merry Christmas!	閱讀的策略 摘要
18	1. 桌球 2. 週三進修、直排輪圍棋 15 3. 調閱自然/生活習作、桌球、菁英班 4. 藝術探索見學之旅	聖誕報佳音活動		第四章 Google 地圖真好用	Unit 4 Baby Dragon's Gift	閱讀的策略 摘要
19	1. 桌球 2. 元旦放假一日 3. 調閱作文簿(基本篇數：6)、桌球、菁英班		書法課程	第四章 Google 地圖真好用	Unit 4 Baby Dragon's Gift	閱讀各類型文本 閱讀各種文本及資料(小說等)

20	第二次學習評量國卷審題、桌球 第二次學習評量命題、桌球、菁英班		複習功課	第四章 Google 地圖真好用	Review 2	閱讀的呈現 能剪輯整理資料
21	1. 特教 IEP 期中會議 2. 第二次學習評量(國自英) 3. 第二次學習評量(數社健) 4. 故事圖書館志工期末會議、學習扶助期末會議 5. 休業式		複習功課	期末檢討回顧	Review 2	自由閱讀



彰化縣秀水鄉華龍國小 113 年度下學期五年級彈性學習節數教學計畫表

一、彈性學習課程節數規劃

每週學習節數	6 節	
學期總節數	120 節	
項目	內容	節數合計
國際華龍	進階英文	20
閱讀華龍	圖書館利用 (26) 自由閱讀(14)	40
科技華龍	電腦	20
	數學動動腦	20
樂活華龍	學校行事	15
	班級大小事	5

合計彈性學習總節數： 105

二、彈性學習課程實施計畫

週次	學 校 行 事	樂活華龍		科技華龍	國際華龍	閱讀華龍 外師走讀
		學校行事	班級大小事		進階英語	
1	1. 友善校園活動週 2. 校務會議、防疫會議、學習扶助期初會議、教學準備日(備課工作坊)、教評會 3. 始業式、開學註冊並上課、防疫宣導、反霸凌宣導、防疫清潔日 4. 人權輔導團到校、故事志工期初會議 5. 和平紀念日放假一日	反霸凌宣導		第五章 YouTube 影音世界	Get Ready	多媒體與數位資源 會查詢資料庫
2	1. 桌球、防災教育-避難疏散演練 2. 桌球、菁英班 3. 適應體育運動會	避難疏散演練		第五章 YouTube 影音世界	Get Ready	多媒體與數位資源 會查詢資料庫
3	1. 畢業班升學輔導(11:20) 2. 桌球 3. 太極拳 1、直排輪 1 圍棋 1、書法 1 4. 陶笛 7、桌球、菁英班、足球 5. 小小說書人比賽(員東)		書法課程	第五章 YouTube 影音世界	Unit 1 Funny Animals	資訊利用素養 能統整與評估資訊
4	1. 英語單字檢測(三~六年級) 2. 太極拳 2、週三進修 2、直排輪 2 圍棋 2、書法 2 3. 陶笛 1、桌球、菁英班、足球 4. 班親會(3/20 前-書面宣導)	英語單字檢測		第五章 YouTube 影音世界	Unit 1 Funny Animals	資訊利用素養 能統整與評估資訊
5	1. 太極拳 3、直排輪 3 圍棋 3、書法 3 2. 陶笛 2、桌球、菁英班、足球 3. 績優寒假評選			第六章 網路資源與資安防護	Unit 1 Funny Animals	資訊利用素養 能統整與評估資訊

6	1. 兒童節表演活動、模範兒童表揚、校園腸病毒事件演練 2. 週三進修 3	兒童節表演活動、模範兒童表揚		第六章 網路資源與資安防護	Unit 1 Funny Animals	資訊利用素養 能統整與評估資訊
7	1. 迷你馬拉松 2. 太極拳 4、週三進修 4、直排輪 4 圍棋 4、書法 4 3. 陶笛 3、桌球、菁英班、足球、人權團蒞校 4. 新生報到	迷你馬拉松		第六章 網路資源與資安防護	Unit 2 Teamwork	資訊利用素養 能統整與評估資訊
8	1. 桌球、樂活健行-生態閱讀觀察暨社區交通安全教育、午餐訪視(玉美研) 2. 太極拳 5、直排輪 5 圍棋 5、書法 5 3. 調閱社會習作、陶笛 4、桌球、菁英班、足球	樂活健行		第六章 網路資源與資安防護	Unit 2 Teamwork	資訊利用素養 能統整與評估資訊
9	1. 校內跳蚤市場節能減碳活動 2. 太極拳 6、週三進修 5-食育教育 3. 直排輪 6 圍棋 6、書法 6 4. 陶笛 5、桌球、菁英班、足球	校內跳蚤市場 節能減碳活動		第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Unit 2 Teamwork	資訊利用素養 能統整與評估資訊
10	1. 惜食愛地球師生宣導(8:00-9:40) 2. 太極拳 7、週三進修 1-健促口腔保健研習(14:00-16:00)、直排輪 7 圍棋 7、書法 7、第一次學習評量國卷審題 3. 陶笛 6、桌球、菁英班、足球 4. 九歌劇場到校(10:00-11:30)、第一次學習評量命題 5. 國語文分區賽	惜食愛地球宣 導		第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Unit 2 Teamwork	資訊利用素養 能統整與評估資訊
11	1. 親職講座(8:30-10:30) 2. 母親節感恩活動 3. 太極拳 8、週三進修 6-蒙氏小學教育與新課綱對話工作坊(14:00-16:00)、直排輪 8 圍棋 8、書法 8 4. 菁英班 5. 第一次學習評量(國自英) 6. 第一次學習評量(數社)	母親節感恩活 動		第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Review 1	資訊利用素養 能統整與評估資訊
12	1. 法律宣導(8:20-9:20)、桌球 2. 太極拳 9、家庭訪視、直排輪 9 圍棋 9、書法 9 3. 調閱國語習作、陶笛 8、桌球、菁英班、足球	法律宣導		第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Unit 3 The Monster Parade	資訊利用素養 能統整與評估資訊

	4. 創意戲劇比賽					
13	1. 桌球、生態閱讀宣導(8:20-9:20) 2. 太極拳 10、週三進修 7-社群 6、直排輪 10 圍棋 10、書法 10 3. 陶笛 9、桌球、菁英班、足球 4. 畢業班探索教學(聯團舍營)、車輛安全檢查及逃生演練	生態閱讀宣導		第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Culture & Festivals Mother's Day	資訊利用素養 能統整與評估資訊
14	1. 文康休閒活動 2. 全民科學日 3. 太極拳 11、直排輪 11 圍棋 11、書法 11 4. 5-6 年級 CPR 5. 陶笛 10、桌球、菁英班、足球 6. 調閱自然/生活習作	大眾科學日	書法課程	第七章 雲端硬碟與 Google 文件	Unit 3 The Monster Parade	班書閱讀
15	1. 消防組訓 2. 太極拳 12、週三進修 8-創價學會、直排輪 12 圍棋 12、書法 12 3. 陶笛 11、桌球、菁英班、足球 4. 教學扶助結案會議	消防組訓		第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 3 The Monster Parade	班書閱讀
16	1. 桌球、樂活健行 2. 太極拳 13、直排輪 13 圍棋 13、書法 13、 六年級畢業考國卷審題 3. 調閱數學習作、陶笛 12、桌球、菁英班、 足球、人權團蒞校 4. 六年級畢業考命題	樂活健行		第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 3 The Monster Parade	班書閱讀
17	1. 桌球、家暴及性騷擾防治宣導(8:40-9:20) 2. 太極拳 14、直排輪 14 圍棋 14、書法 14 3. 桌球、菁英班、足球 4. 六年級畢業考(國自英)、 5. 六年級畢業考(數社健)	家暴及性騷擾 防治宣導		第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 4 Jello's Family	班書閱讀
18	1. 桌球、食品添加物師生宣導(8:00-9:40) 2. 太極拳 15、直排輪 15 圍棋 15、書法 15、 畢業班社區巡禮暨四健會社區探索 3. 第二次學習評量國卷審題 4. 第二次學習評量命題、調閱作文簿(基本篇 數：6) 5. 畢業典禮	食品添加物宣 導		第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 4 Jello's Family	班書閱讀
19	1. 特教 IEP(6/29-7/3)、縣長獎頒獎 (PM12:30) 2. 桌球 3. 書法 16 4. 桌球、足球 5. 故事志工期末會議		複習功課	第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 4 Jello's Family	班書閱讀

	6. 第二次學習評量(國自英) 7. 第二次學習評量(數社健)					
20	1. 交通安全期末會議、學習扶助期末會議 2. 成績統計及學籍整理 3. 休業式		複習功課	第八章 Google 相簿與 Code.org	Unit 4 Jello's Family	班書閱讀

PS：每週二為本校母語日，請各位老師授課時盡量使用母語進行教學。

樂活華龍

跨領域 彰化縣縣立華龍國民小學 113 學年度 第一學期 校訂課程計畫

課程名稱	交通安全教育-危險停看聽	實施年級	__高__年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程	總節數	2 節
設計依據 (核心素養)			
領綱核心素養		總綱核心素養	
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。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。		●A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 認識生活中各種交通工具潛在的危險。 2. 知道生活中不同交通方式應注意的安全事項。 3. 了解交通安全規則存在的重要性，並於日常生活落實遵守交通規則。		
跨領域	學習重點		

領域	學習表現	學習內容	
健體領域	健體 3b- II -3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。	健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
綜合領域	綜合 3a -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。	綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。	
融入議題	學習主題	實質內涵	
安全教育議題	安全教育概論	安 E2 了解危機與安全。	
教材來源	交通安全教育指引手冊		
學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔		
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
	一、引起動機 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]不要當低頭族》，讓學童了解騎機車、開車時駕駛使用手機容易發生危險。	10 分	
	二、主要活動 1. 生活中常見交通方式 (1)教師引導學童討論，每天上下學的方式是什麼？（自己走路上學、搭乘機車或汽車） (2)讓學童反省，自己或家人是否曾做過導致危險發生的行	15 分	

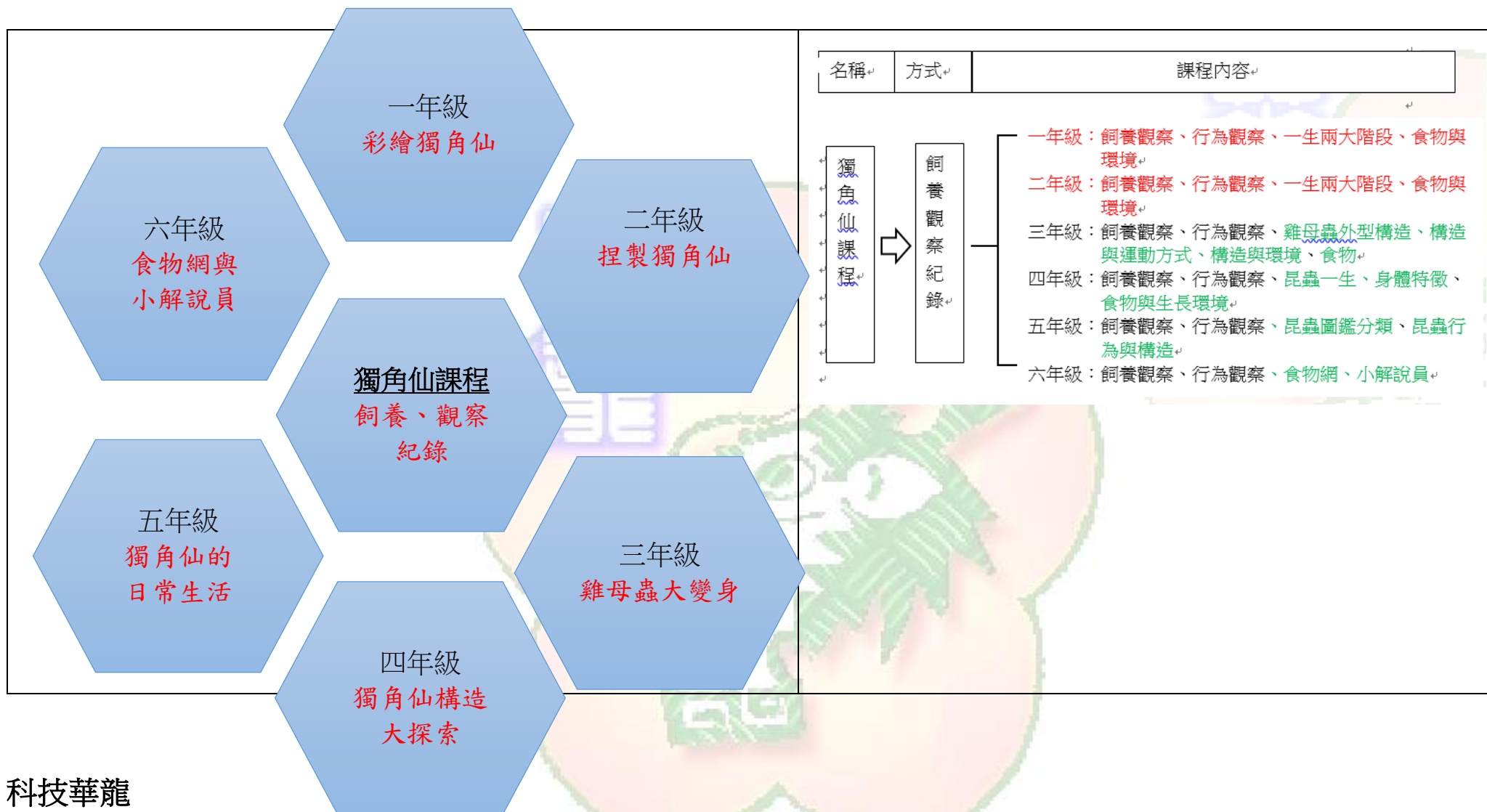
	為，而後有什麼改進的方法。 (3)各種交通方式需要注意的安全事項也不盡相同。 2. 不同交通方式的注意事項 (1)行人走路 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015]行人交通安全宣導》，教師與學童共同討論，行人過馬路要注意的事及可能面臨的不安全情況，並提出因應做法。例如：選擇安全的路線、穿著顏色鮮豔之衣服、戴鮮豔顏色的帽子、過馬路時手舉高並揮動雙手、穿越馬路時不從路邊衝出避免從彎道穿越道路等。 (2)搭乘汽車 汽車乘客 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2014]交通安全宣導動畫汽車安全帶篇》、《[2015]兩段式開車門篇》，教師與學童共同討論，乘坐自用小客車時的注意事項：如行駛前先鎖好車門、繫好安全帶、由右邊門上下車、下車轉頭注意開車門，要注意左右來車等。	10 分 5 分	能踴躍參與討論並發表。 能踴躍參與討論並發表。 能專注聆聽，熟悉如開門上下車。
--	--	------------------------	--

跨領域 彰化縣縣立華龍國民小學 113 學年度 第二學期 校訂課程計畫

課程名稱	交通安全教育-守法不機車	實施年級	__高__年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程	總節數	2 節
設計依據 (核心素養)			
領綱核心素養		總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體		●A2 系統思考與解決問題	

驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。			
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。			
課程目標	1. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共同用路人應了解的交通規範。 3. 實踐道路上的交通規範與互利用路人的觀念。		
跨領域	學習重點		
領域	學習表現	學習內容	
健體領域	健體 3b-Ⅲ-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。	健體 Ba-Ⅲ-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
綜合領域	綜合 3a -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。	綜合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-Ⅲ-3 化解危機的資源或策略。	
融入議題	學習主題	實質內涵	
安全教育議題	安全教育概論	安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。	
教材來源	交通安全教育指引手冊		
學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔		
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
	一、引起動機 教師連網 CRC 資訊網兒少統計專區，在兒少主要死亡原因資訊：「2016-2020 年 0-17 歲兒童及少年前三大死因依序為源於周產期的特定病況、事故傷害、先天性畸形變形及染色體異常，其中事故傷害前三大死因依序為運輸事故、意外溺死或淹沒、跌倒(落)，合占兒少事故傷害死亡人數之 68.0%。」兒少三大死因的事故傷害中，又以運輸事故最高。接下來，我們將要來更深入了解。 二、發展活動 (一)活動一：兒少事故與交通事件的探究	5 分 <	

	一、引起動機 觀看影片「過馬路的孩子」，請學生說一說觀後想法。並且說明馬路上有各種交通標誌來指引我們如何使用馬路。接下來，我們將要來學習馬路上的規範。 二、發展活動 (一)活動一：馬路上的指路人 1. 觀看「交通指揮人員手勢」並模擬 (1)手勢：停止、通行、轉彎 (2)哨音：長音代表停止、短音代表來車通行或轉彎，一短聲表示前進、二短聲表示後退、三短聲表示制止。 (3) 全部停止交通號誌和交通指揮同時，以交通指揮人員優先。 (4)指揮類型： • 停止：全部停止、前後來車停止、前方來車停止、左方來車停止、右方來車停止 • 通行：左方來車速行、右方來車速行 • 轉彎：右方來車左轉彎、左方來車右轉彎 2. 教師隨機播放影片，詢問學生手勢或哨音代表的意義。 3. 小結：大家要熟悉馬路上交通執法人員使用的手勢或哨音，大家一起遵守規範讓交通有秩序、更安全。 (二)活動二：馬路上的過關祕笈 1. 觀看「易混淆的交通號誌教學」，或是運用交通號誌繪本、學校交通號誌牆進行辨識交通號誌教學。 2. 學生用玩平板遊戲(Android-APP)：新交通安全達人 3. 全班搶答計分 (1)教師每次揭示一張交通號誌圖卡、學生把答案寫在白板，教師喊 123 翻牌，教師公布答案，學生計分到計分紙。 (2)進行 12 張交通號誌圖卡搶答後，遊戲結束。 3. 發表與分享： (1)最喜歡哪一種遊戲，過程當中有什麼感覺。	5 分 15 分 15 分 5 分	能模擬「交通指揮人員手勢」並知道意義。 能積極參與遊戲並熟記交通標誌。
--	---	---	---



科技華龍

彰化縣秀水鄉華龍國民小學 113 學年度五年級彈性學習資訊課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 3 小小程序設計 師	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學年共(40)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題) 2. ☐ 特殊需求領域課程				

	身障類： ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類： ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類： ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 3. ☐其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學	
設計理念	本課程介紹程式設計，讓學生認識運算思維概念，使用 Scratch 進行遊戲與程式的設計。熟悉 Scratch 視窗環境及使用積木的技巧；熟悉技巧後，藉由設計各種不同類型的程式來學習統整的能力。 1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。	
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ 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 B 溝通互動： ☐ 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 C 社會參與： ☐ 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 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。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。	
課程目標	1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。 3. 分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學會使用 Scratch ，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。	
配合融入之領域 或議題	☐ 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
表現任務	軟體操作、口頭問答、瓢蟲趴趴走、孫悟空變變變、百變造型師、青蛙賽跑、防疫小尖兵、終極密碼、英打問答、打鼓達	

人。

課程架構脈絡

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	自編自選教材 或學習單
第 1~4 週	2	一、我是小小程式設計師 (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 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。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。	1. 口頭問答：說出程式語言的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】
第 5~10 週	3	二、孫悟空變變變 (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 N-6-6 比與比值：異類量的比與	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。 4. 認識流程圖。	1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指	1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 2. 操作評量：完成本課練習。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【製作遊戲腳本的概念】

			例尺、速度、基準量等。 綜 2c-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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。		令。 5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 9. 設定舞台背景。 10. 用「圖像效果」做出變身特效。 11. 認識流程圖與基本圖形。 12. 除錯的概念。	3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 6. 學習評量（進階題）：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。	【視覺暫留】 【看圖除錯】 【問題拆解填填看】 【迴圈-測驗問答】
第 11~16 週	3	三、百變造型師 （議題：資訊）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	1. 了解座標的概念。 2. 認識條件式【如果】。 3. 圖層指令。	1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式： (1) 程式開始時，指定角色造型。	1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【座標神射手】 【圖層概念】

				視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		(2) 定位角色且不可拖曳。 (3) 當角色被點擊時，更換造型。 (4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 6. 認識「如果」指令。 7. 複製程式。 8. 修改程式（造型與座標）。 9. 執行程式玩玩看。	4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。 6. 學習評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。	
第 17~20 週	2	四、青蛙賽跑 (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 藝 1-III-5 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。	1. 認識廣播。 2. 輸入的概念。 3. 加入音效。	1. 認識「廣播」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式： (1) 編排裁判貓的程式。 (2) 編排「1 隊」青蛙的程式。 (3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 (4) 編排「2 隊」青蛙的程式。 (5) 接收獲勝的訊息。 (6) 「裁判貓」判斷誰贏。	1. 口頭問答：能說出廣播的使用時機。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物點點名」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體【廣播概念】【輸入互動連連看】

						(7) 執行程式玩玩看。 (8) 加入音效。	課練習成果，改成 A 隊與 B 隊賽跑，用 AB 按鍵控制。 6. 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。	
第 21~26 週	3	五、防疫小尖兵 （議題：資訊、科技）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 健 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 藝 1-III-5 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 健 Fb-III-2 臺灣地區常見傳染病預防與自我照顧方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	1. 認識製作動畫的步驟。 2. 認識背景變換與轉場。 3. 設定按鈕。	1. 用 Scratch 做動畫的概念。 2. 製作動畫的步驟。 3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 4. 本課程式流程圖。 5. 認識本課重點指令。 6. 認識動畫劇情。 7. 開啟練習檔案與匯入角色。 8. 編排程式，完成第一個場景： (1) 片頭動畫與按鈕設計。 (2) 場景 1：勤洗手。	1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「自我介紹」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：開啟範例檔案，編排程式完成「洗手五步驟」動畫。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體【製作動畫的舞台與角色】

							6. 學習評量（進階題）：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。	
第 27~30 週	2	六、終極密碼 （議題：資訊）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 了解亂數。 2. 了解變數。 3. 知道 2 選 1 條件式的邏輯。	1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。	1. 口頭問答：說出什麼是亂數。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 6. 學習評量（進階題）：設計一個抽座號的程式，每按下空	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是變數】 【條件式流程圖填空遊戲】

							白鍵，就從1~25數字中，抽取一個號碼。	
第31~34週	2	七、英打問答 (議題：資訊、科技)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 英 4-III-5 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	1. 懂得邏輯運算。 2. 學會字串的設計。 3. 學會加入音效。 4. 認識擴充功能(文字轉語音)。	1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 編排程式： (1) 大象的動畫。 (2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 (3) 變數初始化。 (4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 (5) 編排答對程式。 (6) 編排答錯程式。 (7) 編排打字結果程式。 (8) 讓大象說出得分。 (9) 加入音效。 (10) 認識擴充功能-文字轉語音。	1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「躲避球」來除錯。 5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，讓每次出題為3個字母，都正確才算答對。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體

第 35~40 週	3	八、打鼓達人 (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-5 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。 音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	1. 認識分身。 2. 認識音樂擴充功能。 3. 知道【不成立】的邏輯運算。 4. 學會製作計時器。 5. 認識顏色碰撞的判斷。	1. 認識分身。 2. 認識擴充功能-音樂。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。 (4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。 (9) 執行程式玩玩看。	1. 口頭問答：說出分身是什麼。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。 6. 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。	1. Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【分身的概念】
-----------	---	-------------------	---	---	--	--	---	--



教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊利用教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：苗栗縣五湖國小 謝孫良老師

綱要編號	圖 1-5	綱要構面	圖書館利用
主題	圖書館利用	授課年級	五年級
年級主題	認識各類型的圖書館	教學者	
教學時間	40 分鐘	活動人數	一班
活動場地	圖書室		
教學資源	圖書室、網際網路、電腦及單槍投影機、教學簡報		
教學研究	一、教材分析： (一)設計理念：介紹學校圖書館的主要功能，讓學生認識公共圖書館的分類，及其主要功能和特色；並拓展學生日後使用圖書館的範疇。 (二)教學重點：讓學生認識學校圖書館的主要功能，並能透過網際網路認識生活中及社區內可以運用的公共圖書館。 (三)注意事項：本教案設計是以常見的公共圖書館為教學重點，除本教學設計所介紹的公共圖書館之外，老師也可以學生生活背景中的圖書館為介紹重點。		
能力指標		教學目標	

[綜] 2-3-4 熟悉各種社會資源與支援系統，並分享如何運用資源幫助自己與他人。 [社] 9-3-2 探討不同文化的接觸和交流可能產生的衝突、合作和文化創新。 [家]3-3-4 認識並能運用社區資源。	1.認識學校圖書館的主要功能 2.知道公共圖書館的分類和其主要功能 3.開拓學生使用公共圖書館的範疇 4.培養學生使用公共圖書館的興趣
--	---

教 學 活 動	說明	評量方式
壹、準備活動： 1.老師準備學校圖書館的照片 2.老師蒐集主要公共圖書館的圖片、網址等資料 3.除本教學設計之外，老師也可針對學校所在地、社區內的公共圖書館為教學資源進行資料蒐集		
貳、發展活動： 一、先請問同學：學校的圖書館提供了什麼服務？ 二、展示公共圖書館的圖片，再問同學所有圖書館的功能都一樣嗎？ 三、進行本教學設計簡報，認識圖書館的不同類型及主要功能 四、讓學生能正確地進行不同圖書館的分類		

參、綜合活動： 一、認識不同公共圖書館之後，老師可以安排學生實地到學校鄰近的公共圖書館進行參觀，並引導學生正確使用圖書館的規則及禮儀 《第一節課 結束》		
--	--	--

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫
圖書資訊利用教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：洪聖昌

綱要編號	圖 2-5	綱要構面	圖書館利用
主題	圖書的結構與智慧財產權	授課年級	五年級
年級主題	認識智慧財產權的基本觀念	教學者	圖書教師/導師
教學時間	80 分鐘	活動人數	一班
活動場地	教室		
教學資源	1. 經濟部智慧財產局網站 2. You tube 網站智慧財產權宣導影片 3. 教學 PPT 簡報檔		

教學研究	一、教材分析： (一)設計理念： 透過有趣生動的影片或卡通人物來引發孩子對於智慧財產權的學習興趣，並且透過小組討論與合作學習模式，建立學生正確的價值觀念，進一步認識智慧財產權的保護內容，以維護自己與他人的利益。 (二)教學重點： 1.將智慧財產權的觀念植入學生心裡，並且透過影片內容進行價值澄清思辯與討論。 2.透過簡報內容圖文解說，了解智慧財產權所規範的保護內容包括哪些。 (三)注意事項： 利用影片觀賞之後進行問題探討時，教師必須準確掌握時間，導引學生能聚焦於教學重點之核心概念上，避免離散性的問題探討。
能力指標	教學目標
[資] 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。 [資] 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。 [人] 1-3-1 表達個人的基本權利，並瞭解人權與社會責任的關係。 [人] 2-3-3 瞭解人權與民主法治的密切關係。	1.教導學生了解何謂智慧財產權 2.了解智慧財產權立法的目的 3.智慧財產權保障的內容 4.智慧財產之基本概念

教 學 活 動	說明	評量方式
壹、準備活動：(約 20 分鐘) 播放「保護智慧財產權」的影片後詢問學生以下問題： 1.這段影片中的主角--賈聰明為了得到媽媽的獎勵做了哪一件事？ 2.賈聰明為了作文成績能得到高分，抄襲姊姊的文章，這樣的行為有錯嗎?為什麼？ 3.抄襲別人的東西會觸犯到什麼法律呢？	透過經濟部智慧財產局的宣導卡通影片之播放，引起孩子的學習動機與興趣。	能夠專心觀賞影片並且說出主角的錯誤行為。
貳、發展活動 (約一節，40 分鐘) 1. 揭示教學主題如下 (1)何謂智慧財產權 (2)立法的目的 (3)智慧財產權包括 (4)智慧財產之概念 2. 透過『阿吉的智慧財產密笈_第 1 集』影片向學生說明『智慧財產權』之立法目的與保護範圍。	利用投影片與宣導短片解釋智慧財產權的定義與立法目的	

※智慧財產權立法目的：

『智慧財產權的立法目的，在於透過法律，賦予創作或發明人專有權利，使其能自行就其智慧成果加以利用，或授權他人利用，以獲得經濟上或名譽上的利益。智慧財產權與人民的生活是息息相關的，尊重智慧財產權，利人又利己，保護智慧財產權，你我都有責任。』

※智慧財產權包括：

- 1.專利權
- 2.商標權
- 3.著作權
- 4.營業秘密權



5.積體電路佈局權

6.植物品種權

3. 播放『**保護智慧財**--影印店篇』影片後詢

問學生以下問題並說明解釋原因。

問題 1.影片中的育浩和忠憲兩人做了哪

些

事情？

問題 2.育浩在書局拿起相機拍攝書中圖

片

是違反智慧財產權的哪一範圍？

問題 3.忠憲將書籍借給育浩，並且還拿

到

影印店去印製，這樣幫助朋友的

智慧財產權



行

為對嗎？如果有錯，錯在哪裡

呢？

4. 向學生再次重申『智慧財產權』的重要
意涵與概念

※文學及藝術與科學之著作

※演藝人員之演出及錄音物 與廣播

※人類之任何發明

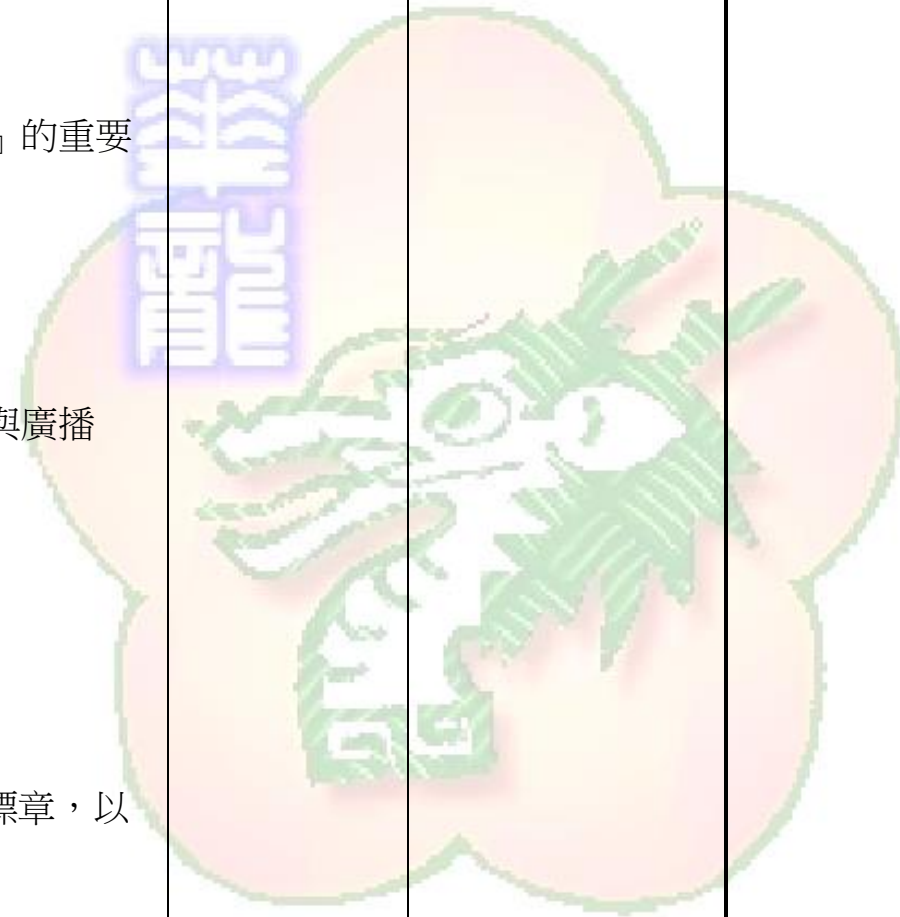
※科學上之發現

※產業上之新型及新式樣

※製造標章及商業標章與服務標章，以

及

商業名稱與營業標記



※不正競爭之防止 ※其他在產業、科學、文學及藝術領域中，由精神活動所產生之權利		
參、綜合活動：(約 20 分鐘) 1.透過『智慧有 GO 正 -著作權影片問答遊戲』的影片進行教學隨堂測驗，採分組方式舉手搶答，答對者可以累積各組點數以換取獎勵。 2.教師進行總結與歸納 《第二 結束》	影片網址如下： http://www.youtube.com/watch?hd=1&src_vid=Q27JT-meQOk&v=MXKYZkS0u3Y&feature=iv&annotation_id=annotation_874384	學生能夠踴躍搶答，十個測驗題目至少能答對八題以上。

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊利用教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：林美伶

綱要編號	圖 3-5	綱要構面	圖書館利用
主題	圖書的分類編目和排架	授課年級	五年級
年級主題	會運用索書號並協助排架	教學者	圖書教師/導師
教學時間	80 分鐘	活動人數	1 班

活動場地	圖書館
教學資源	單槍投影機、投影布幕、教學 PPT 檔、未分類上架的圖書、榮譽卡
教學研究	一、教材分析： (一)設計理念： 1. 小義工的進修：指導學生知道索書號即排架的功能性與意義。 2. 圖書館定位圖：認識校內圖書館的排架分類。 3. 小義工的工作：引導學生由索書號中知道如何將書上架。 4. 工作囉！：將圖書上架。 (二)教學重點： 1.以步驟化教學 PPT 檔，讓學生了解索書號及排架的功能及意義。 2.以校內圖書館定位圖及索書號，來指導學生認識本校圖書館書架的編排方式。 3.由學習單中，聯結學生的先備知識，以了解索書號與排架的相關性。 4.讓學生擔任圖書小義工，學習如何將書送回架上。 (三)注意事項：
能力指標	教學目標
[綜] 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。	1.探究索書號意義及排架的方法。 2.學習由索書號中知道如何將書上架。 3.能由小義工活動中發展出愛護圖書及使用後排好的習慣。 4.能由小義工活動中獲得為別人服務的成就感。

教學活動	說明	評量方式
------	----	------

壹、準備活動：

解說今日將擔任「一日圖書小義工」並說明平時圖書教師須做的工作。

貳、發展活動：

- 1、 利用教學 PPT，解說索書號的意義及排架的規則。
- 2、 利用學校圖書館平面圖讓學生了解圖書館位置及排架位置。
- 3、 利用學習單及圖書館排架位置圖讓學生練習書籍排放位置。(如附件)

學習單評量
(能了解索書號的意義及排架的規則)

附件【學習單】

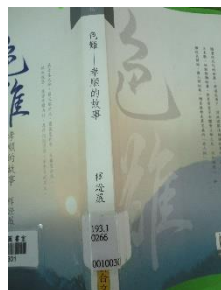


- 1、 中國圖書十大分類有分哪十種？(總類 000、哲

學類 100、宗教類 200、自然科學類 300、應用科學類 400、社會科學類 500、中國史地類 600、世界史地類 700、語文類 800、美術類 900)

2、書籍排架的規則為何？(由左至右、由上至下排定、需預留空間)

3、下列書籍應放置在哪個架上？

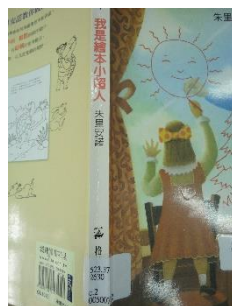


色彩繽紛的世界

(1)

(2)

() ()



(3)

(4)

() ()

(5) (6) () () 《第一節課 結束》	
參、綜合活動： 1、讓學生擔任一節圖書館小義工，將學生歸還圖書予以上架。(若是活動時圖書皆已上架，可改成架間巡視，檢查圖書架上的書籍是否擺放正確。) (1) 先帶領學生架間巡視，以熟悉排架位置。 (2) 示範如何將一本書上架。(先查出分類號，再找出架號，最後將書上架並排放整齊。) (3) 可用班級榮譽制度，於活動結束後適當給予學生鼓勵。 《第二節課 結束》	活動評量 (讓學生能了解書的分類並能將書上架)

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：曾品方

綱要編號		圖 4-5	綱要構面	圖書館利用
主題		圖書的查詢與借閱	授課年級	五年級
年級主題		會檢索鄰近公共圖書館的館藏目錄	教學者	曾品方
教學時間		40 分鐘	活動人數	30 人
活動場地		圖書室		
教學資源	• 全國圖書館系統 • 臺北市立圖書館館藏目錄 • 圖書室公用電腦 • 簡報檔			
教學研究	一、教材分析：			
	(一)設計理念：一般而言，五年級的學生開始練習「專題研究」，若能學會檢索鄰近公共圖書館的館藏目錄，能協助學生掌握更多資源，有助於專題研究的學習。			
	(二)教學重點：			
	1. 公共圖書館館藏目錄檢索圖書的功能。			
	2. 公共圖書館館藏目錄呈現訊息的意義			
	(三)注意事項：			
	1. 本教案依據地區之便，以臺北市立圖書館為例，其它地區應用之時仍需調整部份內容。			
	2. 北市圖館藏目錄功能眾多，本案選擇常用的「預約」功能為例。			
能力指標			教學目標	
[資]4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。			1. 學會操作兒童版檢索功能	
[語] 5-3-6-1 能利用圖書館檢索資料，增進自學的能力。			2. 能辨識眾多分館館藏資料的意義	
			3. 學會操作通用版預約功能	
教學活動			說明	評量方式

壹、準備活動： 1.學生依組別坐在圖書室的閱覽區。 2.老師說明本堂課目標和流程。	先讓學生瞭解到課程的活動有助於教學效能	能仔細聆聽並主動提問
貳、發展活動： 1.老師以簡報檔介紹臺北市立圖書館兒童版館藏目錄查詢功能。 2.以「主題」是「國家公園」進行檢索。 3.說明館藏目錄呈現的書目資料、館藏資料訊息，尤其是解釋館藏地指的是各分館的意義。 4.介紹通用版的預約功能、如何確認預約成功與否，以及設定取書地。	1.檢索實例融入課程內容為佳。 2.國家公園為五上翰林版社會課的內容之一。 3.「主題」檢索可配合專題研究，適合五年級學生的學習。	能仔細聆聽並主動發表
參、綜合活動： 書海密技 1.到市圖網站找一本你想看的書 2.預約下來 3.設定取書地點 《本節課 結束》	綜合活動運用圖書室的公用電腦，以2人一組進行書海密技，若以8部電腦計算，約需20分鐘。	能完成書海密技的任務

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：曾品方

綱要編號	圖 5-5	綱要構面	圖書館利用
主題	圖書的查詢與借閱	授課年級	五年級

年級主題	會使用各類型參考工具（資料庫）	教學者	曾品方
教學時間	80 分鐘	活動人數	30 人
活動場地	圖書室		
教學資源	• 世界美術資料庫 • 全國圖書館系統 • 臺北市立圖書館館藏目錄 • 簡報檔		
教學研究	一、教材分析： (一)設計理念：五年級學生已具備相當程度的資訊能力，本節課主要介紹「資料庫」的查詢，以世界美術資料庫為例，並統整了主題 4-3, 4-5 的內容，練習以數位化呈現的「專題研究」。 (二)教學重點： 1. 瞭解資料庫的意義。 2. 能查詢資料庫完成專題研究。 (三)注意事項： 1. 本教案依據地區之便，以臺北市立教育局 100 學年度的資料庫為例。 2. 臺北市立教育局 100 學年度的資料庫共 9 種，選用時可考量與課程結合，或符合孩子的生活經驗，較有吸引力。		
能力指標		教學目標	
[綜] 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 [資] 4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料(92)。		1. 學會查詢資料庫 2. 能辨識特定功能的意義 3. 能完成專題研究的簡報檔	
教學活動		說明	評量方式
壹、準備活動： 1. 談談什麼是資料庫。 2. 最近流行什麼畫作展覽呢？		引起動機	能仔細聆聽並主動提問

貳、發展活動： 1.老師以簡報檔介紹臺北市國小資料庫—以世界美術資料庫為例 2.範例：臺灣美術的黃昭雄；西洋美術的莫內 3.主要內容：查詢畫家人名、派別、兒童美術、藝術賀卡 4.結合校內校外的館藏目錄。 《第一堂 結束》	1.範例最好與課程相關，或是符合孩子的生活經驗。 2.可與美術老師合作，以美術課的題材查詢資料庫。 3.資料庫檢索可配合專題研究。	能仔細聆聽並主動發表
參、綜合活動： 畫家小檔案 1.請挑選一位畫家製作畫家小檔案 2.請解釋為什麼選該位畫家，你好奇的問題是什麼 2.至少要利用世界美術資料庫、圖書室館藏目錄、市立圖書館目錄 3.分組製作簡報檔，至少 15 張投影片 《第二堂 結束》	畫家小檔案的實作是第二堂課，以電腦教室或圖書室為宜。	能完成畫家小檔案

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：林心茹

綱要編號	閱-6-5	綱要構面	閱讀素養
主題	閱讀的策略	授課年級	五年級
年級主題	摘要	教學者	林心茹

教學時間	160 分鐘	活動人數	30 人
活動場地	圖書室		
教學資源	教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民)、共讀書《藍斯·阿姆斯壯》(格林文化)、《一口好牙》(星島)。 ● 摘要策略學習單		
教學研究	一、教材分析 (一)設計理念： 在低年級時孩子已學過初階的摘要技巧—掌握故事的元素(角色、背景、情節)重述故事重點，且高年級學生已從「學著讀」轉移到了「讀著學」，此時可再不斷提供他們豐富的文章類型(如傳記)與生活經驗，藉以發展文字表達與溝通書寫的能力。指導學生摘要技巧，可以使其將注意力聚焦在文章重點上，忽略較不重要的細節，並將文章中各重點連結統整，形成有意義的整體理解。摘要也能讓讀者邊閱讀邊做自己閱讀理解的檢核。 (二)教學重點： 1.教師在介紹閱讀策略時，自己要先透過「放聲思考」示範如何找出文本中的重點，以及自己是如何忽視不重要的細節。 2. 介紹閱讀策略時，透過引發孩子生活中的舊經驗或先備知識，更能達成教學目標。 3. 在進行策略練習時，要先由老師示範策略在閱讀時的應用，並以明示的方式直接介紹各策略，之後要給孩子多次練習及評鑑的機會，接著師生更要共同檢視、評量是否能轉化所學策略於不同的文本中。 (三)注意事項： 教師的「放聲思考」是之後孩子能否「獨立運用策略」的關鍵，藉由「放聲思考」孩子「聽到」老師如何找出重點、整理訊息以及刪除忽視細節的過程。		
能力指標		教學目標	
[語] 6-3-4-4 能配合閱讀教學，練習撰寫心得、摘要等。 [語] 5-3-8-3 (紙本 5-3-8-4) 能主動記下個人感想及心得，並對作品內容摘要整理。		1.能應用「放聲思考」找出文本中的重點並忽略不重要的細節 2.能在閱讀時找出文本重點並能統整濃縮成為摘	

[語] 5-3-6-3 學習資料剪輯、摘要和整理的能力。	要 3.能評估摘要策略對於理解文本以及監控理解的助益。		
教 學 活 動	說明	評量方式	
壹、準備活動： 教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民)			
貳、發展活動： (一) 引起動機：馬戲團表演 1. 教師示範口頭摘要：最近老師去看了「太陽馬戲團」，整場演出時間很長，大約三小時，我不可能敘述所有演出細節，不過我可以簡要說出演出內容，讓我想想有哪些重要的表演！ 2. 讓學生比較下一張投影片的摘要，以「特技表演」部分再做強調，特技表演項目很多，在摘要的時候我不會一一解釋每個項目，因為在摘要中，那些都是細節不是重點。 3. 口頭摘要練習時間：讓學生利用 1 分鐘的時間，對夥伴簡要的敘述「他們最近看的一個電視節目。」 (二) 統整：摘要就是「重述重點」「沒有不必要的細節」	老師一邊敘述一邊在概念圖上呈現出摘要。 		

簡要敘述。例如：「故事梯」重述故事重點 《第一節課 結束》		
壹、準備活動： (一) 教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民) (二) 教師課前發下共讀書，請學生回家閱讀。 貳、發展活動： (一) 複習「摘要」策略 (二) 共讀《海倫·凱勒—我要光明》(三民) 教師朗讀本書第一章，並做放聲思考示範找重點：這章主要在敘述「海倫·凱勒在一歲多時，因為腦炎而失去了聽力與視力，個性也變得暴躁、任性」由這些線索可以知道，這一章在說的是「海倫幼童時期就失聰、失明」繼續讓孩子完成閱讀《海倫·凱勒—我要光明》，以分組方式逐章討論文本重點。 (三) 繼續讓孩子回想、討論其他篇章，並討論文本重點。 參、綜合活動： (一) 統整：摘要時只要注意文本重要訊息，忽視不必要的細節。找出重點能幫助我們記得所讀的內容。 (二) 各組分享所找出的篇章重點，全班進行討論。 (三) 請將找出的重點，用一句話連起來，成為摘要。 (四) 全班共同討論「好的摘要」的標準： ● 提到文本中所有重要訊息 ● 沒有不必要的細節 ● 內容簡短	鼓勵學生將焦點放在傳記文學的重要事件上 教師找各組作品示範並共同討論好的摘要的標準	能完成指定閱讀 能將注意力放在文本重點 能將找出的重點，用一句話連起來，成為摘要 能參與討論何謂「好

● 句子流暢且意義連貫 (四) 檢查看看，是否符合好摘要的標準。各組進行摘要修改。 《第二節課 結束》		的摘要」並能依據標準進行原摘要修改
不同類型文本的摘要方式 壹、準備活動： (一) 教師準備教學 PPT、共讀書《藍斯·阿姆斯壯》(格林文化)。 (二) 教師課前發下共讀書，請學生回家閱讀。 貳、發展活動： (一) 介紹不同類型的文本，需要不同的摘要策略。例如，故事體、說明文或新詩等，因為文本的結構以及要傳達的訊息的不同，因此摘要時要注意文本的結構選擇做摘要的方式。 (二) 請學生回想故事體文本要素以及利用「故事梯」做摘要的方式。 (三) 教師提出句型：某人(角色及背景)... 想要(情節動機)... 但是(衝突)... 結果(解決方案)... 再請孩子說一說並和「故事梯」摘要方法做比較，這個句型是不是也能用來做文本的摘要呢？ (四) 讓孩子共讀《藍斯·阿姆斯壯》，並以故事體的文本要素句型做摘要練習。 參、綜合活動： (一) 在 PPT 上呈現各組摘要結果。 (二) 檢查看看，是否符合好摘要的標準。各組進行摘要修改。 (三) 教師引導學生評估摘要策略對於理解文本的助	引導學生回想舊經驗是否發覺不同類型的文本，所需不同的閱讀策略 共同練習時透過老師一步步的引導與示範以及全班的共同討論，有助於之後孩子自我練習時策略的轉化。	能完成指定閱讀 能認識不同文本需要不同的摘要方式 能透過引導瞭解故事體摘要技巧 能評估摘要策略對於理解文本的助益

益。

《第三節課 結束》

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：林心茹

綱要編號	閱-6-5	綱要構面	閱讀素養
主題	閱讀的策略	授課年級	五年級
年級主題	摘要	教學者	林心茹
教學時間	160 分鐘	活動人數	30 人
活動場地	圖書室		

教學資源	教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民)、共讀書《藍斯·阿姆斯壯》(格林文化)、《一口好牙》(星島)。 ● 摘要策略學習單
教學研究	一、教材分析 (一)設計理念： 在低年級時孩子已學過初階的摘要技巧—掌握故事的元素(角色、背景、情節)重述故事重點，且高年級學生已從「學著讀」轉移到了「讀著學」，此時可再不斷提供他們豐富的文章類型(如傳記)與生活經驗，藉以發展文字表達與溝通書寫的能力。指導學生摘要技巧，可以使其將注意力聚焦在文章重點上，忽略較不重要的細節，並將文章中各重點連結統整，形成有意義的整體理解。摘要也能讓讀者邊閱讀邊做自己閱讀理解的檢核。 (二)教學重點： 1.教師在介紹閱讀策略時，自己要先透過「放聲思考」示範如何找出文本中的重點，以及自己是如何忽視不重要的細節。 2. 介紹閱讀策略時，透過引發孩子生活中的舊經驗或先備知識，更能達成教學目標。 3. 在進行策略練習時，要先由老師示範策略在閱讀時的應用，並以明示的方式直接介紹各策略，之後要給孩子多次練習及評鑑的機會，接著師生更要共同檢視、評量是否能轉化所學策略於不同的文本中。 (三)注意事項： 教師的「放聲思考」是之後孩子能否「獨立運用策略」的關鍵，藉由「放聲思考」孩子「聽到」老師如何找出重點、整理訊息以及刪除忽視細節的過程。
能力指標	教學目標
[語] 6-3-4-4 能配合閱讀教學，練習撰寫心得、摘要等。 [語] 5-3-8-3 (紙本 5-3-8-4) 能主動記下個人感想及心得，並對作品內容摘要整理。 [語] 5-3-6-3 學習資料剪輯、摘要和整理的能力。	1.能應用「放聲思考」找出文本中的重點並忽略不重要的細節 2.能在閱讀時找出文本重點並能統整濃縮成為摘要 3.能評估摘要策略對於理解文本以及監控理解的

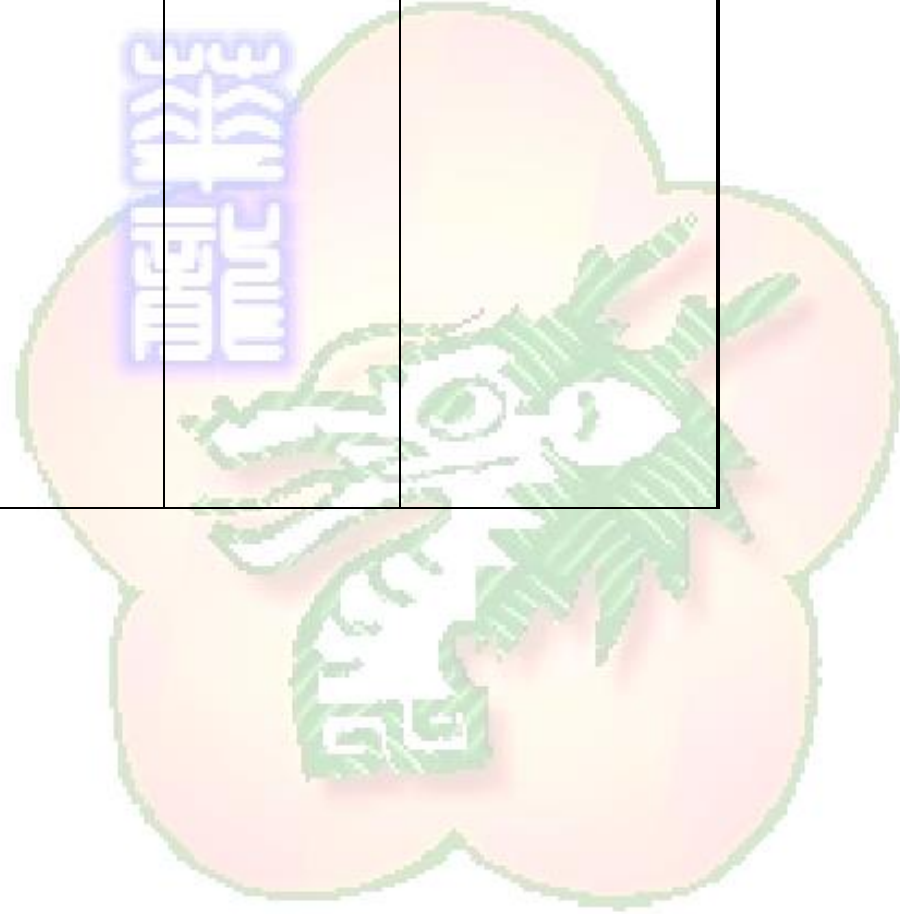
	助益。		
教 學 活 動		說明	評量方式
壹、準備活動： 教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民)			
貳、發展活動： (二) 引起動機：馬戲團表演 4. 教師示範口頭摘要：最近老師去看了「太陽馬戲團」，整場演出時間很長，大約三小時，我不可能敘述所有演出細節，不過我可以簡要說出演出內容，讓我想想有哪些重要的表演！ 5. 讓學生比較下一張投影片的摘要，以「特技表演」部分再做強調，特技表演項目很多，在摘要的時候我不會一一解釋每個項目，因為在摘要中，那些都是細節不是重點。 6. 口頭摘要練習時間：讓學生利用 1 分鐘的時間，對夥伴簡要的敘述「他們最近看的一個電視節目。 (二) 統整：摘要就是「重述重點」「沒有不必要的細節」		老師一邊敘述一邊在概念圖上呈現出摘要。 引導孩子由生活經驗，連結至閱讀經驗	能知道老師為什麼列出的是重點而非細節 能依照引導說出重點
參、綜合活動： (一) 複習低年級所學的「故事梯」重述故事重點，也是摘要的技巧。 (二) 介紹摘要策略：讀者依既有知識，由文本中摘取重要訊息，經統整濃縮後，形成能代表文本內容的簡要敘述。例如：「故事梯」重述故事重點			

《第一節課 結束》		
壹、準備活動： (一) 教師準備教學 PPT、班級共讀書《海倫·凱勒—我要光明》(三民) (二) 教師課前發下共讀書，請學生回家閱讀。 貳、發展活動： (一) 複習「摘要」策略 (二) 共讀《海倫·凱勒—我要光明》(三民) 教師朗讀本書第一章，並做放聲思考示範找重點：這章主要在敘述「海倫·凱勒在一歲多時，因為腦炎而失去了聽力與視力，個性也變得暴躁、任性」由這些線索可以知道，這一章在說的是「海倫幼童時期就失聰、失明」繼續讓孩子完成閱讀《海倫·凱勒—我要光明》，以分組方式逐章討論文本重點。 (三) 繼續讓孩子回想、討論其他篇章，並討論文本重點。 參、綜合活動： (一) 統整：摘要時只要注意文本重要訊息，忽視不必要的細節。找出重點能幫助我們記得所讀的內容。 (二) 各組分享所找出的篇章重點，全班進行討論。 (三) 請將找出的重點，用一句話連起來，成為摘要。 (四) 全班共同討論「好的摘要」的標準： ● 提到文本中所有重要訊息 ● 沒有不必要的細節 ● 內容簡短	鼓勵學生將焦點放在傳記文學的重要事件上 教師找各組作品示範並共同討論好的摘要的標準	能完成指定閱讀 能將注意力放在文本重點 能將找出的重點，用一句話連起來，成為摘要 能參與討論何謂「好

● 句子流暢且意義連貫 (四) 檢查看看，是否符合好摘要的標準。各組進行摘要修改。 《第二節課 結束》		的摘要」並能依據標準進行原摘要修改
不同類型文本的摘要方式 壹、準備活動： (一) 教師準備教學 PPT、共讀書《藍斯·阿姆斯壯》(格林文化)。 (二) 教師課前發下共讀書，請學生回家閱讀。 貳、發展活動： (一) 介紹不同類型的文本，需要不同的摘要策略。例如，故事體、說明文或新詩等，因為文本的結構以及要傳達的訊息的不同，因此摘要時要注意文本的結構選擇做摘要的方式。 (二) 請學生回想故事體文本要素以及利用「故事梯」做摘要的方式。 (三) 教師提出句型：某人(角色及背景)... 想要(情節動機)... 但是(衝突)... 結果(解決方案)... 再請孩子說一說並和「故事梯」摘要方法做比較，這個句型是不是也能用來做文本的摘要呢？ (四) 讓孩子共讀《藍斯·阿姆斯壯》，並以故事體的文本要素句型做摘要練習。 參、綜合活動： (一) 在 PPT 上呈現各組摘要結果。 (二) 檢查看看，是否符合好摘要的標準。各組進行摘要修改。 (三) 教師引導學生評估摘要策略對於理解文本的助	引導學生回想舊經驗是否發覺不同類型的文本，所需不同的閱讀策略 共同練習時透過老師一步步的引導與示範以及全班的共同討論，有助於之後孩子自我練習時策略的轉化。	能完成指定閱讀 能認識不同文本需要不同的摘要方式 能透過引導瞭解故事體摘要技巧 能評估摘要策略對於理解文本的助益

益。

《第三節課 結束》



壹、準備活動：

(一) 教師準備教學 PPT 及班級共讀書《一口好牙》(星島)。

(二) 教師課前發下共讀書，請學生回家閱讀。

貳、發展活動：

(一) 介紹說明文體文本要素

某件事情—事情的變化—造成的作用—結果

(三) 示範說明文體《一口好牙》摘要

- 教師讀完放聲思考：「這個段落是在說什麼事呢？這件事是如何發生的呢？會帶來什麼影響呢？結果會如何？」
- 教師放聲思考示範：這個段落是在說「食物對牙齒的影響」，指出含糖食物可能會造成蛀牙。
- 請學生想一想，說明文體文本的要素，將找出的重點「含糖食物可能會造成蛀牙」。依說明文體要素再整理重述一次：牙齒可能因含糖食物而受損害，造成蛀牙。

參、綜合活動：

「摘要策略」—自我練習

請學生依照步驟進行摘要練習：

1. 將自選文本再次讀過一次
2. 選其中一章，再次細讀
3. 想想這章在說什麼
4. 找出重點
5. 將重點用自己的話串成摘
6. 再次確認摘要沒有不必要的細節
7. 再次確認摘要是根據主題做組織整理

共同練習時透過老師一步步的引導與示範以及全班的共同討論，有助於之後孩子自我練習時策略的轉化。

能透過引導瞭解說明文體摘要技巧

能透過引導進行摘要策略的練習

8. 讀一讀摘要，有沒有符合好摘要的標準 《第四節課 結束》		
-----------------------------------	--	--

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：李惠珍

綱要編號	閱-7-5	綱要構面	閱讀素養
主題	閱讀各類型文本	授課年級	五年級
年級主題	閱讀各種文本及資料(小說等)	教學者	李惠珍
教學時間	40 分鐘	活動人數	30 人
活動場地	圖書室		
教學資源	• 圖書室內的小說 • 簡報檔 • 學習單		

教學研究	一、教材分析： (一)設計理念：五年級學生已有大量閱讀的基礎，引導學生閱讀與真實生活較接近的小說，透過情節與環境具體描繪的內容，深入接觸刻劃人生的故事。 (二)教學重點： 1. 介紹小說的特色與類別。 2. 介紹館內的小說時，請閱讀過的學生踴躍發表。 (三)注意事項： 1. 在介紹不同類別的小說時，可告知學生：同一個書名，會有不同的版本、不同的出版社，內容的簡易也會有差異性。 2. 小說的類別因不同學者、不同的定義，會有不同的分類內容。在此教學活動中，為了要展示小說內容呈現的多元性，才以小說的類別來介紹，所以授課者不要學生記憶有哪些類別。 3. 授課者需了解要介紹的小說，方能貼切內容並說得精采，吸引學生閱讀的動機。		
	能力指標		教學目標
	[語] 5-2-3 能認識文章的各種表述方式。		1. 能了解小說內容呈現的多元性。
	[語] 5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。		2. 能閱讀小說，並主動與人分享。
	教學活動	說明	評量方式
壹、準備活動： 故事饗宴： 1. 請學生逐一發表聽過或看過的一個故事名稱。 2. 老師將學生的答案中，較耳熟能詳的故事寫在白板上。		老師在書寫時，即可將童話與小	能踴躍發言

3. 老師說明：哪些故事是屬於「童話」，哪些故事是屬於「小說」。	說的故事名稱即分開來寫	
貳、發展活動： (一) 小說的特色： 老師說明 1. 童話： (1) 是以趣味為主的幻想故事。 (2) 人物通常有常人、擬人、超人 2. 小說： (1) 由幻想走向現實，進而採取實際人生意義。 (2) 較接近真實生活，深入刻畫人物的故事。 除了以上老師的說明外，請學生再想想還有不一樣的 地方嗎？ (二) 小說的類別： 1. 老師逐一介紹小說的類別 (1) 探險小說 (2) 歷史小說 (3) 奇幻小說 (4) 動物小說 (5) 偵探小說 2. 介紹館內熱門的小說： (1) 老師依類別來介紹館內熱門的小說。 (2) 在介紹小說時，可請有閱讀過的學生發表相關的內容。	若時間充裕，可請學生討論後再發表 這個類別的名稱不是絕對的，只是以此來介紹不同內容呈現方式的小說	能仔細觀察並參與討論 能主動踴躍發言

參、綜合活動：

小說推薦單：

1. 兩人一組，共同推薦一本小說
(1) 看過的小說當中，最喜歡的小說是哪一本？
(2) 喜歡的原因
2. 將推薦單張貼在公佈欄上或另找時間請學生做口頭分享。

能與同學合作討論，
用心書寫推薦單

《本節課 結束》

「小說推薦單」

- 兩人一組，共同推薦一本小說

推薦小組成員：()、()

- 推薦日期：() 年 () 月 () 日

- 看過的小說當中，最喜歡的小說是哪一本？

書名：_____ 作者：_____

出版社：_____

- 喜歡這本書的原因是：

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：林秀雲

綱要編號	閱 8-5	綱要構面	閱讀素養
主題	閱讀的呈現	授課年級	五
年級主題	能剪輯整理資料	教學者	林秀雲
教學時間	40 分鐘	活動人數	30
活動場地	教室		
教學資源	能剪輯整理資料 PPT、電腦、投影機		
教學研究	一、教材分析： (一)設計理念： 學生的學習應該是階段性的，四年級指導一頁書，五年級指導線裝書，六年級就可以指導精裝書的製作，俾能幫助課程的延續性，擴展學生的學習能力，培養帶得走的能力。 (二)教學重點： 1. 指導學生做剪輯時，蒐集資料的管道。 2. 幫助學生明白剪輯整理資料的步驟，並能實際操作。 3. 指導剪剪風情之線裝書教學，讓學生可以完成初步的剪輯成果。 (三)注意事項： 1. 本課程建議分成兩段式教學，先指導剪輯整理資料的方法之後，給學生一週或一個月的時間蒐集資料，決定主題，再接續指導線裝書，完成資料的整理。 2. 指導線裝書，是因為線裝書是活頁的，學生可以隨時增加內容，並增加頁面。		

3. 剪剪風情之線裝書教學，可以視教學時間決定是否在課堂上實作。	
能力指標	教學目標
[語] 3-3-2-2 能簡要作讀書報告。 [語] 5-3-6-2 學習資料剪輯、摘要和整理的 能力。 [自] 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資 料及登錄資料)	1.能了解剪輯整理資料的方法。 2.能從剪輯整理資料的步驟中，掌握剪輯整理資 料的技巧。 3.每個學生都能發揮創意，從資料剪輯、摘要和 整理中，培養對閱讀的喜好及成就感。

教學活動	說明	評量方式
壹、準備活動： 教師準備：準備「能剪輯整理資料 ppt 檔」。 學生準備：依教師指定的主題或興趣蒐集相關資料。		

貳、發展活動：

一、引起動機：

1. 日本海嘯引發核能外洩，造成莫大傷害，請問小朋友對這事件了解多少？應該怎麼做，才能幫助自己更了解整個事件呢？
（查資料）
2. 要查資料，資料來源可能有哪些呢？
（書籍、報章雜誌、網路資料、其他）
3. 查到資料後，要怎麼處理呢？
（剪輯整理、做筆記……）

二、剪輯整理資料的步驟

步驟 1：先決定剪輯主題

- ☐語文 ☐自然與科技 ☐藝術與人文
☐社會 ☐健康與體育 ☐其他()

步驟 2：蒐集資料

- (1) 瀏覽資料是否符合主題？
- (2) 若適合，經過所有權人同意後，報紙則作裁剪，書籍做影印。
- (3) 影印裁剪資料後，註明日期、來源。
- (4) 把蒐集來的同一個主題資料，先存放在資料夾。

步驟 3：加以選擇

- (1) 哪個主題的資料較多？較易蒐集到？
- (2) 決定主題後，可把捨棄的資料送別人。
- (3) 建議——先動手蒐集資料，把想訂定的主題，寫在班級統整表上，這樣只要看到某資料，就知道可以送給哪位同學了。

5 分鐘

利用某個學生熟悉的事件或議題，引起學習動機。

□頭評量

30 分鐘

能剪輯整理資料
ppt 檔

教師製作全班表格（參考附錄 1），供學生填寫

步驟 4：剪貼資料、註記日期，並做分類。

步驟 5：整理資料、寫單篇心得。

步驟 6：做美編、布置版面。

步驟 7：完成各頁資料編輯，並寫心得。

步驟 8：排定順序製作目錄。

譬如——主題：核能發電主題探索

一、認識核能

(一) 什麼是核能

(二) 核能的來源

二、核能對人類的影響

(一) 優點

1.

2.

(二) 缺點

1.

2.

三、核能解決方案

四、心得感想

步驟 9：選定一個特別的名字，並做線裝書封面。

步驟 10：裝訂成冊。

參、綜合活動：

一、剪剪風情

1. 請小朋友選擇（或指定）一個主題或有興趣的議題，決定後登錄在紀錄單上。

2. 發下剪剪風情計畫單，並請學生備齊資料，於下堂課帶至教室，老師指導線裝書製作。

二、課後作業：請蒐集相關資料，並依步驟進行。

5 分鐘

剪剪風情計畫單
（參考附錄 2）

線裝書製作

（參考能剪輯整

實作評量

（從有沒有蒐集，或
蒐集多少作品，評量
學習態度）

《本節課 結束》	理資料 ppt 檔)	
----------	------------	--

教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：陳芳雅

綱要編號	資 9-5	綱要構面	資訊素養
主題	多媒體與數位資源	授課年級	五年級
年級主題	會查詢資料庫	教學者	
教學時間	80 分鐘	活動人數	
活動場地	電腦教室或圖書館		
教學資源	一、每生一部電腦或兩人共用一部電腦 二、課程 ppt 三、資料庫查詢任務學習單		

教學研究	一、教材分析 (一)設計理念： 四年級時，我們教會小朋友使用搜尋引擎查詢資訊以解決問題，只是搜尋引擎所查詢的資料來自五花八門的網路資源，其精確性與正確性是有待商榷的。本次課程要介紹給小朋友資料庫搜尋，其內容都是經過嚴謹的組織及專家審核認可的，所以所獲得的結果將比網路資訊更正確也更值得信賴。 (二)教學重點： 1、說明何謂資料庫。 2、介紹查詢資料庫時常用的術語及布林邏輯搜尋技巧。 3、介紹國中圖數位資源中電子資料庫的使用方法。 4、配合課程設定搜尋任務，練習使用資料庫查詢所需資訊。 (三)注意事項： 1、此課程將以國立臺中圖書館(簡稱國中圖)所擁有的一百多個資料庫為教材內容，所以教學前需要幫小朋友申請國中圖的數位借書證才可以使用。 2、老師在教學前應先上國中圖的數位資源區了解其擁有的各類電子資料庫，並根據學科課程內容或各校發展的校本課程或鄉土教材等，設計課後的任務學習單。 3、和網路搜尋能力一樣，資料庫搜尋能力也必須不斷的加以練習才能提昇使用的智能，所以在課程學習後，若能將之融入各科教學中，必能更有效的達到資訊素養教育的目標。
能力指標	教學目標
[家]3-3-6 利用科技蒐集生活相關資訊 [自]1-3-4-1 能由一些不同來源的資料，整理出一個整體性的看法。	1、能知道電子資料庫的意涵。 2、能知道搜尋電子資料庫常用的術語及布林邏輯搜尋技巧。 3、能知道如何使用國立臺中圖書館數位資源中的電子資料庫使用方式及其各項功能。

(2) 全文檢索：只要在全文中出現我們輸入的關鍵字，搜尋時就會顯示出來，提供做參考。 (3) 有時我們還可以選擇檢索範圍，這樣可以減少過多或不需要的資訊，以縮小查詢範圍，避免浪費時間。 3、老師說明「布林邏輯」的搜尋技巧 解釋如何使用「and」、「or」、「not」組合各個關鍵詞，以達到擴大搜尋範圍或縮小搜尋範圍之功能。 二、認識國中圖數位資源中的電子資料庫 1、從國中圖首頁點選數位資源。 2、老師介紹平台首頁各項功能： (1) 介紹整合查詢系統。 (2) 介紹電子資料庫指南。 (3) 介紹數位資源入口網。 (4) 最後會有新建立資料庫的訊息。 3、老師點選「電子資料庫指南」，介紹各項功能 (1) 介紹「使用說明」。 (2) 介紹如何使用關鍵詞及熱門關鍵字搜尋。 (3) 說明可以依照不同方式的分類瀏覽查詢。 參、綜合活動： 請小朋友在國中圖電子資料庫平台上自行操作各項功能，並瀏覽各種不同類別的資料庫。 -----第一堂課結束----- 壹、準備活動： 1、老師準備教學 ppt	國中圖網站進行改版，所以首頁的外貌可能會與ppt呈現的不相同，不過進入數位資源後，用法則相同，老師可以自行調整。 本課程為說明、演示並請同學實際操作、練習，所以可以視學生學習情況及進度做練習次數及時間的修正。	會使用「布林邏輯」搜尋技巧 能知道如何進入國中圖的電子資料庫 會使用關鍵詞搜尋出相關的資料庫
---	--	---

2、老師準備資料庫查詢任務學習單

貳、發展活動：

一、開始使用國中圖的電子資料庫蒐集資訊

- 1、老師複習如何進入國中圖的電子資料庫

二、台灣大百科影音資料庫—海洋生態篇

- 2、老師在資料庫搜尋中鍵入「生態」關鍵字，並說明結果網頁所呈現的各項功能。

- (1) 查詢結果筆數

- (2) 包含關鍵字的所有資料庫

- (3) 符合查詢指令的資料庫依資料類型篩選。

- 3、老師實際點選台灣大百科影音資料庫—海洋生態篇。

- (1) 介紹結果呈現頁面，並觀看內容介紹

- (2) 透過 ppt 及實際演示說明此資料庫的搜尋方法及各項功能。

- 4、讓小朋友實際進入此資料庫操作各項功能。

三、台灣原住民學習知識庫

- 1、老師提問：

如果想查詢有關原住民的資料，可以利用哪個資料庫？

- 2、老師點選進入台灣原住民學習知識庫，並介紹資料庫首頁各項功能。

- 3、配合 ppt 及實際演示，說明此資料庫的搜尋方式及各項功能。

- 4、讓小朋友實際進入此資料庫操作各項功能。

四、圓夢繪本資料庫

- 1、老師進入圓夢繪本資料庫並介紹其資料類別。

老師可以根據課程需求或各校的校本課程、鄉土課程等，調整介紹及用以舉例說明的資料庫。

知道如何使用台灣大百科影音資料庫—海洋篇

會使用台灣原住民學習知識庫

會搜尋圓夢繪本資料

2、老師介紹此資料庫的搜尋方法及各項功能。 (1) 介紹「布林邏輯查詢」及「限定欄位查詢」的使用方法。 (2) 介紹「選擇資料類型」及「選擇資料排序」的功能 3、讓小朋友實際進入此資料庫操作各項功能。 五、推薦好用的資料庫？ 1、老師提問：除了國中圖數位資源的電子資料庫外，還有什麼好用的資料庫呢？ 2、利用 ppt 推薦並介紹好用的資料庫。 3、讓小朋友實際進入各個資料庫瀏覽。 參、綜合活動： 請老師訂定或同學自訂查詢任務，然後決定使用的資料庫，將檢索過程、策略及查尋結果詳細的記錄下來。 • 查詢任務： • 使用資料庫名稱： • 使用的關鍵字： • 檢索策略： • 檢索過程： • 查詢結果： 《本次課程結束》		庫的資訊 能了解網路上有很多好用的資料庫可供查詢使用 能利用所學，查詢資料庫以完成任務。
---	--	---

圖書資訊教育教學綱要及教學設計小組教案

設計者：龔冰蕾

綱要編號	資 10-5	綱要構面	資訊素養
主題	資訊利用素養	授課年級	五年級
年級主題	能統整與評估資訊	教學者	
教學時間	360-440 分鐘（9-11 節）	活動人數	
活動場地	教室、圖書館、電腦教室		
教學資源	PPT、單槍、螢幕、實物投影機、學習單：「KW 表」、「KWL 表」、「筆記方格表」		
教學研究	一、教材分析： (一)設計理念：延續四年級會用圖表使用資訊的能力，也會遵守資訊倫理，清楚註明參考資料來源後，五年級要加強的是統整與評估資訊的能力。可開始進行比半鷹架更少協助的 Big6 學習任務。本單元挑選語文領域中的國語單元，做體驗式的延伸學習，以個人單獨完成為主，或經老師特許（有些能力不足或人際關係薄弱）最多 2-3 人一組的方式來完成任務。在統整資訊方面訓練筆記方格表、KWL 表、修正概念圖…等技巧的活學活用；在資訊的判讀上，加強多管道、多方交叉比對的驗證方式。在探索歷程中必須不斷做資訊評估，才能一路修正架構，最後獲得自己滿意的結果。 (二)教學重點： 1. 主題探究的學習任務開跑之前，先介紹 Big6 的六步驟。 2. 全班分組確定後，介紹要探索的主題：「愛與關懷」。以國語課學過的相關人物，來引導學生發現身邊的天使。 3. 孩子根據生活中的舊經驗，或簡易的初步閱讀後，利用思考提問的工具 KW 表，寫出合理的、值得探究的問題。 4. 找出提問當中的關鍵詞，並將關鍵詞彼此的關係以概念圖呈現。		

5. 透過各種管道：直接體驗、訪問專家、書籍、期刊報紙、網路、訪問…等蒐集資料找出答案。
6. 利用「5W1H」、「畫畫排說寫」、比較表…等方法來摘要改寫查到的重點。
7. 要求孩子必須養成註明資料來源的好習慣。除了書籍也要明白期刊、報紙、訪問也有不同的資料細節要紀錄。
8. 探索的過程中，使用「筆記方格表」和「KWL 表」配合定義問題時的「概念圖」來統整與評估資訊。
9. 根據「修正後的概念圖」做為產出成果時的大綱。
10. 輪流上台報告自己的探究成果。(自評與互評)
11. 針對整個探究歷程(Big6)做回顧檢討和反省。

(三)注意事項：

1. Big6（大六模式）它不但是一個循環：第一個探究走到評估時，往往引出下一個可以探究的相關主題，開啟另一個 Big6 的歷程。此外每一個步驟也不是線性的單向道，在不同步驟上隨時都有可能，因需要而回到先前的步驟再釐清。老師在帶領這個過程時，可以在學習單的角落上，註明目前的工作所在的步驟；也可以用一張大海報標示出六步驟，在探究時隨時指出，目前的工作是在哪一個步驟。孩子們不需要背誦步驟，而是在一次又一次的任務鍛鍊下熟悉內化了這個歷程。主題探究的模式非常多，叫什麼名稱、分幾步驟都不是最重要的；真正重要的是有效協助孩子經驗自主學習的過程，享受其中的樂趣。
2. 訪問是獲取一手資料最好的體驗。但事前的聯繫、準備訪問重點的提問；事後的重點整理，都需要陪伴孩子，指導很多細節。
3. 「筆記方格表」和「KWL 表」配合定義問題時的「概念圖」，是整個探究過程中，掌握重點、獲得結論的重要工具；「修正後的概念圖」更是產出成果時必須倚賴的大綱。

能力指標	教學目標
[資] 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。	1. 能使用工具「筆記方格表」和「KWL 表」來統整與評估資訊。 2. 能了解一手資料和二手資料的區別。

[綜] 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 [語] 5-3-6-1 能利用圖書館檢索資料，增進自學的能力。 [語] 5-3-9 能結合電腦科技，提高語文與資訊互動學習和應用能力	3. 了解註明不同資料來源時，必須紀錄哪些不同的資料細節。
--	--------------------------------------

教 學 活 動	說明	評量方式
壹、準備活動： 活動一 國語課延伸活動 利用國語課比方(翰林版五上愛與關懷單元)「喜樂阿媽」的課文，做延伸的討論。你還知道誰也像阿媽一樣散播愛，傳遞關懷呢？在你的社區、你所熟知的親朋好友間，有誰也能默默行善，是一個為善不欲人知的天使呢？讓我們一起來發現身旁的天使，每個人（除非老師特許，最多 2-3 人）選定一個符合「愛與關懷」主題，又讓你很感動的人物，好好深入探索背後的動機，再全班彼此分享！ 貳、發展活動： 活動二 利用 KW 表提問 利用 KW 表想一想：關於這個人物，我已經知道的是	KW 表是 KWL 表的一部分，可	觀察紀錄

些什麼？如果知道的非常少，很難聚焦或提問，則要查找字辭典百科、新聞，做一點初步的資料收集和閱讀，才能順利提問。	用來協助提問	實作評量
活動三 提出問題並畫出關鍵詞 如果是 2-3 人一組，仍需先整合小組每個人的提問：去掉重覆的、語意不清、不合理問題後，討論和畫出所有的關鍵詞。個人探究則自己思考和行動。		實作評量
活動四 根據關鍵詞彼此的關係畫概念圖 提醒孩子畫完至少要有 3 層，還要思考：有沒有提問時漏掉的重點要加上去？該加在哪裡？；需不需要細分得更詳細？概念圖的層次關係合不合理？（關鍵詞外可用不同的形狀分層次；每個分支可用不同的顏色來區分）	概念圖的呈現沒有標準答案，需要透過不斷的討論和澄清。	實作評量
《第一節課 結束》		
活動五 尋找解決問題的策略 依序使用各種查找資料的管道：（電子）字辭典、（電子）百科、專書、雜誌、報紙、網路（嘗試搜尋引擎圖片、查資料）。必要時增加「訪問」這個管道，體會一手資料和二手資料的區別；也學會訪問前中後應注意的禮貌和細節。（可親自或電訪） 《需二~四節課》	訪問前準備好提問、釐清訪問的重點最重要	實作評量
活動六之一 使用資訊-畫概念圖摘要改寫	教導孩子用自己的話寫重點有兩	

透過各種管道查到合用的資訊時，如何用自己的話寫下答案，或紀錄重點？ ◎5W1H 法（多半用在記敘文）：當文章中的人（who）事（what）時（when）地（where）因（why）如何（how）非常明顯時，可以將它們先分別找出來，再串聯成句子，用自己的話寫出摘要。 ◎畫畫排說寫（多半用在說明文）： 畫-瀏覽後逐段畫出關鍵詞（越少越好） 畫-用關鍵詞畫出概念圖（留意層次分支） 排-在概念圖上依摘要順序編號（排列順序） 說-依編號看圖說話（要加字加連接詞才能成句） 寫-我手寫我口（用自己的話寫出文章重點） 《一節課》	件事非常重要：一是要提示關鍵詞如人、事、時、地、概念圖…等；二是收掉原文，不能看不能抄時，孩子自然順著鷹架嘗試自己說自己寫。	實作評量
活動六之二 使用資訊-利用表格工具整理重點 閱讀單篇資料時，可以運用「范氏圖」或者自繪表格的方式，來找找看：兩個重點有哪裡「相同」？有哪裡「不同」？做過比較之後，會對兩個重點都了解得更清楚。	表格工具只要能有效協助理解和使用資訊，可根據需要取用現成的，更可自創！	實作評量
活動七 遵守資訊倫理 取得與使用資訊一定要清楚標示資料來源。書籍要註明的有：書名、作者、出版地、出版者、出版年。網路資料要註明的有：網站名稱、網址、查詢日期。（細項詳如 PPT） 《一節課》		實作評量
活動八之一 使用筆記方格表~統整、評估資訊	筆記方格表的欄	

(參考 PPT 樣式) 統整資訊： 可用最大的 A3 紙摺出筆記方格表需要的表格線，孩子將會有最大的書寫空間。萬一資料量多，或是資料來源冗長，格子太小寫不進去；可以另外用編上頁碼的活頁筆記書寫重點，將頁碼註記在筆記方格表上即可。資料來源也可以附註的方式註記在表格下方。 評估資訊： 可根據筆記方格表，來檢視掌握資訊的數量與範圍，評估接下來資訊需求的方向，或進一步修改研究的架構（概念圖）。至於不同資料來源的內容，有時恰可互相補充而更完整；但如果發生矛盾，不知誰對誰錯時，便要像玩拼圖一樣，找更多資料，透過更多管道的資訊來互相交叉驗證。 活動八之二 使用 KWL 表~統整、評估資訊 將 KW 表延伸成 KWL 表也可以成為統整、評估資訊的工具，但要與概念圖做好連結，才能在對照中發揮類似筆記方格表的功能，進行資訊的統整、評估、修改概念圖。 《需兩節課》	與列可依需要互調或調整。不敷使用時也可再接黏 A3 紙張擴充，非常方便。 可將提問編碼：ABCD…並同時註記在概念圖適當的位置上。 孩子的發表能力可以透過「有準備、有話要說」而克服內向的個性、害怕的心	實作評量 實作評量 實作評量 檔案評量 觀察紀錄
參、綜合活動： 活動九 產出與分享（自評&互評+反省） 統整資訊最後的產出可以十分多元，主要在於能夠分享；並藉此發表可進行自評與互評、自我反省的活動。		

最常做的產出是：主題壁報、PPT 剪報…等搭配口頭報告（低年級可做 QA 書；中年級可做主題小書）；高年級視情況還可以製作報刊、廣播劇、電子書；有時也可在探索之後寫一篇作文、一首小詩，孩子多半會「有話要說」。最後根據產出的特質訂定評分標準，做為自評與互評的參考。也別忘了對整個探索的過程，做一番自我的反省和檢討。

《需兩節課》

理，獲得成功的經驗。

