

嘉義縣太保國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	課程設計者	黃柏鴻		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題名稱	六年級/數位科技		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	健康、適性、智慧		與學校願 景呼應之 說明	<p>一、透過資訊運用、網路規範促進健康數位科技生活。</p> <p>二、分析評估學生身心特質與生活經驗，設計適宜的資訊科技課程活動，發揮潛能。</p> <p>三、藉由資料編輯、文稿創作、網頁操作、媒體識讀之態度，展現自我並培養終身學習的理念。</p>		
總綱 核心素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。</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-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。</p>		課程 目標	<p>一、探索並具備課程主題資料蒐集與編輯、網頁使用等基本能力，運用科技與資訊技能處理日常生活各項問題。</p> <p>二、認識網路倫理與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。</p> <p>三、結合藝術設計與科技創作，製作才藝展演晚會邀請卡片與年節電子賀卡，培養將科技與資訊知能應用於日常生活中。</p>		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	雲端備忘小秘書	1、活動一：雲端備忘系統(2節) 藉由教師說明，向學生介紹雲端備忘系統的使用方法 2、活動二：雲端日曆系統(2節) 藉由實際操作，引導學生利用雲端日曆系統，將行事項目輸入至日曆系統中	資訊 綜合	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 m-III-2 能利用資訊科技創作解決問題。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 雲端備忘系統 2. 雲端備忘系統分類 3. 雲端日曆系統 4. 雲端日曆系統	1. 在雲端備忘系統中建立自己的工作項目 2. 將自己的雲端備忘系統進行適當的分類 3. 規劃自己的學習事項與進度並輸入於雲端日曆系統 4. 將自己的日曆分享給其他同學	1. 能在雲端備忘系統上建立完最近一週的待辦事項 2. 能在雲端日曆系統上建立本學期學校重要事項	1. Google Keep 網站 2. Google 日曆網站	4
第(5)週 - 第(8)週	我是小小網紅哦!!	1. 活動一：影片製作(2節) 藉由實際操作，讓學生實際練習拍攝特定學校景物，然後利用影片編輯軟體製作成一段影片。 2. 活動二：網路影音平台(2節) 將自己所完成的影片上傳至自己的網路影音平台帳號中，並將影片發佈。	資訊 藝術	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 數位相機 2. 影片編輯軟體 3. 網路影音平台 4. 影片	1. 使用數位相機進行景物拍攝 2. 學習使用影片編輯軟體來表現自己創作的主题影片 3. 將自己的影片上傳至網路影音平台 4. 將上傳的影片進行發佈公開	1. 能製作出一個特定主题影片 2. 能將一個自製的影片發佈於網路上	1. Photostory 軟體 2. Youtube 影音平台	4
第(9)週 -	炫麗的海底世界	1. 活動一：教師藉由說明，讓學生認識圖形化程式設計軟體之介面及功能(2節)	資訊	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資	1. 圖形化程式設計軟體	1. 操作圖形化程式設計軟體之介面 2. 設定圖形化程式設計軟體之物件移動	1. 能完成一個物件的移動設定 2. 能完成一個物件的文字輸入	1. Scratch3.0 軟體	4

第 (12) 週		2. 活動二：物件移動與文字輸入(2節) 藉由作品實作，讓學生熟悉圖形化程式設計軟體的物件移動與文字輸入功能		源與心得。	2. 物件移動 3. 文字輸入 4. 海底世界作品	3. 設定圖形化程式設計軟體之文字輸入 4. 透過動手設計圖形化程式來表現自己構想的海底世界	3. 能完成一個海底世界作品		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	我是小小全球記者	1. 活動一：控制角色(2節) 讓學生先嘗試完成一個故事的大綱，接著藉由實作，讓學生完成場景及角色的確定 2. 活動二：廣播傳話(2節) 教師引導學生熟悉廣播功能，完成整個故事專案	資訊	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 故事大綱 2. 故事場景 3. 故事角色 4. 廣播功能	1. 設定全球議題的故事大綱 2. 設定全球議題的故事場景 3. 設定全球議題的故事角色 4. 利用廣播功能完成全球議題專案	1. 能設定二個場景及二個角色 2. 能自行完成一個故事專案	1. Scratch3.0 軟體	4
第 (17) 週 - 第 (20) 週	蟲蟲大進擊	1. 活動一：事件、控制與運算(2節) 教師引導學生使用事件、控制與運算類別的程式積木，並讓學生實際使用操作 2. 活動二：得分與時間倒數程式(2節) 教師引導學生利用程式，透過分組方式拼出得分與時間倒數程式，	資訊	資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1. 事件類別程式積木 2. 控制類別程式積木 3. 運算類別程式積木 4. 得分程式	1. 熟悉事件、控制與運算類別中的程式積木使用方式 2. 了解得分的程式之設計原理 3. 了解時間倒數的程式之設計原理 4. 能發揮專長，透過小組討論思考程式設計方法。 5. 完成蟲蟲大進擊遊戲	1. 能完成正常運作的得分程式 2. 能完成正常運作的時間倒數程式 3. 能完成正常運作的蟲蟲大進擊遊戲	1. Scratch3.0 軟體	4
			社會	社3c-III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。					

		以完成蟲蟲大進擊遊戲			5. 時間倒數程式 6. 蟲蟲大進擊遊戲				
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求 學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(1)人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有(一般智能資優 3 人，創造力資優 1 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 課程內容不須調整。 學習歷程需調整(1)自閉症學生需要在上課一開始先提示本節活動流程及重要規定。 (2)學年之自閉症學生繪畫能力優於書寫能力，學習表現可讓該生改採繪畫呈現。 (3)學障生之理解力良好但國字書寫能力弱，發表時可提供口語表達替代書寫表達。 小組工作安排時，自閉症學生的堅持度過高難以和小組分工合作，建議可以徵詢該生是否要一人成組。 評量方式，當自閉症學生為一人一組時，教師要留意評分的合理性。 鼓勵資優學生，呈現學習任務時能試著用不同的方式或提出二種方式，擔任組長時要留意組員想法。 <p style="text-align: center;">特教老師簽名：呂育錡 普教老師簽名：黃柏鴻</p>								