

嘉義縣南興國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	課程設計者	吳仲凱		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題 名稱	五年級 資訊科技融入教育 1. 介紹家鄉的農產 2. 推廣家鄉的農產		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	打造健康成長多元學習的智慧學校		與學校願 景呼應之 說明	一、了解家鄉的特產，推廣健康飲食的新態度。 二、利用資訊科技工具，協助家鄉及社區解決生活問題，建立自我學習的能力。 三、利用資訊科技工具做一個介紹家鄉特產的動畫，了解行銷家鄉的工具是多元的，建立終身學習的概念。		
核心 素養	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。		課程 目標	一、能使用電子郵件工具向親友介紹家鄉特產，行銷家鄉特產，解決日常生活問題。 二、將重要檔案備份在雲端磁碟，除了可以降低檔案遺失風險，還可以進行異地編輯。 三、應用 Scratch 積木程式工具，製作介紹家鄉特產動畫，行銷家鄉特產，解決日常生活問題。		

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(5)週	電子郵件	<ol style="list-style-type: none"> 電子郵件信箱介紹與申請、編輯信件(標題、內容、對方信箱、寄信、收信、回覆、轉寄、附加檔案)、信箱管理(信件匣與信件管理、通訊錄管理、個人資料管理)。 家鄉特產資料搜集。 將家鄉特產訊息傳送給親友,行銷家鄉。 	社會領域 綜合領域 資訊	資t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	<ol style="list-style-type: none"> 電子郵件信箱的申請、使用與管理。 家鄉特產資料搜集。 	<ol style="list-style-type: none"> 能熟悉電子郵件的各項管理工具介面並能正確使用該工具收發信件。 能夠正確搜尋到家鄉的特產資料。 	<ol style="list-style-type: none"> 搜尋到一則以上家鄉特產完整資料。 將搜尋到的資料彙整後,用夾檔的方式寄到指定的信箱。 	網路 鄉公所網站	5
第(6)週 - 第(8)週	雲端磁碟應用	<ol style="list-style-type: none"> 網路雲端磁碟應用技巧。 個人資料保護與安全性與管理。 檔案備份觀念、資料夾管理。 檔案上傳與下載、解壓縮。 	資訊 綜合領域	資t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法。	<ol style="list-style-type: none"> 網路雲端磁碟的使用與管理技巧。 個人資料安全與密碼設定安全。 	<ol style="list-style-type: none"> 能管理雲端磁碟如同本機磁碟。 能上傳及下載雲端磁碟的檔案或資料夾。 會使用解壓縮軟體解壓縮檔案到指定的地方。 	<ol style="list-style-type: none"> 將自己電腦的檔案在雲端磁碟做相同結構的備份。 下載某一資料夾並解壓縮。 	網路 Google 網站	3
第(9)週 - 第	線上學程式	<ol style="list-style-type: none"> 藉由「一小時玩程式」網站闖關遊戲,來學習與熟悉程式積木的操作。 	資訊 綜合領域	資a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	<ol style="list-style-type: none"> 程式積木的使用技巧。 運算思維模式演練。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用線上闖關遊戲工具學習程式積木的使用技巧。 能養成運算思 	<ol style="list-style-type: none"> 「一小時玩程式」(憤怒鳥)完成全部 20 關闖關成功。 	網路 一小時玩程式網站	3

(11) 週						考習慣，以具備 解決問題能力。			
第 (12) 週 - 第 (20) 週	家鄉的 特產介 紹	1. Scratch (介面介 紹、範例程式介 紹)。 2. Scratch (舞台背 景、角色、角色的 造型編輯)。 3. Scratch (動作、外 觀、事件、音效)。 4. Scratch (偵測、 循環、變數、運 算)。 5. 家鄉的特產資料 蒐集與彙整。 6. Scratch (家鄉的 特產介紹專題製 作)。	資訊 社會 領域 綜合領 域	資 t-III-2 能使用資訊科技 解決生活中簡單 的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科技 與他人合作產出 想法與作品。 資 p-III-3 能認識基本的數 位資源整理方 法。 資 m-III-2 能利用資訊科技 創作解決問題。	1. Scratch 程 式積木軟體 的工具使 用。 2. 家鄉特產資 料搜集與彙 整。 3. 家鄉的特產 介紹 Scratch 專題製作 (運算思維 編程演練)。	1. 能熟悉 Scratch 程式積木軟體 的各項工具使 用。 2. 能完整搜集與 彙整家鄉特產 資料。 3. 能將蒐集到的 資料以 Scratch 工具用說故事 的方式呈現出 來。	1. 正確蒐集到 至少一項家 鄉特產的完 整資料。 2. 正確使用 Scratch 工具 製作家鄉特 產介紹的動 畫專案。	網路 Scratch 程式 鄉公所網站	9
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	※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數) ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數,如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫):								

特教老師簽名：

普教老師簽名：吳仲凱

素養導向教學四大原則檢核

檢核指標	請列舉符應的內容
有意願 設計自主探究的主題，引發學生的好奇	在家鄉的特產介紹單元裡引導學生設計自己生活周遭相關的議題，藉此吸引學生興趣，培養自主探究的能力。
有脈絡 課程內容從學生經驗出發，在真實脈絡中學習	利用學生生活經驗，蒐集與生活周遭最相關的主題，透過網路搜尋讓學生更加認識自己的家鄉，更愛自己的家鄉。
學方法 指導具體的學習策略與方法，給學生尋求答案的工具	藉由教師示範、講解、同儕討論，增進學生資料蒐集、彙整與說故事專案編輯的能力。
能應用 讓學生在真實情境中，應用所學內容進行實踐	將搜尋到的資料，使用程式積木工具，以動畫的方式呈現出來。或是使用電子郵件的方式來行銷，都是應用所學工具來進行整合的具體實踐。