

## 嘉義縣更寮國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	課程設計者	賴慶源		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題 名稱	昆蟲派對		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	健康    尚品    樂學    合作		與學校願 景呼應之 說明	1.藉由科普文本的閱讀，明白演化的力量讓昆蟲與植物這兩個完全不同的類群有著極其親密與相互依賴的關係。 2.分組針對不同昆蟲的外型特徵、活動行為進行研究，合作完成簡報及小書分享。 3.了解對生命付出需愛心、耐心、恆心，思考人與植物、昆蟲的生態關係。		
核心 素養	A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 C2 具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。		課程 目標	1.認識昆蟲的生態，進而採取行動，樂意探索昆蟲與環境的命問題。 2.透過踏查實地體驗校園昆蟲分布狀態，培養思辨分析的能力。 3.透過與同學分享昆蟲等相關知識，培養與人溝通協調、合作完成目標的態度。 4.透過資訊課程，具備良好的生活習慣及資訊素養。		

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域/議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
第1週 - 第5週	遇見昆蟲	活動一：康健數位(2節) 1. 智慧財產權、數位禮儀 2. 避免網路沈迷 3. 學生網路成癮宣導網站 活動二：昆蟲生長史(2節) 1. 透過網路搜集昆蟲圖檔 2. 以文書處理編輯圖文	資訊	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。  資 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。  資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 T-2-4 資料搜尋的基本方法 資 H-2-1 康健的數位使用習慣	1. 能認識並使用網頁系統服務 2. 能透過資訊科技分享自己的心得 3. 能培養健康的數位使用習慣	1. 實際操作瀏覽器 2. 口頭發表網路使用注意事項	電腦	5
第6週 - 第10週	昆蟲的生態行為	活動一：自由軟體教學 OpenShot 影片編輯軟體(1節) 1. 匯入照片、影片 2. 剪輯、加入音樂 活動二：我的昆蟲物語(4節) 1. 上網搜尋昆蟲的「飲食」、「築巢」、「避敵隱身術」、「逃生自衛術」等主題素材。 2. 下載音樂、搭配字幕，完成我的昆蟲物語專輯影片。	資訊 自然	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。  資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。  資 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。	資 T-2-7 影音編輯軟體的操作與應用	1. 會使用影片編輯軟體來完成作品 2. 能使用資訊科技與他人合作完成作品並發表 3. 能培養健康的數位使用習慣	1. 實際操作影片編輯軟體 2. 昆蟲創作影片檔案輸出	電腦	5

<p>第11週 - 第15週</p>	<p>神秘的昆蟲世界</p>	<p>活動一：簡報軟體介紹(1節)  1. 簡報範本和佈景選擇  2. 簡報動畫窗格設計  活動二：<u>昆蟲與植物的愛戀變奏曲</u>心得分享(4節)  1. 「昆蟲星球」、「七嘴八舌」、「素食主義者」、「昆蟲順風車」、「昆蟲媒人婆」、「最佳拍檔」、「致命陷阱」、「飛行的色彩」，擇一主題進行分享。  2. 發揮巧思，上網搜尋圖片，以簡報來敘述心得  3. 各組廣播分享</p>	<p>資訊藝術與人文</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法   資 a-III-2 能建立康健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。</p>	<p>資 T-2-4 資料搜尋的基本方法  資 T-2-6 簡報軟體的使用</p>	<p>1. 能認識並使用簡報軟體進行想法的表達  2. 能培養健康的數位使用習慣</p>	<p>1. 實際操作並完成簡報  2. 簡報故事口頭發表</p>	<p>電腦</p>	<p>5</p>
<p>第16週 - 第20週</p>	<p>一小時玩程式</p>	<p>活動一：Minecraft 創世神，學習迴圈、若的概念  活動二：星際大戰，學習事件概念  活動三：Frozen，學習迴圈、函式概念  活動四：經典迷宮，學習迴圈、若的概念  活動五：製作一個 Flappy 遊戲</p>	<p>資訊</p>	<p>資 P-III-2 能應用程式設計之基本應用   資 a-III-2 能建立康健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。</p>	<p>資 P-2-1 程式設計工具之功能與操作</p>	<p>1. 能應用程式語言創作歌曲  2. 能培養健康的數位使用習慣  3. 使用資訊科系時能遵守資訊倫理</p>	<p>1. 實際操作瀏覽器  2. 「一小時玩程式」運算思維網頁，各關卡程式執行</p>	<p>電腦</p>	<p>5</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 (                    ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
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( )人、學習障礙( 1 )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無    <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 內容調整:以孩子的生活經驗出發，並聯結課程的內容，同時增加孩子的學習動機。</li> <li>2. 環境調整:調整到講台前，方便導師掌握孩子學習情況，並適時給予各類提示。</li> <li>3. 歷程調整:利用操作與體驗讓孩子理解概念，並大量參與與各項活動，增加自我效能。</li> <li>4. 評量調整:利用多元評量，以實作、觀察與口述表達為主，增加孩子成功經驗。</li> </ol> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：蘇品弘</p> <p style="text-align: center;">普教老師簽名：賴慶源</p>