

三、嘉義縣松梅國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	「E」起來學習		課程 設計者	邱沛琪	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	品德 快樂 健康 負責 創新		與學校願景呼 應之說明	期許松梅學生能建構資訊相關素養，嘗試創新發想，讓解決生活問題及學習上有更多可能。				
總綱 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-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	1.能探索 EXCEL 相關資訊素養，且利用該能力更有效率的處理日常生活中所面對的問題，並有能力應對未來 E 化世界的挑戰，並利用 Word 中的合併列印，就可以透過匯入 Word、Excel 所製作的名單，將多筆資料套到通知單裡。 2.能使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力，並理解網路沉迷對健康的危害，並且養成健康上的好習慣。				
教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	EXCEL 小達人	資訊教育 資議 a-III-1 理解資訊科 技於日常生活之重要性 自然科學 tc-III-1 能就所蒐集的 數據或資料，進行簡單 的記錄與分類，並依據 習得的知識，思考資料 的正確性及辨別他人資 訊與事實的差異。 ai-III-3 參與合作學習 並與同儕有良好的互動 經驗，享受學習科學的 樂趣。	1. EXCEL 函數 2. EXCEL 快做遊戲 3. EXCEL 資料彙整	1.能在組內共學下，理解 EXCEL 函數的設定。 2.能和同儕積極進行 EXCEL 快做遊戲。 3.能學習 EXCEL 資料彙整，處理各式數字訊息	1. 填寫「EXCEL 數字計算紀錄 單」。 2. 積極進行「EXCEL 快做遊戲」。 3. 完成「月考資料彙整表」。	1.教師利用教師導學(學生參與定標)， 揭示三個數學 情境題，包括： (1)加法及減法題型 (2)乘法及除法題型 (3)加減乘除混合題 2.請小朋友利用組內共學(學生參與擇 策)，共同利用網路資料搜尋，找出因 應對策。 3.學生透過文書處理軟體 EXCEL 函數 功能，解決數學計算問題。 4.學生利用學生自學(學生參與定標)， 將搜尋的方法記錄下來，填寫「EXCEL 數字計算紀錄單」。 5.藉由組間互學(學生參與擇策、監 評)，各組提出最適合的解決策略。 6.其他組針對各組提出建議或疑問。 7.各組提出創意的數學題目，進行 「EXCEL 快做遊戲」，請其他組進行 搶答。 8.學生利用學生自學(學生參與定標)， 將教師的佈題—某班的月考成績進行 EXCEL 資料彙整，包括：各科平均、	筆記型電腦 投影機 文書處理軟 體—EXCEL	5

						<p>總成績、個人平均成績，以及利用排序整理出班上排名，完成「月考資料彙整表」。</p> <p>9.教師利用<b>教師導學(學生參與調節)</b>，統整 Excel 軟體功能，可以透過應用、公式、函數的方式，將資料變為有用的資訊，並澄清學生的迷思概念。</p>		
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>Word、Excel 好朋友</p>	<p>科技教育 科議 c-III-2 <b>運用</b>創意思考的技巧。</p> <p>資訊教育 資議 p-III-2 <b>使用</b>數位資源的整理方法。</p> <p>自然科學 ai-III-2 透過成功的科學<b>探索</b>經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p>	<p>1.有效率的<b>文件處理方法</b></p> <p>2.<b>Word 合併列印</b></p> <p>3.<b>Word 版面設定</b></p>	<p>1.能<b>運用有效率的文件處理方法</b>，進行資料的彙整。</p> <p>2.能<b>正確使用 Word 合併列印</b>，處理大量資料套印。</p> <p>3.能<b>探索 Word 版面設定</b>，讓文書處理更加流暢。</p>	<p>1.利用 Word 合併列印製作校慶邀請卡。</p> <p>2.書寫「合併列印學習單」。</p> <p>3.口頭發表 Word 合併列印操作步驟及技巧。</p>	<p>1.教師揭示一個任務—如何印製大量校慶邀請卡。</p> <p>2.請各組利用<b>組內共學(學生參與擇策)</b>，網路搜尋資料，找出最有效率的文件處理方法。</p> <p>3.學生使用 Word 中的合併列印，將匯入 Excel 所製作的名單，自動將 300 筆人員資料套到校慶邀請卡內。</p> <p>4.學生利用<b>學生自學(學生參與定標)</b>，將各組提出的方法進行演練，書寫「合併列印學習單」。</p> <p>5.各組藉由<b>組間互學(學生參與監評)</b>，在班上公開發表合併列印的方法，並提出困難之處，例如：版面位置會跑掉、字體設定問題等，請其他組小朋友提出解決的策略。</p> <p>6.學生運用 Word 合併列印結合 Excel，將校慶邀請卡印出，並在班級公開發表。</p> <p>7.教師利用<b>教師導學(學生參與調節)</b>，總結 Word 的合併列印的功能及使用方式，並提出小朋友沒有學習到或搜尋到的操作技巧。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 文書處理軟體—Word、Excel</p>	5
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>網路手遊勿沉迷</p>	<p>科技教育 科議 c-III-1 依據<b>設計</b>構想動手實作。</p> <p>社會 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工<b>進行</b>團隊合作。</p> <p>2a-III-1 <b>關注</b>社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p>	<p>1. <b>SmartArt 心智圖</b></p> <p>2. <b>網路功能</b></p> <p>3. <b>網路沉迷</b></p>	<p>1.能利用所學<b>設計 SmartArt 心智圖</b>。</p> <p>2.能<b>進行網路功能</b>探索學習，並審視自己網路使用的情況。</p> <p>3.能<b>關注網路沉迷</b>的現象，並且思考如何避免。</p>	<p>1.個別書寫「網路手遊勿沉迷」學習單</p> <p>2.分組完成「網路手遊勿沉迷」心智圖。</p> <p>3.和組員合作，發表「網路手遊勿沉迷」心智圖。</p>	<p>1.教師利用<b>教師導學(學生參與定標)</b>，向學生提問： (1)每天上網的時間？ (2)你都利用網路做什麼事情？ (3)有沒有身邊人有網路沉迷的經驗？</p> <p>2.學生利用<b>學生自學(學生參與定標)</b>，書寫「網路手遊勿沉迷」學習單，省思當今網路沉迷的現象。</p> <p>3.各組利用<b>組內共學(學生參與擇策)</b>，討論網路沉迷的原因、現象、及因應對策等。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 文書處理軟體—Word</p>	5

						<p>4.分組利用 word-smartArt，進行「網路手遊勿沉迷」心智圖，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：認識網路沉迷、如何避免網路沉迷的現象等。</p> <p>5.藉由<b>組間互學(學生參與調節)</b>，各組發表「網路手遊勿沉迷」心智圖，</p> <p>6.各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。</p>		
第(16)週 - 第(21)週	草地音樂會	<p>綜合</p> <p>2b-III-1 <b>參與</b>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。</p> <p>2c-III-1 分析與判讀各類資源，<b>規劃</b>策略以解決日常生活的問題。</p> <p>語文</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富<b>表達</b>內容。</p>	<p>1.Scratch <b>動作外觀等相關指令</b></p> <p>2.Scratch <b>角色切換</b></p> <p>3.Scratch <b>程式設計學習</b></p>	<p>1.能<b>參與 Scratch 動作外觀等相關指令</b>學習，</p> <p>2.能<b>規劃 Scratch 角色切換</b>進行創意實作。</p> <p>3.能<b>表達 Scratch 程式設計學習</b>對邏輯思考的幫助。</p>	<p>1.熟悉 Scratch3.0 動作外觀等相關指令。</p> <p>2.分組進行 Scratch3.0 創意實作。</p> <p>3.完成「Scratch 創意實作評論單」。</p>	<p>1.學生利用<b>學生自學(學生參與定標)</b>，上均一教育平台課程探索—電腦科學—程式設計—Scratch 玩程式，複習 Scratch3.0 動作外觀等相關指令。</p> <p>2.各組利用<b>組內共學(學生參與擇策)</b>，進行 Scratch3.0 任意門—草地音樂會的學習，組內討論操作步驟</p> <p>(1)加入角色鼓「Drum」</p> <p>(2)對「Drum」這一個角色，進行初始化設定。</p> <p>(3)讓「Drum」在按下 a 鍵時，能發出聲響並且切換造型。</p> <p>(4)讓「Drum」在按下 s 鍵時，能發出另一個聲響並且切換造型。</p> <p>3.各組進行創意實作，例如：沙灘上的舞會，操場上的運動會等。</p> <p>4.藉由<b>組間互學(學生參與監評)</b>，發表各組創意實作成果，並且針對其他組，進行評論，書寫「Scratch 創意實作評論單」。</p> <p>5.教師利用<b>教師導學(學生參與調節)</b>進行提問，</p> <p>問題：根據這個程式指令區塊，為什麼按下舞台畫面上的「綠旗」後，卻沒有任何反應呢？</p> <p>6.請學生討論之後發表。</p>	筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch	6
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (均一學習平台) <input 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 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、( /人數)</p> <p>※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)</p>							

※課程調整建議(特教老師填寫)：

特教老師姓名：

普教老師姓名：邱沛琪