

四、嘉義縣國小112學年度校訂課程教學內容規劃表(表12-4)(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| 年級 | 六年級 | 年級課程 主題名稱 | 資訊科技運用 | 課程 設計者 | 林如峰 | 總節數 /學期 (上/下) | 21/上 |
|------------------|---|----------------|--|-----------|-----|---------------------|------|
| 符合 彈性課 程類型 | <p><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"/>議題是否融入<input type="checkbox"/>生命教育<input type="checkbox"/>安全教育<input type="checkbox"/>戶外教育<input type="checkbox"/>均未融入(供統計用,並非一定要融入)</p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p>■第四類 其他</p> <p>需跨領域,以主題/專題/議題的類型,進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</p> | | | | | | |
| 學校 願景 | 健康、有品、共好、卓越 | 與學校願景 呼應之說明 | 透過有效的資訊學習,與其他的科目結合,搭配不同科目的內容,能對其他科目做出更有效的輔助功能,並透過合作,分享,網路平台的建置與使用,能達到更好的生活,對他人及社區,完成更好的目標,達到卓越的目的 | | | | |
| 總綱 核心素 養 | <p>E-A1 具備良好的生活習慣,促進身心健全發展,並認識個人特質,發展生命潛能。</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-C2 具備理解他人感受,樂於與人互動,並與團隊成員合作之素養。</p> | 課程 目標 | <p>1.透過網路資訊設備查詢並具備了解自身、環境及世界的關連的表養及表達能力</p> <p>2.能使用資設備備及網路訊息,理解各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題</p> <p>3.能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動達到團隊合作的目標,樂於分享自己的看法與意見</p> | | | | |

| 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 | | 科議 k-III-1 說明常見科 科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。 | 1.了解主機板 2.認識Cpu 3.認識記憶體 4.認識硬碟 | 1.運用主機板, 來了解電腦各部分的功能。 2.分組透過使用組裝CPU、記憶體、硬碟的方式, 來了解電腦運作的情況。 | 1.能說出電腦各部分的功能。 2.能了解CPU、記憶體、硬碟的組裝方式。 3.能了解電腦的運作情況。 | <教師導學> 教師將電腦拆開外殼, 並介紹如何卸下螺絲、安置各項器材 教師介紹拆開外殼應注意事項(電源、器材放置盒) 開啟youtube網址並與學生分享 <組內共學> 經由youtube影片的指導, 由各組輪流拆開外殼並安置零件 學生分組練習接上硬碟及排線 學生分組拆下中央處理器 <組間互學> 2.分組組裝(以能最短時間內組裝完成為優勝者), 並比較其差異性 <學生自學> 透過youtube認識電腦硬體, 並與實際動手組裝相結合, 分享並討論 | pc 電腦主機 Youtube及 網站資料 | 5 |
| 第(6)週 - 第(12)週 | 動物賽跑積木程式競賽 ~ scratch | 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 | 認識積木程式 | 1.能運用積木程式, 並了解其用法。 2.能運用積木程式分組設計積木程式 3.能互相合作, 並建立文案 | 能設計出一項簡易積木程式。 | <教師導學> 1. 教師youtube教導及教導一小時玩程式網站的使用 <學生自學> 2.學生上網使用youtube, 一小時玩程式 <教師導學> 1.教師教導scratch下載的方式 2.教師教導scratch的安裝 3.學生下載scratch <學生自學> 學生安裝scratch並使用, 經由youtube自學, 並學習如何設計程式 | pc scratch youtube | 7 |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | <p><教師導學> 教師教導scratch程式的概念及使用方法</p> <ol style="list-style-type: none">1.教師示範動物賽跑的結果2.教師示範如何設計動物賽跑3.學生練習如何設計一隻由鍵盤控制的動物並存檔 <p>組內共學></p> <ol style="list-style-type: none">4.學生分組設計由電腦控制的動物並存檔 <p><組間互學></p> <ol style="list-style-type: none">1.教師出題目, 設計一場動物賽跑2.比賽規則, 要有四隻動物, 分別有速度快、中、慢的動物, 並由學生控制其中的一隻3.學生設計程式並存檔 <p><組間互學></p> <ol style="list-style-type: none">1.學生設計動物比賽並存檔2.學生觀摩其他人的作品並討論 <p><教師導學></p> <ol style="list-style-type: none">1.教師講解背景的設計要點2.教師講解動物動作的設計要點3.教師講解將背景與動作設計在自己寫的積木程式中4.學生將背景與動作設計在積木程式中並存檔 <p><組間互學></p> <ol style="list-style-type: none">1. 學生將自己組別製作的積木 程式展示給大家看 <p><學生自學></p> <ol style="list-style-type: none">1經由youtube自學, 並學習如何設計程式 | |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | |
|---------------|---|---|---|---|--|---|------------|---|
| | | | | | | 2.學生觀賞別人的積木程式修正並發表意見 <組間互學> 1.分組設計自己的積木程式 2.上台說明設計理念 | | |
| 第(13)週-第(18)週 | 圖表高手 | 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 | 1 生活中的數字問題 2 使用計算軟體(EXCEL) | 1能了解並比較生活中數字方案的解決方式。 2.能 使用計算軟體(EXCEL) , 在電腦上計算出指定題目。 3.能 使用計算軟體(EXCEL) 來解決生活中的數字問題(例如成績計算) | 1. 能設計生活上的數字表格。 1. 能使用計算軟體(EXCEL)計算出生活中的數字問題。 | <教師導學> 1.教師教導EXCEL的儲存格 2.教師教導EXCEL加減乘除 3.教師出20個數字由學生加總 <學生自學> 經由youtube自學, 並學習如何使用excel在生活上 組內共學 1.學生分組, 由學上網路查詢五年來不同的統計數字, 並3.學生選由不同的表現方式來製作圖表並存檔 <組間互學> 1.學生上台發表自己組別所製作的圖表 <教師導學> 教師分別教導組別間的差異性 | pc 計算軟體 | 6 |
| 第(19)週-第(21)週 | 電腦工程師 | 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 | 創作電腦工程師主題 | 1 運用本學期-電腦工程師主題創作 , 發表並與他人分享討論 | 1.能表達自己的電腦工程師主題創作 | 活動一<學生自學> 1.經由youtube自學, 並結合本學期所學習的內容加以綜合運用 <組間互學> 1.發表自己這個學期的電腦工程師主題創作(程式、簡報、統計、媒體綜合運用) <組間互學>學生上台發表自己組別所製作的成果, <教師導學> 教師分別教導組別間的差異性及優缺點與各組分享 | pc 計算軟體 | 3 |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <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 | <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(21)節 (以連結資訊科技議題為主) | | | | | | | |

| | |
|------------|---|
| 訊科技教學內容 | |
| 特教需求學生課程調整 | <p>※身心障礙類學生：■無□有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：■無□有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名:</p> |

| 年級 | 六年級 | 年級課程主題名稱 | 資訊科技運用 | 課程設計者 | 林如峰 | 總節數 /學期 (上/下) | 20/下 |
|----------|---|------------|---|-------|-----|---------------|------|
| 符合彈性課程類型 | <p><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"/>議題是否融入<input type="checkbox"/>生命教育<input type="checkbox"/>安全教育<input type="checkbox"/>戶外教育<input type="checkbox"/>均未融入(供統計用, 並非一定要融入)</p> <p style="color: red;">需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p>■第四類 其他</p> | | | | | | |
| 學校願景 | 健康、有品、共好、卓越 | 與學校願景呼應之說明 | 透過有效的資訊學習, 與其他的科目結合, 搭配不同科目的內容, 能對其他科目做出更有效的輔助功能, 並透過合作, 分享, 網路平台的建置與使用, 能達到更好的生活, 對他人及社區, 完成更好的目標, 達到卓越的目的 | | | | |

| | | | |
|-------------------------|--|------------------|--|
| <p>總綱 核心 素養</p> | <p>E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。</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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> | <p>課程 目標</p> | <p>1.透過網路資訊設備查詢並具備了解自身、環境及世界的關連的表養及表達能力</p> <p>2.能使用資設備備及網路訊息，理解各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題</p> <p>3.能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見</p> |
|-------------------------|--|------------------|--|

| 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 |
|----------|------------------|-------------------|------------|------|-------------|----------------|------|----|
|----------|------------------|-------------------|------------|------|-------------|----------------|------|----|

| | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|--|--|---|---|---|-------------------|----------|
| <p>第(1)週 - 第(6)</p> | <p>世界旅行家-圓崇旅行社</p> | <p>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-1 資料處理軟體的應用。</p> | <p>1.使用GOOGLE 瀏覽器 2.查詢網路資源:各國景點 3.用數位資源(如: google map)</p> | <p>1運用GOOGLE 網路, 查詢各國景點 各國機場來辦理一個旅遊活動。 2能使用網路互相討論, 及溝通互動。 3以google map, 查詢及彙整老師布置的作業。</p> | <p>能利用google map等數位資源, 小組完成一趟旅程設計方案</p> | <p><教師導學> 活動一 1.教師說明如何規畫一場旅遊活動 2.教師以校外教學為例, 說明一個旅程所需要的部分 活動二 <教師導學> 1.教師教學區分名聖與古蹟不同旅程的差異性 2. 各組學生查詢不同旅遊區域的特性與環境 <組內共學> 3.各組學生查詢不同景點所需花費的金額(門票、旅遊方式) <組內共學> 1.分組規畫不同的旅程 2.決定各組不同的目標和行程 <學生自學> 1.各組利用文書軟體, 設計及規劃流程 活動五 <學生自學> 1.各組利用GOOGLE MAP功能, 查詢相關路程 活動六 1.各組利用網路查詢天氣及各項資訊, 決定旅行日期及行程 活動七 1.各組利用試算表, 計算旅程及各種相關費用</p> | <p>Google map</p> | <p>6</p> |
|---------------------|--------------------|--|--|---|---|---|-------------------|----------|

| | | | | | | | | |
|-----------------------|---------------|--|---------------------------------|--|--------------------------------------|--|-------------------|----------|
| <p>第(7)週 - 第(10)週</p> | <p>圓崇旅行社二</p> | <p>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-1 資料處理軟體的應用。</p> | <p>3.使用數位資源 (如: google map)</p> | <p>1能設計生活中常見的表單及文件、海報來了解大家的喜好以利設定目標, 並查詢實際的 2能使用不同的文件、海報,有系統的整理來了解大家的問題並討論可行性</p> | <p>能完成利用以前所學到的資訊技能, 應用在日常生活中的文案中</p> | <p>活動 一<學生自學> 1經由youtube, 學習如何規畫行程表單.各組檢討他組規劃行程之優缺點 <組內共學> 1各組設計通知單及相關事宜 活動二 1.各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜 活動三 <組間互學> 1.各組向其他組別展示其行程的安排及規劃 活動四 <教師導學> 由教師歸納不同組別間的差異性並改正其缺失, 由各組修正</p> | <p>Google map</p> | <p>4</p> |
|-----------------------|---------------|--|---------------------------------|--|--------------------------------------|--|-------------------|----------|

| | | | | | | | | |
|------------------------|--|--|---|---|---|---|-------------------|----------|
| <p>第(11)週 - 第(16)週</p> | | <p>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-1 資料處理軟體的應用。</p> | <p>1使用電子地圖 2使用計算軟體(excel) 2.使用gmail電子信箱</p> | <p>1能運用電子地圖, 來解規劃旅程時所遇到的問題。 2能使用計算軟體excel, 整理旅行資料。 3使用gmail電子信箱繳交整理後的旅程資料, 並完成與他人溝通互動的任務。</p> | <p>1.完成一趟旅遊行程設計。 2.完成旅遊行程小組發表。 3.完成gmail電子信箱作業繳交任務。</p> | <p>活動一 <組內共學> 1.學生分組規畫不同的旅程 2.學生分別決定各組不同的目標和行程 <組間互學> 3.各組發表旅遊的目的, 並說明原因 活動二 組內共學> 1.各組利用文書軟體, 設計及規劃流程 2.各組利用GOOGLE MAP功能, 查詢相關路程 活動三 組內共學> 1.各組利用網路查詢天氣及各項資訊, 決定旅行日期及行程 活動四 組內共學> 1.各組設計通知單及相關事宜程的安排及規劃 2.各組利用試算表, 計算旅程及各種相關費用 3.各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜 活動五 <組間互學> 1.各組向其他組別展示其行程的安排及規劃</p> | <p>Google map</p> | <p>6</p> |
|------------------------|--|--|---|---|---|---|-------------------|----------|

| | | | | | | | | |
|-----------------|---------|--|----------------|---|---|--|----------|---|
| 第(17)週 - 第(20)週 | 機器人轉轉迷宮 | 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。 | 使用 webscrth 程式 | 1運用webscrth程式, 學習程式的運作。 2運用webscrth程式說明日常生活中的運用情況。 | 1. 能完成一項webscrth簡易程式設計。 1. 能使用webscrth簡易程式設計, 完成小組競賽 | 活動一 <教師導學> 1.教師以一小時完成式說明程式設計的原理原則 2.展示webscrth 活動二 <學生自學> 經由youtube自我學習, , 各組修正後再重新製作 <組內共學> 1.各組以程式值入機器人套件, 並展示簡單功能 活動三 1.各組以無線搖控手柄控制機器人前進後退 活動四 1.各組以循跡地圖使機器人走迷宮 活動五 <組間互學> 1.分組競賽, 並比較其差異性 | webscrth | 4 |
|-----------------|---------|--|----------------|---|---|--|----------|---|

| | |
|------|--|
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙()人、情緒障礙(1)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> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名:</p> |
|------------|---|

