

嘉義縣龍崗國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	蔡麗綺	教學總節數 / 學期(上/下)	20/上學期
年級 課程主題名稱	數位教材認識		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	品德、健康、認同、樂學		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過各類線上教學軟體，讓學生認識資訊科技設備。 2. 透過實際操作的方式，讓學生融入學習情境並且習得處理訊息的技能。 3. 透過各類線上教學軟體結合學生生活經驗，設計實作課程，讓學生樂於學習，達到活力樂學的教育目標。	
總綱 核心素養	B2 科技資訊與媒體素養 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。 A2 系統思考與解決問題 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。		課程 目標	1. 知識：能利用各類線上教學軟體，讓學生認識資訊科技設備 2. 技能：在多樣的實作活動與融入式的情境教學，學生具備基本的算術操作能力，並能運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。 3. 態度：能透過線上教學軟體的學習，培養學生學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。	

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	挑戰學習任務	活動一:任務說明(1節) 1. 學生分享先前使用因材網經驗及心得 2. 教師說明本次任務 3. 學生登入實作,教師巡視指導。 活動二:任務實作練習(2節) 1. 學生登入實作,教師巡視指導。 2. 教師觀看測驗結果並個別給予指導 活動三:錯誤節點練習(2節) 1. 學生登入實作,教師巡視指導。 2. 學生分享學習經驗		t-I-1 能認識常見的資訊系統 t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得	1. 任務說明 2. 任務實作練習 3. 錯誤節點練習及分享	1. 能認識因材網系統並利用系統解決課業問題。 2. 利用因材網分享學習資源與心得 3. 能利用因材網錯誤節點加深學習並分享心得	1. 每位學生能使用因材網解決課業問題 2. 每位學生能分享使用因材網學習心得 3. 每位學生能使用因材網錯誤節點加深學習並分享心得	平板	5
第(6)週 - 第(10)週	快樂塗鴉	活動一:軟體介面使用說明(1節) 1. 教師說明軟體圖示、介面按鍵功能 2. 學生練習介面各種功能 活動二:現有照片插入圖案(2節) 1. 教師說明拍照功能,學生練習拍攝		c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	1. 軟體介面使用說明 2. 拍攝照片插入圖案	1. 認識繪圖軟體使用方法 2. 使用拍攝功能拍出照片,並進行插圖繪出作品	1. 每位學生能操作繪圖軟體 2. 每位學生能使用拍攝功能拍出照片 3. 每位學生能使用照片進行插圖繪出作品	平板	5

		<p>2. 學生挑選自己所拍攝之照片一張進行插圖練習</p> <p>3. 學生分享自己創作之圖畫並說明想法</p> <p>活動三:全新創作(2節)</p> <p>1. 學生以空白畫布創作一張教師節卡片</p> <p>2. 教師協助將檔案傳送給老師</p> <p>3. 學生分享創作心得</p>		<p>p-I-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p>	<p>3. 創作教師卡</p>	<p>3. 使用軟體做出教師卡片並給予教師祝福</p>	<p>4. 每位學生能使用軟體做出教師卡</p>		
<p>第(11)週</p> <p>-</p> <p>第(15)週</p>	<p>大家來找碴</p> <p>活動一:軟體介面使用說明(1節)</p> <p>1. 教師說明軟體使用方法、軟體圖示、介面按鍵功能</p> <p>2. 學生練習介面各種功能</p> <p>活動二:軟體實作練習(1節)</p> <p>1. 學生進行關卡練習</p> <p>2. 學生分享練習心得</p> <p>活動三:競賽時間(1節)</p> <p>1. 計時十五分鐘過關數多者為勝</p> <p>2. 二人一組計時十五分鐘過關數多者為勝</p> <p>活動四:技巧經驗分享(2節)</p> <p>1. 獲勝者分享過關技巧</p> <p>2. 教師整理學生分享之過關技巧</p> <p>3. 學生以分享之過關技巧再次練習關卡</p>		<p>t-I-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 軟體使用說明</p> <p>2. 軟體實作練習</p> <p>3. 分組競賽</p> <p>4. 技巧分享</p>	<p>1. 認識大家來找碴軟體使用方法</p> <p>2. 專注練習大家來找碴軟體並思考過關方法</p> <p>3. 展現大家來找碴練習成果進行競賽並思考獲勝方法</p> <p>4. 分享大家來找碴過關技巧，並以技巧練習提升使用能力</p>	<p>1. 每位學生能使用大家來找碴軟體</p> <p>2. 每位學生能進行大家來找碴競賽並思考獲勝方法</p> <p>3. 每位學生能分享大家來找碴過關技巧</p>	<p>平板</p>		<p>5</p>

		4. 再次分組競賽							
第(16)週 - 第(20)週	數獨	<p>活動一:軟體介面使用說明(1節)</p> <p>1. 教師說明數獨的意義</p> <p>2. 說明軟體圖示、介面按鍵功能</p> <p>3. 學生練習介面各種功能</p> <p>活動二:軟體實作練習(1節)</p> <p>1. 學生進行關卡練習</p> <p>2. 學生分享練習心得</p> <p>活動三:競賽時間(1節)</p> <p>1. 計時十五分鐘過關數多者為勝</p> <p>2. 二人一組計時十五分鐘過關數多者為勝</p> <p>活動四:技巧經驗分享(2節)</p> <p>1. 獲勝者分享過關技巧</p> <p>2. 教師整理學生分享之過關技巧</p> <p>3. 學生以分享之過關技巧再次練習關卡</p> <p>4. 再次分組競賽</p>	<p>t-I-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 軟體使用說明</p> <p>2. 軟體實作練習</p> <p>3. 分組競賽</p> <p>4. 技巧分享</p>	<p>1. 認識數獨軟體使用方法</p> <p>2. 運用運算思維進行數獨關卡練習</p> <p>3. 展現數獨練習成果進行競賽並思考獲勝方法</p> <p>4. 經過分組數獨競賽思考過關技巧，並進行技巧分享</p>	<p>1. 每位學生能認識數獨並使用數獨軟體</p> <p>2. 每位學生能自行進行數獨練習</p> <p>3. 每位學生能進行數獨競賽並思考獲勝方法</p> <p>4. 每位學生能分享數獨過關技巧</p>	平板		5

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：無 有-情緒行為障礙 1 人(二年級一人)

※資賦優異學生：無 有

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 內容調整:無調整需求。
2. 環境調整:調整到老師附近，以方便授課老師掌握孩子注意力。
3. 歷程調整:忽略不影響他人的行為問題，鼓勵正向的學習行為，同時不定頻率的增強學生的專注行為。
4. 評量調整:利用多元評量，以實作、觀察與口述表達為主，增加孩子興趣及融入程度。

特教老師簽名：蘇品弘

普教老師簽名：蔡麗綺

嘉義縣龍崗國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	蔡麗綺	教學總節數 /學期(上/下)	20/下學期
年級 課程主題名稱	數位教材認識		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	品德、健康、認同、樂學		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過各類線上教學軟體，讓學生認識資訊科技設備。 2. 透過實際操作的方式，讓學生融入學習情境並且習得處理訊息的技能。 3. 透過各類線上教學軟體結合學生生活經驗，設計實作課程，讓學生樂於學習，達到活力樂學的教育目標。	
總綱 核心素養	B2 科技資訊與媒體素養 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。 A2 系統思考與解決問題 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。		課程 目標	1. 知識：能利用各類線上教學軟體，讓學生認識資訊科技設備。 2. 技能：在多樣的實作活動與融入式的情境教學，學生具備基本的算術操作能力，並能運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。 3. 態度：能透過線上教學軟體的學習，培養學生學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。	

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	夢幻鋼琴跳一跳	活動一:軟體介面使用說明(1節) 3. 教師說明軟體圖示、介面按鍵功能 4. 學生練習介面各種功能 活動二:選擇歌曲(2節) 4. 練習「學貓叫」歌曲唱法及節奏 5. 使用軟體練習「學貓叫」節奏 6. 學生表演並分享心得 活動三:選擇歌曲(2節) 1. 練習「我的家庭真可愛」歌曲唱法及節奏 2. 使用軟體練習「我的家庭真可愛」節奏 3. 學生表演並分享心得		c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 p-I-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 軟體介面使用說明 2. 「學貓叫」節奏表演及心得分享 3. 「我的家庭真可愛」節奏表演及心得分享	1. 認識音樂節奏軟體使用方法 2. 使用音樂節奏軟體敲出歌曲節奏，並進行「學貓叫」歌曲節奏表演 3. 使用音樂節奏軟體敲出歌曲節奏，並進行「我的家庭真可愛」歌曲節奏表演	1. 每位學生能操作音樂節奏軟體 2. 每位學生能使用音樂節奏軟體敲出 50%「學貓叫」歌曲節奏 3. 每位學生能使用音樂節奏軟體敲出 50%「我的家庭真可愛」歌曲節奏	平板	5
第(6)週 - 第(10)週	挑戰學習任務	活動一:任務說明(1節) 4. 學生分享先前使用因材網經驗及心得 5. 教師說明本次任務 6. 學生登入實作,教師巡視指導。 活動二:任務實作練習(2節) 3. 學生登入實作,教師巡視指導。		t-I-1 能認識常見的資訊系統 t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 任務說明 2. 任務實作練習	1. 能認識因材網系統並利用系統解決課業問題。 2. 利用因材網分享學習資源與心得	1. 每位學生能使用因材網解決課業問題 2. 每位學生能分享使用因材網學習心得	平板	5

		<p>4. 教師觀看測驗結果並個別給予指導</p> <p>活動三:錯誤節點練習(2節)</p> <p>3. 學生登入實作,教師巡視指導。</p> <p>4. 學生分享學習經驗</p>		<p>p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>3. 錯誤節點練習及分享</p>	<p>3. 能利用因材網錯誤節點加深學習並分享心得</p>	<p>3. 每位學生能使用因材網錯誤節點加深學習並分享心得</p>		
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>大家一起挑戰</p>	<p>活動一: Kahoot 軟體介面使用說明(1節)</p> <p>3. 教師說明軟體使用方法、軟體圖示、介面按鍵功能</p> <p>4. 學生練習介面各種功能</p> <p>活動二:老師出題學生實作練習(1節)</p> <p>3. 學生進行關卡答題</p> <p>4. 學生分享答題心得</p> <p>活動三:學生出題一起挑戰(3節)</p> <p>1. 學生以學過之國語、數學、生活、健康等內容,各出一個題目。</p> <p>2. 老師上傳題目</p> <p>3. 大家一起挑戰</p> <p>4. 分享出題及答題心得</p> <p>5. 請學生在下次上課前交出下次題目</p>	<p>t-I-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p>	<p>1. 軟體使用說明</p> <p>2. 軟體實作練習</p> <p>3. 出題挑戰及分享</p>	<p>1. 認識 Kahoot 軟體使用方法</p> <p>2. 專注練習 Kahoot 軟體並分享答題心得</p> <p>3. 使用 Kahoot 匯集全班題目,共創工具的使用方法,展現學習成果。</p>	<p>1. 每位學生能使用 Kahoot 軟體</p> <p>2. 每位學生能使用 Kahoot 進行答題</p> <p>3. 每位學生能提供題目並分享使用 Kahoot 進行答題之心得</p>	<p>平板</p>		5

<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>密室逃脫</p>	<p>活動一：軟體介面使用說明(1節) 4. 教師說明密室逃脫的意義 5. 說明軟體圖示、介面按鍵功能 6. 學生練習介面各種功能</p> <p>活動二：軟體實作練習(1節) 3. 學生進行關卡練習 4. 學生分享練習心得</p> <p>活動三：競賽時間(1節) 3. 計時十五分鐘過關數多者為勝 4. 二人一組計時十五分鐘過關數多者為勝</p> <p>活動四：技巧經驗分享(2節) 5. 獲勝者分享過關技巧 6. 教師整理學生分享之過關技巧 7. 學生以分享之過關技巧再次練習關卡 8. 再次分組競賽</p>	<p>t-I-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>p-I-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 軟體使用說明</p> <p>2. 軟體實作練習</p> <p>3. 分組競賽</p> <p>4. 技巧分享</p>	<p>1. 認識密室逃脫軟體使用方法</p> <p>2. 運用運算思維進行密室逃脫關卡練習</p> <p>3. 展現密室逃脫練習成果進行競賽並思考獲勝方法</p> <p>4. 經過分組密室逃脫競賽思考過關技巧，並進行技巧分享</p>	<p>1. 每位學生能認識密室逃脫並使用密室逃脫軟體</p> <p>2. 每位學生能自行進行密室逃脫練習</p> <p>3. 每位學生能進行密室逃脫競賽並思考獲勝方法</p> <p>4. 每位學生能分享密室逃脫過關技巧</p>	<p>平板</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>							

特教需求

學生

課程調整

※身心障礙類學生：無 有-情緒行為障礙 1 人(二年級一人)

※資賦優異學生：無 有

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 內容調整:無調整需求。
2. 環境調整:調整到老師附近，以方便授課老師掌握孩子注意力。
3. 歷程調整:忽略不影響他人的行為問題，鼓勵正向的學習行為，同時不定頻率的增強學生的專注行為。
4. 評量調整:利用多元評量，以實作、觀察與口述表達為主，增加孩子興趣及融入程度。

特教老師簽名：蘇品弘

普教老師簽名：蔡麗綺