

嘉義縣龍崗國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	一年級	課程設計者	黃詩怡		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. 透過各種數位教材的認識，讓學生能認識並運用資訊設備。 2. 透過實際操作的過程，讓學生能正確使用資訊設備並掌握使用的時機。 3. 從學生有生活經驗、感興趣的課程內容出發，設計學生適合的課程，達到活力樂學的教育目標。		
總綱 核心素養	<b>A2 系統思考與解決問題</b> 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。  <b>B2 科技資訊與媒體素養</b> 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. 知識：探索並認識數位教材，具備科技與資訊應用的基本素養，並能正確應用。  2. 技能：在多樣的活動與融入式的情境教學，學生能具備探索數位教材的能力，並透過數位教材的體驗而能解決遇到的問題。  3. 態度：能透過數位教材的學習，培養學生具備科技與資訊應用的媒體素養。		

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	平板操作	<p>活動一：認識平板(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 平板電腦外觀介面說明。</li> <li>2. 學生實際練習開關機和各個按鈕操作。</li> </ol> <p>活動二：簡單學會使用平板電腦(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹平板如何操作。</li> <li>2. 學生實際進行點選、翻頁、上網操作。</li> </ol> <p>活動三：任務操作(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師設計相關任務指派學生操作。</li> <li>2. 學生實際操作並完成任務。</li> </ol>	資訊	<p>資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 t-1-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識平板。</li> <li>2. 能操作平板。</li> <li>3. 能完成認識平板任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識常見的平板電腦系統。</li> <li>2. 能使用平板解決並完成教師指派的相關任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每位學生能認真聆聽。</li> <li>2. 每位學生能操作教師所教導的內容。</li> <li>3. 每位學生能完成任務。</li> </ol>	平板	5
第(6)週 - 第(10)週	著色	<p>活動一：認識著色 App (1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師解說[Happy Color-按數字編號上色…]App。</li> <li>2. 讓學生熟悉並簡單操作介面。</li> </ol> <p>活動二：動手操作著色 App (3節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師帶領學生進行第一次創作。</li> <li>2. 學生先從簡單版本依照數字編號進行創作。</li> <li>3. 學生依照個別程度選擇創作難易，老師從旁協</li> </ol>	資訊	<p>資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-1-1 能認識與使用資訊科技已表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識著色 App。</li> <li>2. 能操作著色 App 並完成作品。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識常見的著色 App。</li> <li>2. 能認識與使用著色 App 完成作品並上台表達想法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每位學生能認真聆聽。</li> <li>2. 每位學生能操作教師所教導的內容。</li> <li>3. 每位學生能完成作品並上台發表。</li> </ol>	[Happy Color-按數字編號上色…]App	5

		助。 活動三：分享作品(1節) 1. 學生上台介紹作品,大家互相欣賞。							
第(11)週 - 第(15)週	色獨	活動一：認識色獨 App (1節) 1. 教師解說 [Sedoku(色獨)-數獨玩法的邏輯推理色塊拼圖遊戲]App。 2. 讓學生熟悉並簡單操作介面。 活動二：動手操作色獨 App (2節) 1. 教師帶領學生進行第一次操作。 2. 學生先從簡單版本進行初步挑戰。 活動三：分組挑戰(2節) 1. 分組兩人一組進行挑戰。 2. 採計時賽挑戰。	資訊	資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。 資 p-1-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 認識色獨 App。 2. 能操作色獨 App 並和他人進行挑戰。	1. 能認識常見的色獨 App。 2. 能認識與操作色獨 App 進行關卡挑戰。 3. 能使用色獨 App 和他人進行良好的互動挑戰。	1. 每位學生能認真聆聽。 2. 每位學生能操作教師所教導的內容。 3. 每位學生能和他人進行計時賽的挑戰。	[Sedoku(色獨)-數獨玩法的邏輯推理色塊拼圖遊戲]App	5
第(16)週 - 第(20)週	因材網操作	活動一：認識因材網(1節) 1. 教師解說因材網介面。 2. 讓學生熟悉並操作介面。 活動二：動手操作因材網 (4節) 1. 教師指派任務讓學生進行操作。 2. 學生依照任務進行操作。	資訊	資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-1-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 認識因材網。 2. 能完成教師指派任務。	1. 能認識常見的因材網系統。 2. 能使用因材網的操作解決及完成教師指派相關的因材網任務。	1. 每位學生能認真聆聽。 2. 每位學生都能登入因材網進行操作。 3. 每位學生都能完成教師指派任務。	因材網	5



## 嘉義縣龍崗國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	一年級	課程設計者	黃詩怡	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. 透過各種數位教材的認識，讓學生能認識並運用資訊設備。 2. 透過實際操作的過程，讓學生能正確使用資訊設備並掌握使用的時機。 3. 從學生有生活經驗、感興趣的課程內容出發，設計學生適合的課程，達到活力樂學的教育目標。	
總綱 核心素養	<b>A2 系統思考與解決問題</b> 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。  <b>B2 科技資訊與媒體素養</b> 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. 知識：探索並認識數位教材，具備科技與資訊應用的基本素養，並能正確應用。  2. 技能：在多樣的活動與融入式的情境教學，學生能具備探索數位教材的能力，並透過數位教材的體驗而能解決遇到的問題。  3. 態度：能透過數位教材的學習，培養學生具備科技與資訊應用的媒體素養。	

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	益智	活動一：認識益智 App (1 節) 1. 教師解說 [Two Dots]App。 2. 讓學生熟悉並簡單操作介面。 活動二：動手操作益智 App (4 節) 3. 教師帶領學生進行第一次操作。 4. 學生依序挑戰遊戲關卡。	資訊	資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-1-3 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 能認識益智思考 App。 2. 能操作益智思考 App 並進行關卡挑戰。	1. 能認識常見的益智思考 App。 2. 能認識與使用益智思考 App 挑戰關卡，並具備學習使用的興趣。	1. 每位學生能認真聆聽。 2. 每位學生能操作教師所教導的內容。 3. 每位學生能進行闖關。	[Two Dots]App	5
第(6)週 - 第(10)週	因材網操作	活動一：動手操作因材網 (3 節) 1. 教師指派任務讓學生進行操作。 2. 學生依照任務進行操作。 活動二：檢討任務 (2 節) 3. 針對個別學生處理任務有錯誤的部分進行指導。	資訊	資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-1-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 認識因材網。 2. 能完成教師指派任務。	1. 能認識常見的因材網系統。 2. 能使用因材網的操作解決及完成教師指派相關的因材網任務。	1. 每位學生能認真聆聽。 2. 每位學生都能完成教師指派任務。 3. 每位學生都能針對錯誤進行修改。	因材網	5
第(11)週 - 第(15)週	數學邏輯	活動一：認識數學邏輯 App (1 節) 1. 教師解說[怪物數字:數學教育遊戲]App。 2. 讓學生熟悉並簡單操作介面。 活動二：動手操作數學邏輯 App (4 節) 1. 教師帶領學生進行第一次操作。	資訊	資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-1-3 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 能認識數學邏輯思考 App。 2. 能操作數學邏輯思考 App 並進行關卡挑	1. 能認識常見的數學邏輯思考 App。 2. 能認識與使用數學邏輯思考 App 挑戰關卡，並具備學習使用的興趣。	1. 每位學生能認真聆聽。 2. 每位學生能操作教師所教導的內容。 3. 每位學生能進行闖關。	[怪物數字:數學教育遊戲]App	5

		2. 學生依序挑戰遊戲關卡。			戰。				
第(16)週 - 第(20)週	邏輯思考	<p>活動一：認識邏輯 App (1 節)</p> <p>1. 教師解說 [紀念碑谷 2]App。</p> <p>2. 讓學生熟悉並簡單操作介面。</p> <p>活動二：動手操作邏輯 App (4 節)</p> <p>1. 教師帶領學生進行第一次操作。</p> <p>2. 學生依序挑戰遊戲關卡。</p>	資訊	<p>資 t-1-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 t-1-3 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>1. 能認識邏輯思考 App。</p> <p>2. 能操作邏輯思考 App 並進行關卡挑戰。</p>	<p>1. 能認識常見的邏輯思考 App。</p> <p>2. 能認識與使用邏輯思考 App 挑戰關卡，並具備學習使用的興趣。</p>	<p>1. 每位學生能認真聆聽。</p> <p>2. 每位學生能操作教師所教導的內容。</p> <p>3. 每位學生能進行闖關。</p>	[紀念碑谷 2]App	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 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 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 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>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：黃詩怡</p>								