

嘉義縣成功國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	課程設計者	翁正舜	教學總節數 / 學期(上/下)	39 / 上 21 下 18
年級 課程主題名稱	天涯若比鄰	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	創造每一天的成功 (從成功邁向世界)	與學校願 景呼應之 說明	為了配合教育科技化的趨勢，參考嘉義縣國小資訊科技課程內容，將主題科技列入學校彈性課程安排，以強化學生資訊操作知能。		
總綱 核心素養	<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-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。</p>	課程 目標	<p>一、透過具備資訊科技的基本素養，依著跨領域教學的概念，與數學、社會、綜合、語文、國際文化等課程相結合，理解多元化資訊的接觸與包容。</p> <p>二、透過跨領域學習、影片剪輯、打字測驗、資安宣導、生活科技、自由軟體等課程單元的規劃，培養具備探索思考解決的能力，讓學生能體驗按部就班的進行軟硬體操作，並實踐解決生活中的各種問題。</p>		

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	跨領域學習	均一教育平台(數學)	數學 綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	均一數學任務	1.選擇均一平台，能透過各年級數學教學進度，落實安排適合且適量的關卡任務。 2.能了解各個學生的後台數據分析狀況。	1.能依序完成教師所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	上機練習	1
第 2 週 - 第 7 週	影片 剪輯 軟體	* MovieMaker 軟體介紹及作品展示。 * 軟體功能複習：開新舊檔、存檔、材料匯入(照片、影片等)、轉場設計、動態設計、時間軸設計、進場、過場、退場等片頭片中片尾設計。 * 資料存檔觀念建立及上機實作。 * 作業繳交(一)：『校園一隅』影片。	社會	3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	『校園一隅』 影片剪輯	1.能彙整校園各處風景，並了解『校園一隅』之特色內涵。 2.選定 MovieMaker 的主題，熟悉其操作方法，並進行自選主題的探究與實作。 3.能於限期內完成作業。	1.能自行編排、設計素材的順序。 2.能思索如何強化各項素材之間的轉場、動態、時間軸等設計。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統。	上機練習	6
第 8 週	打字 測驗 (一)	* 引導學生了解目前社會時事。 * 針對現階段全球議題進行認知學習。	社會	3b-II-2 摘取相關資料中的重點。	繕打測驗	1.摘取時事議題內容，讓學生能夠理解重點。 2.透過與社會課程相結合，拓展學生本土及國際視野。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	上機測驗	1

第 9 週	資安 宣導	* 資訊素養與倫理	社會	3d- II -1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	資安宣導	1.能探究並理解資訊安全的重要性。 2.能了解解決資安問題的方法。	1.能完整觀賞該資安議題的影片。 2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。	宣導影片	1
第 10 週 - 第 11 週	生活 科技	* 數字華容道 * BlueBlock	綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	最強大腦之數字華容道，及 BlueBlock	1.選擇適合的燒腦 app 軟體，並落實學習其設計概念及操作方式。 2.數字華容道：能用盡量少的步數和時間，將棋盤上的數字方塊，按照從左到右，從上到下的順序重新排列整齊。 3.BlueBlock：能能用盡量少的步數和時間，將棋盤上的某一色塊移出棋盤。	1.能依序完成規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	上機練習	2
第 12 週 - 第 13 週	自由 軟體	* 認識自由軟體：音樂 CD 光碟備份。 * 認識自由軟體：影音 DVD 光碟備份。	綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	音樂CD及影音DVD的備份	1.選擇適合的擷取 mp3 和 DVD 影像的自由軟體，並落實學習其設計概念及操作方式。 2.能理解音樂和影片的儲存格式 3.能了解數位典藏的概念及重要性。	1.能熟悉音樂及影片的備份軟體的操作步驟。 2.能實際操作並正確無誤的完成音樂和影片的備份。	上機練習	2
第 14 週	打字 測驗 (二)	* 引導學生了解目前社會時事。 * 針對現階段全球議題進行認知學習。	社會	3b- II -2 摘取相關資料中的重點。	繕打測驗	1.摘取時事議題內容，讓學生能夠理解重點。 2.透過與社會課程相結合，拓展學生本土及國際視野。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在	上機測驗	1

							電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統		
第 15 週 - 第 16 週	跨領域學習	均一教育平台(數學)	數學 綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	均一數學任務	1.選擇均一平台，能透過各年級數學教學進度，落實安排適合且適量的關卡任務。 2.能了解各個學生的後台數據分析狀況。	1.能依序完成教師所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	上機練習	2
第 17 週	資安宣導	* 資訊素養與倫理	社會	3d- II -1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	資安宣導	1.能探究並理解資訊安全的重要性。 2.能了解解決資安問題的方法。	1.能完整觀賞該資安議題的影片。 2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。	宣導影片	1
第 18 週 - 第 20 週	跨領域學習	* 電腦小學生創意寫作競賽的介紹。 * 「文字接龍」的題型撰寫。 * 「看圖說話」的題型撰寫。	綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	電腦創意寫作	選擇適合的創意寫作概念及方法，落實熟悉兩種不同題型的撰寫。	1.能了解創意寫作的方法、規定及題型。 2.能確實完成兩種題型的寫作。	上機練習	3
第 21 週	打字測驗(三)	* 引導學生了解目前社會時事。 * 針對現階段全球議題進行認知學習。	社會	3b- II -2 摘取相關資料中的重點。	繕打測驗	1.摘取時事議題內容，讓學生能夠理解重點。 2.透過與社會課程相結合，拓展學生本土及國際視野。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	上機測驗	1
下學期									

第 1 週 - 第 2 週	跨領域學習	均一教育平台(數學)	數學 綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	均一數學任務	1.選擇均一平台，能透過各年級數學教學進度，落實安排適合且適量的關卡任務。 2.能了解各個學生的後台數據分析狀況。	1.能依序完成教師所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	上機練習	2
第 3 週 - 第 5 週	跨領域學習	* 認識心智圖。 * 透過數位平板繪製心智圖。 * 利用社會科課本內容繪製心智圖。	綜合	2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	心智圖app	1.能學習心智圖在各項資料的分析與判讀，透過心智圖在概念整理上的規劃策略，以解決資料重點的整理。 2.能透過分組合作完成心智圖的繪製。	1.能將社會課程的文章內容，透過繪製心智圖的方式，將重點整理出來。 2.小組能確實分工合作。	上機練習	3
第 6 週	資安宣導	* 資訊素養與倫理	社會	3d- II -1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	資安宣導	1.能探究並理解資訊安全的重要性。 2.能了解解決資安問題的方法。	1.能完整觀賞該資安議題的影片。 2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。	宣導影片	1
第 7 週	打字測驗(一)	* 引導學生了解目前社會時事。 * 針對現階段全球議題進行認知學習。	社會	3b- II -2 摘取相關資料中的重點。	繕打測驗	1.摘取時事議題內容，讓學生能夠理解重點。 2.透過與社會課程相結合，拓展學生本土及國際視野。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	上機測驗	1
第 8 週 - 第 13 週	生活科技	* 認識 3D 列印機器及科技介紹。 * 3D 設計軟體介紹及作品展示。	綜合	2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解	3D列印	1.能分析與判讀 3D 列印創新科技在現代生活上的實務應用，透過規劃策	1.能自行設計 3D 小物。 2.能將設計作品正確的儲存在電腦桌面。	上機練習	6

		<ul style="list-style-type: none"> *軟體功能學習：開新舊檔、存檔、材料匯入(形體、顏色等)。 *資料存檔觀念建立及上機實作。 *作業繳交(一)：『自選主題』。 		<p>決日常生活的問題。</p>		<ul style="list-style-type: none"> 略來熟悉其軟體的操作方法。 2.能自行創新設計出屬於自己意念的 3D 列印小物，以解決生活上的便利使用。 3.能於限期內完成作業。 	<ul style="list-style-type: none"> 3.能將作品上傳到學校雲端系統。 4.能將作品以 3D 列印繳交。 		
第 14 週 - 第 16 週	生活科技	<ul style="list-style-type: none"> *認識定格動漫原理。 *定格動漫之設計原理及作品展示。 *分組進行：設計定格位置、數量、動作、場地、角度等。 *資料存檔觀念建立及上機實作。 *作業繳交(二)：『自選主題』。 	綜合	<p>2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	定格動漫	<ul style="list-style-type: none"> 1.能分析與判讀定格動漫在現代生活上的務實應用，透過規劃策略來熟悉定格動漫的製作流程順序。 2.能理解定格動漫的原理及效果，並自行編製動畫腳本進行拍攝，以解決不同主題的呈現方式。 3.能透過分工合作完成作品。 	<ul style="list-style-type: none"> 1.能自行設計定格動漫的題目及內容。 2.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 3.能將作品上傳到學校雲端系統。 	上機練習	3
第 17 週	打字測驗(二)	<ul style="list-style-type: none"> *引導學生了解目前社會時事。 *針對現階段全球議題進行認知學習。 	社會	<p>3b- II -2 摘取相關資料中的重點。</p>	繕打測驗	<ul style="list-style-type: none"> 1.摘取時事議題內容，讓學生能夠理解重點。 2.透過與社會課程相結合，拓展學生本土及國際視野。 	<ul style="list-style-type: none"> 1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統 	上機測驗	1
第 18 週	資安	<ul style="list-style-type: none"> *資訊素養與倫理 	社會	<p>3d- II -1</p>	資安宣導	<ul style="list-style-type: none"> 1.能探究並理解資訊安 	<ul style="list-style-type: none"> 1.能完整觀賞該資安議題 	宣導影片	1

	宣導		探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。		全的重要性。 2.能了解解決資安問題的方法。	的影片。 2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。		
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(38)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 checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)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>1. 學生對閱讀有困難，如有閱讀的學習目標可調整其標準，可簡化學習表現。</p> <p>2. 可提供小組協助或個別指導以利學習</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：葉仕漢 普教老師簽名：翁正舜</p>							

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。