

嘉義縣好美國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	資訊科技--好美大觀園	課程 設計者	沈志鴻	總節數 /學期 (上/下)	20/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						
學校 願景	好學富禮 內外皆美		與學校願景呼 應之說明	1. 認識在地經濟產業-文蛤與蛤蜊，透過訪問、討論與實際參與活動，引發學生的學習與思考，並運用資訊工具整理內容，進行美學藝術創作。 2. 了解與蒐集當地廟宇的沿革與神明的人文與故事，學習以禮尊重在地的人文信仰。			
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-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。 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。		課程 目標	1. 運用資訊工具，與同學 合作 製作訪問調查單，透過訪問與人 互動 ， 探 索 文蛤的特色。 2. 能利用網路搜尋廟宇及神明的資料，並用資訊工具做成報告，與同學分享及討論，培養 合作 之素養。 3. 結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊知能應用於日常生活中。 4. 具備 資料編輯、簡報製作等基本能力，認識網路倫理與資訊安全等基本素養，並能 理解 及思辨媒體內容的價值與正確性。			

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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	文蛤大觀園——製作訪問調查單	科議 k-II-1/認識常見科技產品 資議 t-II-1/體驗常見的資訊系統 社 3a-II-1/透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題 資議 c-II-1/體驗運用科技與他人互動及合作的方法	1. 文書軟體基本功能 2. 訪問調查單 3. 文蛤特色	1. 能使用文書處理軟體「繪製表格」功能，製作訪問調查單。 2. 能透過儲存檔案的歷程，認識檔案資料類型。 3. 使用文書處理軟體紀錄感受。 4. 能認識並回答文蛤的特色。	三年級： 1. 學生能完成 2 個問題(含文字、表格)的訪問調查單。 2. 學生能說出所製作檔案之檔案類型。 3. 學生能簡短將感受紀錄在文書軟體上(約 30 字)。 4. 能回答出文蛤的 2 項特色。 四年級： 1. 學生能完成 4 個問題(含文字、表格)的訪問調查單。 2. 學生能說出所製作檔案之檔案類型及副檔名。 3. 學生能將感受紀錄在文書軟體上(約 60 字)。 4. 能回答出文蛤的 4 項特色。	教學活動：文書處理軟體基本功能介紹與實作 1. 認識文書處理軟體「開新檔案」「開啟舊檔」、「存檔」等功能，並理解儲存文書處理資料類型。 2. 請學生分組運用文書處理軟體製作文蛤訪問調查單。 3. 實地訪問文蛤專家，並做紀錄。 4. 請學生分組上台報告。	文蛤訪問 https://www.youtube.com/watch?v=CUY8eNMBfxE	4
第(5)週 - 第(8)週	蛤蜊之歌心情小品——練習打字	科議 k-II-1/認識常見科技產品 資議 t-II-1/體驗常見的資訊系統 語 1-II-1/聆聽時能讓對方充	1. 中、英文打字。 2. 繪本「蛤蜊之歌」	1. 能學會操作鍵盤及中英文打字。 2. 能了解繪本「蛤蜊之歌」的故事。 3. 能完成心情小品。 4. 能將文字轉換成電子檔。	三年級： 1. 學生能學會正確的姿勢與手勢打字。 2. 學生能簡要表達出「蛤蜊之歌」的故事大意和重點。 3. 學生能簡要完成「蛤蜊之	教學活動：中文及英文打字練習 1. 認識鍵盤及中英打字練習。 2. 共同欣賞「蛤蜊之歌」PPT 後，討論故事的大意，找出繪本故事的重點。 3. 依照「蛤蜊之歌」學習單上的提問，完成蛤蜊之歌的心情小品。	繪本「蛤蜊之歌」PPT 「蛤蜊之歌」學習單	4

		分表達意見。 語 2-II-2/運用適當詞語、正確語法表達想法。			歌」學習單的心情小品。 4. 學生能將心情小品的文字記錄轉換成電子檔。 四年級： 1. 學生能維持正確的姿勢與手勢打字。 2. 學生能完整敘述「蛤蚧之歌」的故事大意和重點。 3. 學生能詳述完成「蛤蚧之歌」學習單的心情小品。 4. 學生能將心情小品的文字記錄轉換成電子檔。	4. 將心情小品轉成電子檔。		
第(9)週 - 第(15)週	神來也 - 瀏覽器操作及簡報製作	科議 k-II-1/認識常見科技產品 資議 t-II-2/體會資訊科技解決問題的過程 社 2b-II-2/感受與欣賞不同文化的特色 社 3d-II-3/將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演	1. 瀏覽器 2. 太聖宮的沿革 3. 神明的人文與故事 4. 簡報軟體	1. 能瞭解各種瀏覽器的功能及差異。 2. 能瞭解並熟悉各搜尋引擎的功能。 3. 能使用瀏覽器搜尋太聖宮的沿革及供奉的神明。 4. 能使用瀏覽器搜尋神明的人文與故事。 5. 能認識並熟悉簡報軟體的基本功能。 6. 能使用簡報軟體製作神明的人文與故事簡報。 7. 能利用簡報與同學分享神明的故事。	三年級： 1. 學生能認識並正確使用 IE、Chrome 瀏覽器。 2. 學生能熟悉 google 的操作方式及功能。 3. 學生能搜尋出太聖宮的沿革及神明的介紹。 4. 學生能正確操作瀏覽器並協助蒐集神明的人文與故事。 5. 學生能正確操作簡報軟體。 6. 學生能正確使用簡報軟體製作神明的人文與故事簡報。 7. 學生能操作簡報，並簡要分享簡報內容。 四年級：	教學活動：瀏覽器功能介紹及簡報製作 1. 介紹常見瀏覽器及搜尋引擎。透過搜尋引擎認識好美大聖宮的沿革及供奉的神明。 2. 將學生分組，透過搜尋引擎瞭解神明的的人文與故事。 3. 介紹簡報軟體。分組進行資料的閱讀與整理，將神明的人文與故事製作成簡報。 4. 各組學生利用簡報進行報告。	谷歌搜尋引擎 https://www.google.com.tw/ 雅虎搜尋引擎 https://tw.yahoo.com/	

					<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能認識並正確使用 IE、Chrome、Firefox 瀏覽器。 2. 學生能熟悉 google、yahoo 搜尋引擎的操作方式及功能。 3. 學生能搜尋出太聖宮的沿革及神明的介紹。 4. 學生能正確操作瀏覽器並彙整神明的人文與故事。 5. 學生能熟悉並流暢的操作簡報軟體。 6. 學生能正確使用簡報軟體製作神明的人文與故事簡報，並加入特效。 7. 學生能操作簡報，並詳盡分享簡報內容。 			
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>蚵蛤 創意 家 — 小畫 家自 由彩 繪</p>	<p>科議 k-II-1/認識常見科技產品</p> <p>科議 s-II-1/繪製簡易草圖以呈現構想</p> <p>語 2-II-4/樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>藝 1-II-3/能試探媒材特性與技法，進行創作</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小畫家 2. 貝殼的創作設計 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識小畫家的操作及功能。 2. 能發表自己的觀點和意見。 3. 能完成貝類的創作設計圖。 4. 能使用小畫家完成貝類的創作設計。 5. 能說出創作的理念與同學分享。 	<p>三年級：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能認識並操作小畫家的基本功能。 2. 學生能簡要發表自己的觀點和意見。 3. 學生能簡要完成貝殼的創作設計學習單。 4. 學生能使用小畫家完成創作設計。 5. 學生能與同學簡單分享自己的創作理念。 <p>四年級：</p>	<p>教學活動：認識電腦繪圖及小畫家操作練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識蚵殼與文蛤殼藝術作品相關影片。 2. 分組討論貝類的創作素材可以有哪些。將想要設計的圖案畫在「我的創作設計學習單」上。 3. 將設計圖用小畫家完成並與同學分享。 	<p>我的創作設計學習單</p>	5

