

嘉義縣龍崗國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	資訊與自學軟體應用	課程設計者	林南宏	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	品德、健康、認同、樂學	與學校願景呼應之說明	1. 多媒體溝通與交流也有禮儀與原則可遵循，只有在彼此尊重的前提下，網路世界方能以有秩序的方式運作。 2. 運用多媒體同時也學習使用正確多媒體的健康原則，除了身體健康發展外，更注重心理的成熟發展。 3. 透過多媒體的使用與創作過程了解自己的現實生活區域，建立熱愛這片土地的情感，以培養對家鄉的認同感。 4. 讓孩子快樂學習多媒體，輕鬆踏出第一步。以學生為本、以媒體傳導為體的翻轉教室學習，還能養成自學的好習慣，讓孩子有自信和自主轉變。				
總綱核心素養	A3 規劃執行與創新應變 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 C2 人際關係與團隊合作 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。	課程目標	1. 知識：能系統的學習各項普識性的網際網路工具及多媒體。 2. 技能：透過學習分享與經驗交流，學生能夠善用科技媒體及網路進行創作及溝通，具備擬定計畫與實作的能力。 3. 態度：即使面對資訊速變時代和科技浪潮的革命，孩子使用資訊科技時，更能具備同理心，具備科技與資訊應用的基本素養，並利用多元溝通方式與團隊分享與合作。				

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(5)週	網路世界大不同	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	1. 常見的通訊軟體 2. 數位學習平台操作 3. 網路沉迷的危害 4. 網路安全、禮節及陷阱	1. 透過指導及操作能認識常見的通訊軟體。 2. 透過指導及操作能認識並使用常見數位學習平台。 3. 透過指導與平台資訊閱讀能了解網路沉迷的危害。 4. 透過指導與平台資訊閱讀能了解並遵守網路安全、禮節及陷阱。	1. 每個學生都能使用通訊工具進行交流。 2. 每個學生都能註冊專屬帳號並使用常見數位學習平台。 3. 每個學生都能深刻了解網路沉迷的危害。 4. 每個學生都能了解並遵守網路安全、禮節及陷阱。	活動一：學習零距離。 1. 經過指導了解並嘗試使用通用型通訊工具。(1節) 2. 學習並註冊使用常見數位學習平台。(2節) 活動二：致命的吸引力。 1. 透過平台資訊了解網路沉迷的危害。(1節) 2. 透過平台資訊了解網路相關安全、禮節及陷阱。(1節)	1. 即時通訊-維基百科 2. 各數位學習平台 3. https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx 4. https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx	5
第(6)週-第(10)週	多媒體的世界	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 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 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	1. 數位相機的操作 2. 影音多媒體的操作 3. 照片的拍攝 4. 數據的儲存與傳輸	1. 透過教學能認識並了解數位相機的使用方法。 2. 透過教學能認識並了解影音多媒體設備的使用方法。 3. 透過實際操作能使更熟悉影音多媒體的使用方法。 4. 經由教學活動能習得系統化數位資料管理方法。	1. 每個學生都能順利操作數位相機。 2. 每個學生都能順利操作影音多媒體設備。 3. 每個學生都能完成作品拍攝。 4. 每個學生都能將作品數位儲存。	活動一：認識資訊多媒體。 1. 手機及數位相機的操作與基本入門。(1節) 2. 動態影音錄製多媒體的操作與基本入門。(1節) 活動二：小小攝影師。 1. 透過教材或網路相關資料蒐集並實際操作數位相機或手機拍攝。(2節) 2. 將拍攝之數位檔案進行編輯與傳輸。(1節)	1. http://163.23.148.11/~computer/internet/camera.htm 2. https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%94%9D%E5%BD%B1%E6%A9%9F	5

<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>多媒體的應用</p>	<p>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 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>1. 錄製聲音檔案 2. 編輯聲音檔案 3. 錄製影音檔案 4. 編輯影音檔案</p>	<p>1. 經過指導與操作使能了解常見的數位資料類型。 2. 經過指導與操作使能了解常見的數位資料儲存架構。 3. 經過指導能進行影音編輯軟體的操作。 4. 經過指導能進行影音編輯軟體的應用。</p>	<p>1. 每個學生都能錄音成功。 2. 每個學生都能將錄音檔進行編輯重製。 3. 每個學生都能錄製一段影音檔案。 4. 每個學生都能將影音檔案進行編輯重製。</p>	<p>活動一：小小錄音師。 1. 透過錄音設備或軟體嘗試聲音錄製。(1節) 2. 透過聲音編輯軟體將錄製好的聲音進行編輯重製。(1節) 活動二：影像開麥啦。 1. 透過錄影設備或軟體嘗試影像攝錄。(1節) 2. 透過影音編輯軟體將錄製好的影像進行編輯與重製。(2節)</p>	<p>1. https://steachs.com/archives/29694 2. 免費編輯軟體 3. 數位攝影機 4. 免費影音編輯軟體</p>	<p>5</p>
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>程式設計好好玩</p>	<p>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 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。</p>	<p>1. scratch 操作 2. scratch 進階操作 3. 設計自己的程式</p>	<p>1. 經過學習與操作能掌握程式設計工具之功能與操作。 2. 經過教學能習得程式設計之基本應用。 3. 經過操作與構思，能完成自己的程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 每個學生都能進行基本操作。 2. 每個學生都能完成任務。 3. 每個學生都能完成自己的設計作品。</p>	<p>活動一：概念與指令。 1. 學習操作簡易型程式設計概念軟體(目前 scratch)。(2節) 活動二：動腦想動手做。 1. 透過教師佈題利用程式設計完成指定任務。(1節) 2. 嘗試操作並設計簡易程式。(2節)</p>	<p>1. https://scratch.mit.edu/ 2. 自編任務 3. 電腦教室</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</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 <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>							

<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 內容調整:以孩子的生活經驗出發，並聯結課程的內容，同時增加孩子的學習動機。2. 環境調整:調整到授課老師附近，方便老師掌握孩子學習情況，並適時給予各類提示。3. 歷程調整:利用操作與體驗讓孩子理解概念，並大量參與各項活動，以促進理解層次。。4. 評量調整:利用多元評量，以實作、觀察與口述表達為主，增加孩子成功經驗。 <p>特教老師簽名：蘇品弘 普教老師簽名：林南宏</p>
-----------------------------	---

嘉義縣龍崗國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	資訊與自學軟體應用	課程設計者	林南宏	總節數/學期(上/下)	20/下學期
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	品德、健康、認同、樂學	與學校願景呼應之說明	1. 多媒體溝通與交流也有禮儀與原則可遵循，只有在彼此尊重的前提下，網路世界方能以有秩序的方式運作。 2. 運用多媒體同時也學習使用正確多媒體的健康原則，除了身體健康發展外，更注重心理的成熟發展。 3. 透過多媒體的使用與創作過程了解自己的現實生活區域，建立熱愛這片土地的情感，以培養對家鄉的認同感。 4. 讓孩子快樂學習多媒體，輕鬆踏出第一步。以學生為本、以媒體傳導為體的翻轉教室學習，還能養成自學的好習慣，讓孩子有自信和自主轉變。				
總綱核心素養	A3 規劃執行與創新應變 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 C2 人際關係與團隊合作 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。	課程目標	1. 知識：能系統的學習各項普識性的網際網路工具及多媒體。 2. 技能：透過學習分享與經驗交流，學生能夠善用科技媒體及網路進行創作及溝通，具備擬定計畫與實作的能力。 3. 態度：即使面對資訊速變時代和科技浪潮的革命，孩子使用資訊科技時，更能具備同理心，具備科技與資訊應用的基本素養，並利用多元溝通方式與團隊分享與合作。				

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(5)週	資訊管理最行	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	1. 文書軟體的進階使用 2. 雲端介面的使用與操作 3. 雲端資料的分享 4. 雲端資料的協作	1. 透過教學與操作使學生熟悉常見的數位資料類型。 2. 透過教學與操作使學生熟悉常見的儲存架構。 3. 透過雲端資料分享使學生習得系統化數位資料分享方法。 4. 透過雲端資料分享使學生習得系統化數位資料協作方法。	1. 每個學生都能學會文書軟體的進階使用。 2. 每個學生都能熟悉雲端介面操作。 3. 每個學生都能透過雲端分享並管理資料。 4. 每個學生都能透過雲端與他人協作資料管理。	活動一：隨身資料庫。 1. 進階的文書資料整合操作。(1節) 2. 透過雲端資料的儲存與軟體及工具的使用使資料庫的使用能無遠弗屆。(1節) 活動二：分享與協做。 1. 學會資料雲端分享與權限設定。(1節) 2. 透過雲端資料共享權限協做完成老師指定作業。(2節)	1. 文書軟體 2. 免費雲端系統 3. google 雲端硬碟 4. google雲端硬碟	5
第(6)週-第(10)週	我也會製作機器人	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 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. 機器人軟體 2. 機器人操作 3. 機器人設計 4. 完成機器人	1. 透過機器人軟體的使用習得程式設計工具之功能。 2. 透過機器人操作組合習得程式設計工具之操作。 3. 透過創意設計與競賽學會程式設計之基本應用。	1. 每個學生都能使用機器人軟體。 2. 每個學生都能組裝並利用軟體操作機器人。 3. 每組都能設計出自己的創意機器人。 4. 每組都能成果展示並進行互評。	活動一：是積木也是機器人。 1. 了解並熟悉機器人軟體的設計使用。(1節) 2. 透過軟體操作組合型機器人(目前樂高機器人)。(1節) 活動二：創意競賽。 1. 分組進行機器人設計創意競賽。(2節) 2. 機器人設計成果展示與競賽評分。(1節)	1. 樂高機器人軟體 2. 樂高機器人 3. 樂高機器人	5

<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>我是大編劇</p>	<p>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 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。</p>	<p>1. 腳本設計產出 2. 素材拍攝分配 3. 素材拍攝蒐集</p>	<p>1. 透過腳本設計學會使用資訊科技與他人合作並產出作品。 2. 透過拍攝素材學會系統化數位資料管理。 3. 透過實際拍攝影音學會系統化數位資料管理方法。</p>	<p>1. 全班能共同討論並腳本產出。 2. 每個人都能參與素材拍攝與分配。 3. 每個人都能針對分配完成拍攝。</p>	<p>活動一：腳本設計。 1. 全班共同討論畢業影片腳本設計。(2節) 活動二：素材蒐集。 1. 全班討論並進行分組素材拍攝分配。(1節) 2. 分組進行影音拍攝。(2節)</p>	<p>1. http://twweb.tsu.edu.tw/sections/97/pages/196?locale=zh_tw 2. 攝影器材 3. 攝影器材與儲存設備</p>	<p>5</p>
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>我是大導演</p>	<p>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 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活的問題。</p>	<p>1. 畢業影片剪輯 2. 畢業影片字幕與轉檔 3. 畢業影片產出</p>	<p>1. 透過畢業影片剪輯學會影音編輯軟體的操作。 2. 透過字幕配樂編輯與轉檔懂得使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 3. 經由影片與成果發表的能得到使用資訊科技與他人合作產出的反饋。</p>	<p>1. 每組都能完成畢業影片剪輯。 2. 每組都能完成字幕及配樂與轉檔。 3. 全班能順利完成成果發表。</p>	<p>活動一：剪輯實作。 1. 先分組再整合進行畢業影片彙編剪輯。(2節) 活動二：配樂轉檔發表分享。 1. 分組進行字幕配樂編輯與轉檔。(2節) 2. 畢業影片成果發表。(1節)</p>	<p>1. 影音剪輯軟體 2. 影音編輯軟體 3. 演藝廳</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</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 <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>						

<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 內容調整:以孩子的生活經驗出發，並聯結課程的內容，同時增加孩子的學習動機。2. 環境調整:調整到授課老師附近，方便老師掌握孩子學習情況，並適時給予各類提示。3. 歷程調整:利用操作與體驗讓孩子理解概念，並大量參與各項活動，以促進理解層次。。4. 評量調整:利用多元評量，以實作、觀察與口述表達為主，增加孩子成功經驗。 <p>特教老師簽名：蘇品弘 普教老師簽名：林南宏</p>
-----------------------------	---