

嘉義縣義仁國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	竹夢踏實	課程 設計者	郭庭琮	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	健康 卓越 競爭力		與學校願景呼 應之說明	一、藉由服務讓孩子身心健康並培養愛家、愛校、愛鄉的情懷。 二、期盼孩子不斷成長茁壯，除了追求卓越外並能感恩惜福 三、透過服務展現孩子的活力，並能展現競爭力更重要的是擁有自己的舞台。			
總綱 核心素 養	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。 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。 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	一、 具備擬定計畫與實作的能力，將習得的資訊科技能力，以創新 思考方式，解決日常生活問題。 二、 能將習得的資訊科技能力，透過作品展示，與同儕分享。 三、透過作品分享與賞析活動，具備理解他人感受並樂於與人互動及合作之素養。			

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	校訂課程 第四類 自我介紹	資訊科技/資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 綜合領域/2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活問題	1. 資訊倫理 2. word 教學	1. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 2. 分析與判讀網路資源，規劃合適內容，透過 word 完成作品	1. 能說出網路資料使用的相關規範 2. 遵守網路資料使用的相關規範進行作品美化 3. 使用 word 編輯自我介紹內容 4. 發表並介紹作品	活動一:資訊倫理介紹 1. 分享個人上網搜尋資料的相關經驗 2. 分組討論並發表遵守資訊倫理的重要性 3. 討論自身哪些行為違反網路資料使用規範，並分享改進策略 活動二:自我介紹內容 1. 分組進行自我介紹內容討論 2. 用注音輸入法編輯自我介紹 活動三:插入圖片或照片 1. 拍攝個人照片並插入表格內 2. 照片縮放和剪裁 3. 網路素材使用:插入背景和其他圖片美化 活動四:自我介紹作品分享 1. 每位同學都上台自我介紹並展示作品 2. 票選最佳人氣作品 3. 輸出作品並護貝	資訊倫理 1-網路識讀-資訊小博士 http://www.bp ps.hlc.edu.tw /modules/tad_ web/video.php ?WebID=9&Vide oID=24	5
第(6)週 -	校訂課程	資訊科技/資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單問題 綜合領域/2d-III-1 運用美感	Word 表格教學	1. 能使用 word 表格功能完成功課表。	1. 能學會 word 的基本功能操作 2. 能完成精美功課表並貼在聯絡簿上	活動一:功課表製作 1. 討論製作的方式 2. 範例參考	功課表	5

第(10)週	第四類 功課表	與創意， 解決 生活問題， 豐富 生活內涵。		2. 運用 美感與創意， 解決 表格設計問題， 豐富 功課表的內容。		活動二:插入表格 1. 表格要放入那些欄位 2. 表格內容設定 3. 打字 活動三:上網收尋素材並插入圖片和背景 1. 插入背景美化自己的功課表 2. 插入可愛圖片 活動四:作品展示 1. 黏貼在聯絡簿上 2. 與家長分享並自評	
第(11)週 - 第(15)週	校訂課程 第四類 月考成績單	資訊科技/資 p-III-3 能 認識 基本的數位資源整理方法 綜合領域/2d-III-1 運用 美感與創意， 解決 生活問題， 豐富 生活內涵。	excel 教學	1. 能 認識 並運用 excel 整理考試成績 2. 運用 美感與創意， 解決 分數計算問題， 豐富 成績單內涵。	1. 能學會 excel 的基本功能操作 2. 能使用 excel 軟體製作並美化成績單	活動一:excel 功能簡介 1. excel 可運用解決生活何種問題? 2. Excel 功能列介紹 活動二:成績單表格製作 1. 欄位規劃與表格 2. 輸入內容 活動三:總和、平均公式 1. 公式介紹 2. 套用公式 活動四:列印並張貼 1. 輸入成績 2. 列印張貼	excel 軟體

	<p>特教老師簽名：游晶文</p>
--	-------------------

	<p>普教老師簽名：郭庭琮</p>
--	-------------------

嘉義縣義仁國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	竹夢踏實	課程 設計者	郭庭琮	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	健康 卓越 競爭力		與學校願景呼 應之說明	四、藉由服務讓孩子身心健康並培養愛家、愛校、愛鄉的情懷。 五、期盼孩子不斷成長茁壯，除了追求卓越外並能感恩惜福 六、透過服務展現孩子的活力，並能展現競爭力更重要的是擁有自己的 舞台。			
總綱 核心素 養	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。 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。 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	三、 具備擬定計畫與實作的能力，將習得的資訊科技能力，以創新 思考 方式，解決日常生活問題。 四、 能將習得的資訊科技能力，透過作品展示，與同儕分享。 三、 透過作品分享與賞析活動，具備理解他人感受並樂於與人互動及合 作之素養。			

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	校訂課程 第四類 學習檔案製作	綜合領域/2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵 資訊科技/資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法	word 教學	1. 運用美感和創意拍攝照片，解決生活問題，豐富生活內涵。 2. 能認識 WORD 整理學習檔案方法。	1. 能拍攝美感和創意的照片來做為學習檔案封面。 2. 使能用 word 軟體整理學習檔案自我介紹內容。	活動一:拍攝個人照片 在校園美景拍攝個人照片 活動二:word 表格製作 1. 插入個人照片 2. 個人檔案欄位 活動三:展示並列印 1. 學習檔案封面展示 2. 分享與自評	學習檔案	5
第(6)週 - 第(10)週	校訂課程 第四類 校外教學簡報	社會領域/3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作 資訊科技/資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得	powerpoint 教學	1. 選定校外教學主題進行探究與製作 powerpoint 簡報 2. 能利用 powerpoint 分享學習資源與心得	1. 能製作校外教學簡報 2. 能利用簡報分享校外教學心得	活動一:收集校外教學照片 1. 將照片匯入雲端硬碟 2. 下載至個人資料夾 3. 活動二:簡報功能介紹 1. 新增投影片 2. 輸入標題和內容 3. 插入圖片 4. 背景和表格 活動三:校外教學簡報發表 1. 分組進行簡報發表 2. 簡報檢討與討論	校外教學照片	5
第(11)週 - 第(15)週	校訂課程 第四類 媽媽	綜合領域/2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 資訊科技/資 P-III-1 能認識與使用資訊科技表達想法	非常好色教學	1. 運用非常好色軟體的美感與創意解決生活問題，豐富生活內涵。 2. 能認識與使用資訊科技製作卡片和海報表達對母親的愛	1. 能使用非常好色軟體製作邀請函和海報 2. 能在作品中利用文字圖片表達對母親的愛	活動一:母親節卡片 1. 利用非常好色軟體製作 2. 依步驟加入素材背景和文字 活動二:母親節海報 1. 利用非常好色軟體製作 2. 依步驟加入素材背景和文字	母親節卡片範例	5

	我愛你					活動三:我愛媽媽作品展 1. 將作品輸出布置在教室 2. 互相觀摩並給予鼓勵		
第(16)週 - 第(20)週	校訂課程 第四類 程式高手	綜合領域/2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活問題 資訊科技/資 r-III-3 能利用程式語言表達運算程序	scratch 介紹	1. 分析與判讀 scratch，規劃策略以解決程式問題。 2. 能利用程式語言表達所製作遊戲的程序	1. 能初步認識程式語言並能使用 scratch 的指令解決簡單問題 2. 能利用 scratch 製作小遊戲	活動一:一小時玩程式 1. 認識一個小時玩程式網站 2. 通過任務並取得證書 活動二:認識 scratch 以及為何學程式設計 1. 認識 scratch 2. Scratch 基本指令和操作 活動三:scratch 基本功能介紹 1. 插入素材 2. 背景套用 3. 進階指令	一小時玩程式網站 http://hocintw.thealliance.org.tw/3963639511199682356726178296093124324335.htm <u>1</u>	5

教材來源 選用教材 () 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 無 融入資訊科技教學內容 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-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生: 無 有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫):
4. 給予明確指令並安排同儕協助。

5. 將教材以小份量呈現進行教學。

6. 討論時鼓勵學生回答，以提問方式引導學生完整表達，並給予鼓勵。

特教老師簽名：游晶文

普教老師簽名：郭庭琮