

嘉義縣溪口國小 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	溪口美藝有創意	課程 設計者	吳國裕 李明燈	總節數 /學期 (上/下)	40/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	健康、創新、學習樂 人文、謙善、溪口情		與學校願景呼 應之說明	在 踩街 活動中，從裝扮中了解不同國家的人文風情，並能用創新的方式來表達溪口的文化特色，以及善用童玩的創意玩法培養愛鄉的謙善情懷。除了能了解家鄉特色之外，學習善用資訊媒體在網路平台展現家鄉的人文景觀。			
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。		課程 目標	1. 藉由創意 踩街 活動，能 擬定 裝扮計畫與實作材料的能力，以簡單的舞蹈動作在校園活動中展出，及在了解童玩遊戲規則下，能 思考 以創新的遊戲方式使日常生活更有風趣，達到美好的文化情境。 2. 應用 基本的資訊繪圖能力學習美工技巧美化生活情境， 理解 各類的媒體內容優缺點，學習製作在地的生活采風影片，進而能傳輸至網路平台展現本地特色			

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(3)週	童玩奧林匹克	藝術/1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 陀螺競賽 2. 彈珠競賽 3. 橡皮筋競賽	1. 在分組討論中能設計各種遊戲規則，並能分別進行有創意的競賽過程。 2. 在參與分組討論過程中能適切表現自己的構想，協同共識合作發表有創意的競賽。	1. 能分組討論陀螺競賽的遊戲規則，確定規則後完成競賽 2. 能分組討論彈珠競賽的遊戲規則，確定規則後完成競賽 3. 能分組討論橡皮筋競賽的遊戲規則，確定規則後完成競賽	活動一：學會打陀螺(2節) 1. 教導傳統的玩法。 2. 分組練習基本打法 3. 各組派出選手，進行比賽 4. 分組討論有創意的遊戲規則 5. 各組練習新的玩法 6. 各組輪流發表遊戲方式，並選出童玩達人。 活動二：認識彈珠遊戲(1節) 1. 請同學說出彈珠的遊戲方式及規則 2. 分組進行試玩 3. 各組討論第二種遊戲方式，並做示範遊戲方式 4. 票選出最有創意的遊戲規則 活動三：有趣的橡皮筋遊戲(2節) 1. 影片教學橡皮筋的各種遊戲方式 2. 現場示範「過七關」遊戲規則，再分組試玩，並討論創新的過關方式。 3. 各組挑戰過關最高關卡。 4. 第一節課結束前要求各組蒐集橡皮筋，以利進行分組討論創意的遊戲規則。	1. 陀螺 20顆 2. 彈珠 200顆 3. 橡皮筋 2包 4. 廢輪胎 2個、腳踏車輪框 3個、棍子(粗)3根、樹枝、石頭、鐵鋁罐 5. 網際網路 youtube 影片	6

			4. 就地取材童玩競賽		4. 能利用校園內的廢棄物或樹枝樹葉製作童玩，並分組討論比賽規則，完成競賽	5. 各組展示遊戲競賽過程與論輸贏的方式。 活動四：童玩變變變(1節) 1. 準備一些廢棄的工具，如廢輪胎、腳踏車輪框、棍子等，配合就地取材，如樹枝、石頭、鐵鋁罐等；讓學生分組集思廣益，研究出新的童玩。 2. 各組輪流發表有創意的玩法。		
			5. 比賽規則		5. 透過童玩競賽選出各類童玩達人	活動五：童玩達人組 依前五項活動以較有創意的比賽規則票選出最有創意的童玩達人		
第(4)週 - 第(7)週	文字設計師	資訊/ 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統	1. 影片編輯軟體 2. 文字物件設計特效	1. 能 運用 影片編輯軟體，藉由文字輔助表達媒體內容。 2. 能 運用 影片編輯軟體的文字特效功能，設計影片標題，進行有創意的動態解說。	1. 能熟悉威力導演軟體的操作，完成設計文字標題的製作 2. 能依據影片內容，設計出文字開始、結束及動作路徑特效	活動一：軟體教學(2節) 1. 威力導演操作界面解說與文字輸入示範 2. 讓學生實際操作輸入文字 3. 文字物件設定大小、顏色及改變字型講解 4. 請學生以自我介紹的方式，練習文字物件設定 5. 學生分別展示個人的作品 活動二：文字特效(2節) 1. 先示範操作文字物件的開始動作 2. 請學生輸入影片標題，學會文字物件的開始動作 3. 老師示範文字物件的結束動作	1. 電腦教室 2. 威力導演影片製作軟體 3. 掃描器	8(6)

		國語/1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要紀錄	3. 文字設計作品展示	3. 在媒體展示過程中能聆聽他人的作品講解，並能簡要紀錄優缺點。	3. 能從別人的作品展示中，列出優點及缺點，並能及時與大家分享	4. 請學生練習 5. 老師示範文字物件的動作路徑 6. 請學生練習 活動三：作品展示(1 節) 1. 學生分別展示個人的作品，並請同學紀錄優缺點 2. 請學生將紀錄的優缺點與大家分享		
	藝術/ 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作		4. 手繪文字數位化	4. 能設計有創意的手繪文字，並將作品數位化，進行編修。	4. 能將手繪的造型文字或文字串，經由掃描後，成為數位素材，以利編修應用。	活動四：數位化(3 節) 1. 使用著色用具，設計標題，使文字圖形化，表現個人風格 2. 將個人的作品以掃描的方式數位化，並能應用在媒體之中。		
第(8)週 - 第(11)週	創意 踩街 大遊行	社會/2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 資訊/資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝術/1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作	1. 西方節慶 2. 東方節慶 3. 慶典裝扮	1. 運用網際網路查詢西方慶典活動，理解西方文化特色，並能欣賞西方各種慶典活動，分享心得。 2. 運用網際網路查詢東方慶典活動，理解東方文化特色，並能欣賞東方各種慶典活動，分享心得。 3. 從東西方各種慶典活動媒體中學習設計裝扮，進行有創意的作品發表。	1. 能挑選一種西方節慶活動，了解節慶及活動內容的意義。 2. 能挑選一種東方節慶活動，了解節慶及活動內容的意義。 3. 能仿照東西方節慶活動，設計慶典的裝扮	活動一：探索西方節慶(1 節) 1. 利用網際網路查詢西方慶典活動有哪些？ 2. 依學習單項目填寫一種較感興趣的西方慶典活動資料。 活動二：探索東方節慶(1 節) 1. 利用網際網路查詢東方慶典活動有哪些？ 2. 依學習單項目填寫一種較感興趣的東方慶典活動資料。 活動三：慶典裝扮製作 (4 節) 1. 將學生分成四組——東方二組、西方二組，請各組討論要準備裝扮材料：紙張、布料、塑膠袋、繩索等美勞材料。 2. 分組製作裝扮	1. 電腦教室網際網路搜尋資料 2. YouTubeu 影片	9(2)

		<p>藝術/1-III-7 能構思表演的創作主題與內容</p> <p>藝術/1-III-7 能嘗試不同創作形式，從事展演活動</p>	<p>4. 慶典舞蹈</p> <p>5. 踩街遊行</p>	<p>4. 參考各種慶典活動，構思如何以有創意的舞蹈動作，進行踩街表演。</p> <p>5. 以自己設計好的裝扮及舞蹈動作嚐試在校園中從事展演活動</p>	<p>4. 能仿照東西方慶典活動，設計簡單易學的踩街舞蹈動作</p> <p>5. 能規劃執行踩街遊行活動，並在校園或社區活動中進行。</p>	<p>三人1組，互相幫忙裁製</p> <p>3. 在學校進行最後的實作及展示</p> <p>活動四：(2節)</p> <p>1. 請各組學生設計踩街動作，依不同的活動裝扮做出約20秒的肢體表演</p> <p>2. 實地排演</p> <p>活動五：(1節)</p> <p>9. 請學生派出代表與學校主任、校長商討表演的日期與地點</p>	
<p>第 (12) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>溪 口 數 位 采 風 文 創</p>	<p>藝術/3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容</p> <p>資訊/資議 p-III-2 使用數位資料的整理方法</p> <p>資訊/資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想與創作作品</p>	<p>1. 攝影技巧</p> <p>2. 數位影像處理</p> <p>3. 影像編輯輸出</p>	<p>1. 應用照相機、攝影機蒐集校內、外各種藝文活動影像</p> <p>2. 使用電腦儲存相片與影片資料，並加以整理、編修</p> <p>3. 運用影片剪輯軟體編修影片資料，能輸出影片，合作討論將影片上傳至網路媒體平台</p>	<p>1. 能掌握拍照、攝影技巧，操作攝影機拍攝照片及影片</p> <p>2. 能將拍攝之照片或影片傳輸到電腦，並操作影像處理軟體進行後製</p> <p>3. 能利用威力導演等軟體編輯後輸出影音檔，並掛在社群或 Youtube 上</p>	<p>活動一：剎那即永恆(2節)</p> <p>1. 請學生自備手機或是相機，簡單講解取景注意事項，並將學生分組，進行實際拍攝練習</p> <p>2. 分享相片與影片資料，共同討論優缺點，以利互相學習。</p> <p>3. 依組別進行實際蒐集藝文活動影像資料</p> <p>活動二：繪聲繪影(2節)</p> <p>1. 每一組的相片、影片資料儲存至同一台電腦，進行整理、編修。</p> <p>活動三：影片剪輯(4節)</p> <p>1. 介紹「威力導演」的操作介面，讓學生學會剪輯、輸入文字說明，並能產出影片。</p> <p>2. 每組學生利用「威力導演」軟體編修影片</p> <p>3. 將影片上傳至班級 line 群組</p>	<p>1. 個人自備手機，或是攝影器材</p> <p>2. 高級攝影機</p> <p>3. 威力導演軟體</p>
							9(6)

	<p>pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。</p> <p>資訊/ 議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>		<p>論並解決操作避障雙驅車問題的能力</p> <p>3. 能正確安全操作避障雙驅車，並進行客觀的觀察及記錄每次行走的路徑。</p> <p>4. 能依照行走的路徑，運用運算思維，修正程式以解決無法走出迷宮的問題。</p>	<p>4. 將程式寫入車上的 IC 板，完成指定任務</p> <p>5. 能熟悉各種感測器的感應功能與傳輸數據的關係</p>	<p>2. 教師展示事先組裝好之避障雙驅車，並讓學生觀察避障雙驅車走迷宮的過程。</p> <p>3. 利用組裝教學 PPT 讓各組按照步驟完成避障雙驅車組裝</p> <p>4. 利用套件附贈的 Kittenblock 軟體，進行程式設計編輯載入等操作示範。</p> <p>5. 各組進程式撰寫及參數設定。</p> <p>6. 觀察並紀錄參數與路徑的關係，討論及修正參數，讓避障車能走出迷宮。</p> <p>活動三：AI 有感動(2 節)</p> <p>1. 教師利用 Micro::Bit 套件中的開發板和感測元件結合，並用官網線上版(MakeCode)撰寫程式，讓感測元件的感測值能顯示在開發板的 LED 顯示器上。</p> <p>2. 展示各種感測元件在不同環境下，所能顯示的感測值，讓學生理解 AI 如何做到智能的服務。</p>	<p>oogle.com/drive/folders/1Ug-uaKhzoyalZU2hIufoPOH0xl42-Ey9A?usp=sharing</p> <p>KittenBlock 軟體</p> <p>Micro::Bit 套件 Micro::Bit 官網 https://microbit.org/code/#microsoft-makecode</p>
--	--	--	---	--	--	--

		<p>科技/ 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p> <p>自然/ pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。</p> <p>資訊/ 議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>3. Micro::Bit 開發板</p> <p>4. 感測器 (超音波、灰度感應、土壤濕度)</p> <p>5. 條件設定</p>	<p>1. 能依據教師展示的裝置動手實作 Micro::Bit 與感測元件的組合。</p> <p>2. 能展現分組合作的精神，具備與小組成員討論並解決組裝 Micro::Bit 套件組裝問題的能力</p> <p>3. 能正確安全操作 Micro::Bit 組和套件，並進行客觀的觀察及記錄每次執行的結果。</p> <p>4. 能依照感測器回應的參數，運用運算思維，設計程式以解決條件設定動作的問題。</p>	<p>6. 能進行小組合作，共同完成 Micro::Bit 與感測器元件的組合。</p> <p>7. 能完成程式的撰寫、測試、討論、修正以達到預期的結果。</p> <p>8. 能利用感測器數值，設定條件完成欲達到的動作</p>	<p>3. 展示撰寫的積木程式，讓學生學習如何讓感測元件工作並顯示在螢幕上。</p> <p>4. 分組 (2-3 人/組) 讓學生進行程式的撰寫及程式碼的植入。</p> <p>5. 各組分別針對超音波、灰度感測、土壤濕度進行程式的撰寫—>植入—>—>觀察執行結果—>修正等過程，進行實作與討論。</p> <p>6. 針對環境條件所產生的感測值紀錄，並討論出需要的條件 (例如：超音波所顯示的數值代表的距離換算，如果需要距離 10 公分才有反應，則需要設定多少數值條件?)</p> <p>7. 引導學生設計能應用於日常生活的智能服務裝置。例如：利用超音波製作人來自動音樂通知、廁所開燈等。</p> <p>活動四：農夫的好幫手—自動澆水器(2 節)</p>		
--	--	---	---	---	---	---	--	--

		<p>科技/ 科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>資訊/ 議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>6.自動澆水系統</p>	<p>5. 能展現小組合作，找出組裝自動澆水系統的方法，並依據這個方法完成裝置實作。</p> <p>6. 能運用運算思維解決自動澆水系統程式撰寫及修正的問題。</p>	<p>9. 能利用 Micro::Bit 套件完成自動澆水器的製作。</p> <p>10. 能利用自動澆水裝置，設計程式使其運作，讓設備能在固定時間或缺水條件下，自澆水。</p>	<p>1. 學生從活動一到活動三已經具備組裝 IC 板與電子感應元件的能力，並且能利用軟體及網站進程式碼的編譯及植入 IC 板。</p> <p>2. 學生分組(2-3 人/組)，並自行透過網路查詢如何利用 Micro::Bit 套件組裝自動澆水設備。</p> <p>3. 各組利用 Micro::Bit 自動澆水器套件完成自動澆水系統的組裝。</p> <p>4. 引導學生撰寫程式碼，並植入 Micro::Bit 開發板後，執行及修正程式，使自動澆水系統能於每日(或每隔數日)清晨進行自動灑水，同時於土壤濕度極低的情況下自動給水。</p>	<p>Micro::Bit 自動澆水套件</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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(18)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>								
<p>特教需求學生</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(3)人、語言障礙(1)人</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. 學習內容調整:部分目標可予以簡化、減量或替代的調整。</p> <p>2. 學習歷程調整:</p>								

課程調

整

- (1)課程設計上較多活動，需給予明確指令以及建立課堂規則並徹底執行，在開始活動前進行預告以免學生活動中過於衝動。
 - (2)操作課程中，可先做工作分析，明確的步驟讓特生可以融入課程學習。
 - (3)當同學發表或分組討論合作時，提醒應給予尊重聆聽的表現。
3. 學習環境調整：安排適當座位，以利教師就近協助，並安排同儕協助指導提供學習支持。
4. 學習評量調整：該單元主題大部分評量可在提供部分提示完成，無需做過多更動。

特教老師簽名：葉雨昇

普教老師簽名：吳國裕 李明燈

***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。