

嘉義縣三江國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(B 版)

年級	高年級	年級課程 主題名稱	資訊科技逗陣行 B	課程 設計者	林佑昇	總節數 /學期 (上/下)	20 節/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	知書、達禮、健康、關懷		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用、網路規範促進健康數位科技生活。 二、設計適宜的資訊科技課程活動，協助解決個人生活問題，進而思考關懷社會議題，善用科技設計解決之道。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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、透過程式積木與連結電路板的學習，使學生具備實作與解決問題的能力，以應對日常生不同的情境。 二、認識網路倫理與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 三、能樂與同儕合作並分享學習成果。			

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	網路沉迷知多少	資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。	資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。	<ol style="list-style-type: none"> 能了解何謂網路沉迷及沉迷網路遊戲可能產生的身心負面影響。 能有效分辨網路虛擬世界及現實生活的異同。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生經分組討論後，能說出沉迷網路遊戲的壞處並跟同學分享。 能體解測驗题目的題意並正確作答。 	<ol style="list-style-type: none"> 與學生分享與討論假期活動。 觀賞播放「分辨虛擬回歸現實」多媒體教材。 討論&說明。 學生填寫測驗題。 討論多數同學答錯之題目。 總結歸納。 	均一教育平台 全民資安素養網 Smart Kids 網路新國民-兒童版網站	1
第(2)週	聰明上網不上當	資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。	<ol style="list-style-type: none"> 能了解常見的惡意 App 類型。 能了解下載 App 時應注意的安全事項。 	<ol style="list-style-type: none"> 能說出下載 App 時要注意哪些重點。 能體解測驗题目的題意並正確作答。 	<ol style="list-style-type: none"> 提問何謂 App 及討論喜愛何種類型的 App。 播放「行動裝置 App 活用」多媒體教材。 討論&說明。 學生填寫測驗題。 討論多數同學答錯之題目。 總結歸納。 	均一教育平台 全民資安素養網 Smart Kids 網路新國民-兒童版網站	1
第(3)週 - 第(10)週	快樂玩程式	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。	<ol style="list-style-type: none"> 能使用線上闖關遊戲工具學習程式積木的使用技巧。 能養成運算思考習慣以培養解決問題能力。 	能理解及運用循序、條件選擇與重複結構的概念完成各個關卡遊戲。	Google Blockly Games : <ol style="list-style-type: none"> 拼圖 迷宮 小鳥 烏龜 影片 音樂 池塘遊戲教程 池塘 	Google Blockly Games	8
第(13)週 -	程式設計小達人 I	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。	<ol style="list-style-type: none"> 能學習運算思維與學習程式設計。 能與他人合作討論並設計出可運 	<ol style="list-style-type: none"> 能完成 Scratch 的範例課程。 能模仿範例設計出運用紅外線感測器的程式。 	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 教學 紅外線感測器介紹及應用 類比訊號介紹 感應燈課程實作 小專題製作：防盜器 	廣達《游於智》計畫精進方案	8

嘉義縣三江國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	年級課程 主題名稱	資訊科技逗陣行B	課程 設計者	林佑昇	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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" 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	知書、達禮、健康、關懷		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用、網路規範促進健康數位科技生活。 二、設計適宜的資訊科技課程活動，協助解決個人生活問題，進而思考關懷社會議題，善用科技設計解決之道。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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、透過程式積木與連結電路板的學習，使學生具備實作與解決問題的能力，以應對日常生不同的情境。 二、認識網路倫理與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 三、能樂與同儕合作並分享學習成果。			

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(8)週	程式設計小達人II	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。	議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能學習運算思維與學習程式設計。 2. 能與他人合作討論並設計出可運用在生活中的機電程式。	1. 能運用 LED 點矩陣製作動畫。 2. 能運用程式設計出運用溫溼度感測器製作出智慧風扇及溫溼度即時顯示器。	1. LED 點矩陣介紹及應用 2. 溫溼度感測器介紹及應用 3. 課程實作：智慧風扇 4. 交叉應用：溫溼度即時顯示器	廣達《游於智》計畫精進方案	8
第(9)週 - 第(14)週	我是小導演I	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中的問題。	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 能探索影片製作的流程，透過體驗與實踐製作影片與各類多媒體素材。 2. 能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。 3. 能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。 4. 能具備影片創作與欣賞的素養，創作出生活影片分享生命經驗。	軟體操作、口頭問答、自動影片、個人公仔、動態相簿、美化麻吉照片、麻吉點點名影片。	1. 認識多媒體影片 2. 個人專屬公仔 3. 影像魔法師 4. 麻吉點點名	校園文化資訊網-我是小導演	6
第(15)週 - 第(20)週	我是小導演II	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中的問題。	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 能探索影片製作的流程，透過體驗與實踐製作影片與各類多媒體素材。 2. 能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。 3. 能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。 5. 能具備影片創作與欣賞的素養，創作出生活影片分享生命經驗。	下載免費音樂、音樂剪輯處理、校園小主播影片(倒數片頭)、守護地球 Let' s Go!影片(加入3D效果與3D模型)、影片上傳 YouTube 製作個人與班級播放清單。	1. 音樂 Do Re Mi 2. 校園小主播 3. 守護地球 Let' s Go! 4. 我們班的影展	校園文化資訊網-我是小導演	6

教材來源	<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)
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(20)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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：林佑昇</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。