

嘉義縣太保國小 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	學習 e 視界	課程 設計者	黃柏鴻	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/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	<p style="text-align: center; color: red;">健康、適性、智慧</p>			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、 分析評估 學生身心特質與生活經驗，設計適宜的資訊科技課程活動， 發揮潛能 。 三、藉由資料編輯、文稿創作、網頁操作、媒體識讀之 態度 ， 展現自我 並培養 終身學習 的理念。		
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-B3 具備 藝術創作 與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			課程 目標	一、 探索 並 具備 課程主題資料蒐集與編輯、網頁使用等基本能力，運用科技與資訊技能 處理 日常生活各項問題。 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、結合 藝術設計 與 科技創作 ，製作才藝展演晚會邀請卡片與年節電子賀卡，培養 將科技與資訊知能應用於日常生活中 。		

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	雲端備忘小秘書	資訊 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 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 綜合 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 雲端備忘系統 2. 雲端備忘系統分類 3. 雲端日曆系統 4. 雲端日曆系統	1. 運用雲端備忘系統，建立自己的工作項目 2. 將雲端備忘系統進行適當的分類，解決日常備忘工作 3. 規劃自己的學習事項 4. 使用日曆與其他同學互動	1. 能在雲端備忘系統上建立完最近一週的待辦事項 2. 能在雲端日曆系統上建立本學期學校重要事項	1. 活動一：雲端備忘系統(2節) 2. 藉由教師說明，向學生介紹雲端備忘系統的使用方法 3. 活動二：雲端日曆系統(2節) 4. 藉由實際操作，引導學生利用雲端日曆系統，將行事項目輸入至日曆系統中	1. Google Keep 網站 2. Google 日曆網站	4
第(5)週 - 第(8)週	我是小小網紅!!	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝術 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 數位相機 2. 影片編輯軟體 3. 網路影音平台 4. 影片	1. 能運用數位相機進行景物拍攝 2. 能使用影片編輯軟體來表現自己創作的主題影片 3. 將影片進行發佈，分享學習心得	1. 能製作出一個特定主題的影片 2. 能將一個自製的影片發佈於網路上	1. 活動一：影片製作(2節) 甲、藉由實際操作，讓學生實際練習拍攝特定學校景物，然後利用影片編輯軟體製作成一段影片。 2. 活動二：網路影音平台(2節) 3. 將自己所完成的影片上傳至自己的網路影音平台帳號中，並將影片發佈。	1. Photostory 軟體 2. Youtube 影音平台	4
第(9)週 -	炫麗的海底世界	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 自然	1. 圖形化程式設計軟體 2. 物件移動 3. 文字輸入	1. 能運用圖形化程式來設計故事角色 2. 能利用圖形化程式來設計進行文字輸入	1. 能完成一個物件的移動設定 2. 能完成一個物件的文字輸入 3. 能完成一個海底世界作品	1. 活動一：教師藉由說明，讓學生認識圖形化程式設計軟體之介面及功能(2節) 2. 活動二：物件移動與文字輸入(2節) 甲、藉由作品實作，讓學	1. Scratch3 .0 軟體	4

第 (12) 週		自 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(如攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等,表達探究之過程、發現、成果和可能的運用。	4. 海底世界作品	3. 程式來表現自己構想的海底世界 4. 能將自己完成的海底世界作品與其他同學分享		生熟悉圖形化程式設計軟體的物件移動與文字輸入功能		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	我是小小全球記者	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 社會 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。	1. 故事大綱 2. 故事場景 3. 故事角色 4. 廣播功能	1. 能運用圖形化程式來設計全球議題的故事大綱 2. 能運用廣播功能完成全球議題專案 3. 藉著設計專案表達自己對全球的議題的關懷 4. 執行自己設計的專案與其他同學互動	1. 能設定二個場景及二個角色 2. 能自行完成一個故事專案	1. 活動一:控制角色(2節) 甲、讓學生先嘗試完成一個故事的大綱,接著藉由實作,讓學生完成場景及角色的確定 2. 活動二:廣播傳話(2節) 甲、教師引導學生熟悉廣播功能,完成整個故事專案	1. Scratch3 .0 軟體	4
第 (17) 週 - 第 (20) 週	蟲蟲大進擊	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 社會 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長,透過分工進行團隊合作。	1. 事件類別程式積木 2. 控制類別程式積木 3. 運算類別程式積木 4. 得分程式 5. 時間倒數程式 6. 蟲蟲大進擊遊戲	1. 能運用圖形化程式來控制與運算類別中的程式積木 2. 能運用圖形化程式來設計得分的程式 3. 能與同學共同合作,完成遊戲蟲蟲大進擊遊戲設計	1. 能完成正常運作的得分程式 2. 能完成正常運作的時間倒數程式 3. 能完成正常運作的蟲蟲大進擊遊戲	1. 活動一:事件、控制與運算(2節) 甲、教師引導學生使用事件、控制與運算類別的程式積木,並讓學生實際使用操作 2. 活動二:得分與時間倒數程式(2節) 甲、教師引導學生利用程式,透過分組方式拼出得分與時間倒數程式,以完成蟲蟲大進	1. Scratch3 .0 軟體	4

					擊遊戲		
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 type="checkbox"/>無<input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人讀、情緒障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 智能障礙學生識字量低，只能進行初階或簡易課程。學障與情障學生的學習內容不須調整。 2. 學習歷程需調整(1)表面訊息提取或簡單題適合問智能障礙學生。 (2)情緒障礙學生在結構化低的課程時容易躁動，需要在上課一開始先提示本節活動流程，重要規定事項可書於黑板。 3. 小組工作安排時，智能障礙學生需要友善的組員，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。 4. 評量方式，智能障礙學生可採簡化版學習單或改採口頭發表評量 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林雅慧 呂育錡 普教老師簽名：黃柏鴻</p>						