

嘉義縣下楫國小 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	走進世界	課程 設計者	許仁泰	總節數 /學期 (上/下)	20/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 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	溫馨	快樂	希望	與學校願景呼 應之說明	一、營造溫馨的學習氛圍，帶領孩子由台灣出發，延伸國際視野 二、藉由任務學習，讓孩子發揮所長，展現積極快樂的學習態度 三、善用教學媒材，促進學生思考，強化解決問題的能力，進而對未來充滿希望		
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。			課程 目標	一、認識台灣的地理位置及歷史，體認台灣的重要性及其價值 二、善用媒體及各種閱讀策略，探索全球議題，增進國際事務的理解 三、透過學習活動，認識不同的文化，學會欣賞與包容進而關注全球議題		

		<p>訊息或觀點。</p> <p>綜合</p> <p>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。</p>		<p>展現合作的態度。</p>		<p>動，進行剪報及摘要。</p> <p>【活動二】下輯小主播</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組就蒐集的新聞中，選出一則新聞。請學生推派一名代表擔任主播，練習新聞播報技巧。 2. 其餘學生討論工作分配，包括 PPT 檔案製作，及道具音效等。 3. 上台實際演練。 <p>【活動三】百萬大挑戰</p> <p>請學生利用播報的該則國際新聞，設計五個題目內容與搭配的求救方式，進行國際新聞知識 PK 賽。</p>	<p>簡報</p>	
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>文化 交流</p>	<p>語文</p> <p>2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>社會</p> <p>2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p>	<p>一、 地球村</p> <p>二、 文化交流</p> <p>三、 異國料理</p>	<p>一、 認識不同的文化，並分享自己對多元文化的體驗及看法</p> <p>二、 了解世界上不同的文化差異，並學會尊重與欣賞</p> <p>三、 針對異國料理，主動尋找資料，學習製作方法。</p> <p>四、 寫出清楚易懂的料理食譜說明書</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出自己對多元文化的體驗及看法。 2. 能理解不同文化之間的差異，並表現尊重與欣賞的態度。 3. 能讀懂料理製作過程並實際參與製作。 4. 能用流暢的文字及圖畫介紹食物的製做過程並完成食譜 	<p>【活動一】世界真奇妙</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 猜謎遊戲：利用各國自然與人文風土民情圖卡，請學童猜出國名與內容。 2. 閱讀與發表：教師引導學童閱讀文本觀察圖片，並討論： <ul style="list-style-type: none"> (1) 形成地球村的原因？ (2) 對地球村時代來臨的看法。 (3) 曾經在生活中接觸過哪些外來文化？ <p>【活動二】文化交流停看聽利用學童日常生活中的經驗，引導學童發表外來文化與我們接觸交流的例子並討論： <ul style="list-style-type: none"> (1) 文化的交流有哪些管道？ (2) 與各國進行文化交流可能會 </p>	<p>圖卡</p>	<p>4</p>

					<p>產生哪些影響？</p> <p>(3) 我們應該要用什麼樣的態度來面對不同的文化？</p> <p>2. 文化交流道：選擇一個主題，例如兩岸關係、哈日族、韓流、外籍配偶等，進行資料蒐集並閱讀，探討其中的現象及問題，並製作成海報與同學分享。</p> <p>【活動三】異國美食大搜查</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師播放在台灣常可以吃到的異國料理影片並介紹這些美食來自於哪個地方？ 2. 上台與同學分享自己吃過哪一國的美食(例如:壽司、漢堡、墨西哥捲、泡菜等)? 在哪裡吃的? 它有什麼特別的地方? (例如:很清淡、很辣、很多種口味、有很多種配料等) 3. 分組上網搜尋異國美食的材料及做法。 4. 準備相關的食材及器具進行異國料理的製作。 5. 各組依序上臺介紹製作的美食及製作過程。 6. 自由至各組品嚐美食並進行評比。 <p>將所選主題製作過程記錄下來，完成食譜大全。</p>	<p>海報</p> <p>影片</p>	
--	--	--	--	--	--	---------------------	--

<p>第 (20) 週</p>	<p>本的內容。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 社會 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。</p>	<p>作</p>	<p>3. 能製作簡報並寫出讀書報告</p>	<p>三、能製作簡報並寫出讀書報告 *主題任務「航向世界的海洋」 任務說明： 1. 每組三人 2. 選擇一個時期的台灣當作主題，利用圖表文字呈現當時台灣社會與世界其他國家的比較，並腦力激盪一個可以促進彼此關係的構想活動 3. 利用海報或簡報呈現，將你們的想法分享給大家</p>	<p>有人都不能置身國際事務之外，因為這個世界有了你的關心，才會變得更美好，一起來認識影響全球的關鍵議題。 【活動二】世界的孩子 1. 好書共讀：有一天 ONE DAY 2. 請各組挑出一篇印象最深刻的故事進行摘要，擷取大意。 3. 就文章中出現的議題，提出你的看法並完成學習單。 4. 製作閱讀簡報，上台和同學分享。 閱讀心得寫作。</p>	<p>文本</p>	<p>4</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(4)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、(/人 數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 課堂上除了聽與說，可增加觸覺、嗅覺與味覺等多感官項目學習。 2. 動態活動請助理員、同學與任課老師協助注意其身體狀況，依體力能負荷量進行調整。 特教老師簽名：郭閔君</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。

嘉義縣下榭國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	五年級	年級課程主題名稱	勵志小品	課程設計者	許仁泰	總節數 / 學期 (上/下)	20 節 / 下學期
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 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	<p style="text-align: center;">溫馨 快樂 希望</p>		與學校願景呼應之說明	<p>一、共讀多元文本，營造快樂的學習一個溫馨的環境</p> <p>二、涵養學生積極正向的學習態度，對學習充滿希望，建立良好的品格</p> <p>三、培養閱讀興趣，開拓學生的視野，邁向快樂人生。</p>			
總綱核心素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通</p> <p>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>		課程目標	<p>一、透過主題探索與情境討論，涵養同理心，培養正面積極的生活態度。</p> <p>二、運用閱讀策略，培養基本語文素養，增進思考問題能力</p> <p>三、透過學習活動，啟發多元豐富的創意，並應用在生活與人際溝通。</p>			

						<p>1. 閱讀殘而不廢的人物傳記，教師可舉例，如：劉俠女士、鄭豐喜先生。</p> <p>2. 教師將全班分成六組，報告的內容要包含：(1)人名(2)殘而不廢的事件(3)書中哪一段話讓你感受最深(4)說說這位殘而不廢的人士讓你學習到什麼？</p> <p>【活動四】體驗活動</p> <p>看到很多殘而不廢的人士面對有缺陷的人生，依舊勇於面對挑戰不放棄自己的人生，我們不但要學習他們的精神更要學會有一顆體貼的心。</p> <p>1. 教師說明活動內容：</p> <p>2. 進行體驗活動</p> <p>3. 分享體驗活動的心得</p> <p>4. 統整：老師希望借由這個活動讓你們體會到殘障人士生活的辛苦，更希望培養你們愛惜生命的觀念。影片中，蓮娜·瑪麗亞只有雙腳沒有雙手，但他依然可以用雙腳取代雙手做很多事，現在你們試著用自己的雙腳寫自己的名字，嘗試看看困難度。</p> <p>【活動四】集思廣益</p> <p>1. 教師將第一節課每位小朋友寫下的最不快樂的事，從紙箱</p>	<p>傳記</p> <p>紙箱</p>
--	--	--	--	--	--	--	---------------------

						<p>中抽出幾個讓小朋友一起了解，一起解決，讓學生了解到天底下很多問題只要集思廣義，一定可以解決。</p> <p>2. 讓學生發表課堂上的收穫。</p>		
<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>助人 為快 樂之 本</p>	<p>語文</p> <p>4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。</p> <p>5-III-5 認識議論文本的特徵。</p> <p>綜合</p> <p>3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。</p>	<p>1. 影片欣賞</p> <p>2. 議論文體</p> <p>3. 助人的體驗與行動</p>	<p>1. 運用拆字、部件辨識、上下文推論、換詞等策略處理不會的語詞</p> <p>2. 掌握議論文的特徵找出論點及論據</p> <p>3. 省思助人的意義，展現樂於助人的態度</p>	<p>1. 能運用策略達成閱讀理解</p> <p>2. 完成議論文文章分析表</p> <p>3. 表現助人的具體行為</p>	<p>【活動一】影片欣賞</p> <p>(一)教師引導：</p> <p>1. 助人在品德教育中是重要的涵義。</p> <p>(二)影片欣賞及教師說明，欣賞影片《穩賠不賺、奶奶的倒貼自助餐》，請小朋友看完後發表看法。</p> <p>【活動三】助人就是在助己</p> <p>1. 閱讀文本<<助人就是在助己>></p> <p>2. 請學生先標上自然段、行數、標點符號並嘗試運用拆字、部件辨識、上下文推詞意、換詞等理解監控策略處理不會的語詞，自主理解文本。</p> <p>3. 利用議論文文章結構，尋找文章的論點及論據</p> <p>4. 完成文章結構分析表</p> <p>【活動三】助人體驗</p> <p>(一)教師引導並說明如何體驗助人與受助者的角色扮演方式。教師發下布條，請受助者將布條蒙上眼睛，助人者幫忙牽引受助者，繞著教室走一</p>	<p>影片</p> <p>文本</p>	<p>4</p>

						<p>圈。</p> <p>(二)學生分組進行助人體驗。</p> <p>(三)體驗完成後，小組進行問題討論。</p> <p>1. 問題一：體驗過程中，助人者及受助者，有何感覺？</p> <p>2. 問題二：透過這樣的體驗方式，你認為助人者及受助者在過程中，有沒有什麼更好的應對行動方式？</p> <p>【活動三】助人小天使</p> <p>(一)請各組同學在聽完所有人的助人實踐行動後，進行票選，選出前三名最佳的「熱心助人小天使」。</p> <p>(二)教師統整：助人是一種應該落實於生活中的行為表現，在今日社會中，我們應該從日常生活中學習助人。而且，幫助別人是為了替他人解決困難，而不是將助人當作是成名或受人讚揚的工具；助人是要幫助真正需要的人而不是盲目的幫助。</p>		
第(9)週 - 第(12)週	樂於行孝	<p>語文</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。</p> <p>6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。</p>	<p>1. 孝的成語</p> <p>2. 新二十四孝</p> <p>3. 戲劇表演</p> <p>4. 寫作練習</p>	<p>1. 善用辭典寫出和孝有關的成語</p> <p>2. 區分孝順在古代和現代的差別並明瞭現今合宜的做法</p> <p>3. 書寫說明事理的文章</p>	<p>1. 能說寫出5個以上和孝有關的語詞</p> <p>2. 能說出孝順的具體方法</p> <p>3. 寫出和孝順有關的議論文</p>	<p>【活動一】愛要及時</p> <p>一、引起動機</p> <p>你所知道的孝順是什麼？日常生活中哪些行為算是孝順的行為表現？你曾經作哪些讓父母難過的行為嗎？孝順父母一定要物質上（花錢）的</p>		

		<p>藝術</p> <p>1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。</p>				<p>嗎？</p> <p>二、成語大挑戰</p> <p>分組比賽找出跟孝順有關的成語，以數量多的獲勝</p> <p>【活動二】影片欣賞</p> <p>(一) 長大後，你養不養我</p> <p>先讓學生觀看“長大後，你養不養我”短片討論：</p> <p>影片中的夫妻對待母親的態度如何？</p> <p>他們的想法是什麼？</p> <p>當母親不會使用手機時，不小心尿在沙發上時，該怎麼處理比較好？</p> <p>在回憶小時候的情景時，你發現了什麼？</p> <p>兒子和爸爸說了哪句話，讓爸爸領悟到自己做錯了？</p> <p>你認為劇中的爸爸會改善嗎？</p> <p>日後的態度會如何？</p> <p>(二) 父親的愛</p> <p>先讓學生觀看“父親的愛”短片討論：</p> <p>劇中的女孩對爸爸的態度如何？為什麼？</p> <p>在學校女孩怎麼了？</p> <p>女孩的爸爸對她的關愛有哪些？</p> <p>當女孩發生事故時，爸爸的心情如何？</p>	<p>影片</p> <p>影片</p>	4
--	--	--	--	--	--	---	---------------------	---

						<p>當女孩醒來，發現爸爸因為就她而犧牲自己的生命，反應如何？是否會後悔？</p> <p>想一想，日後女孩會如何對人？</p> <p>【活動四】新二十四孝</p> <p>1. 故事猜一猜</p> <p>課前將學生分組後，選出要扮演的題目，排練並製作道具。</p> <p>分組上台演出，讓台下的學生猜一猜，是哪一個故事？</p> <p>老師輔助講解故事大綱。</p> <p>2. 新行孝方法</p> <p>讓學生討論在古代的二十四孝當中，哪些不符合現代時宜？</p> <p>有哪些更好的方法可以解決？</p> <p>如果你是故事的主角，你會怎麼做？</p> <p>【活動三】寫作練習</p> <p>請學生了解以「樹欲靜而風不止，子欲養而親不待」為題，練習命題作文</p>	稿紙	
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>生命的鬥士</p>	<p>語文</p> <p>2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>綜合</p> <p>2a-III-1 覺察多元性別的互</p>	<p>1. 美言佳句寫作技巧</p> <p>2. 體驗活動</p> <p>3. 寫一封信</p>	<p>1. 摘錄書中佳句，練習各種寫作技巧</p> <p>2. 掌握書信的形式表達心中的想法</p> <p>3. 藉由體驗活動增強同理心</p>	<p>1. 能運用修辭技巧寫出正確的句子</p> <p>2. 能寫出一封信</p> <p>3. 能對他人的不方便感同身受展現同理心</p>	<p>【活動一】好書報報</p> <p>1. 教師導讀《生命不設限 力克胡哲傳奇》。</p> <p>2. 討論：</p> <p>1. 問題一：你覺得缺少了雙手後，生活會有什麼不同？</p> <p>2. 問題二：你認為力克·胡哲為何在沒有四肢的情況下，還能如此樂觀的生活？</p>	文本	4

		動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。				<p>3. 問題三：從這次的體驗中，你學習到了什麼？</p> <p>3. 好言佳句摘錄 請學生摘錄書中的好言佳句並加以分析作者採用了哪些修辭技巧？試著寫寫看！</p> <p>【活動二】體驗活動</p> <p>1. 教師協助小朋友進行分組，並安排各種不同的挑戰。</p> <p>2. 請各組分別練習，不用手完成幾項挑戰，分別是寫名字、拿物品、穿鞋子等。</p> <p>3. 各組分別上台發表體驗後的感想與心得。</p> <p>4. 請小朋友完成生命教育學習單《生命小鬥士》</p> <p>【活動三】影片欣賞</p> <p>1. 觀賞「力克胡哲」的影片 寫一封信給他</p>	學習單 影片	
第 (17) 週 - 第 (20) 週	誠實的力 量	<p>語文</p> <p>2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。</p> <p>5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 真心話大考驗</p> <p>2. 故事接龍</p> <p>3. 誠實的做法</p>	<p>1. 分享說真話的感觸與難處</p> <p>2. 從生活情境累積說話材料</p> <p>3. 知道誠實的做法</p>	<p>1. 能說出內心的感受</p> <p>2. 能流暢地進行故事接龍</p> <p>3. 能表現出符合誠實價值的行為</p>	<p>【活動一】真心話大考驗</p> <p>1. 老師可以預設幾個題目，讓學生以抽籤的方式，選定題目，並且誠實回答。</p> <p>2. 活動結束後，和同學分享，自己是否誠實說出想法？</p> <p>3. 誠實說出的感覺時什麼？</p> <p>4. 沒誠實說出的感覺時什麼？為什麼？</p> <p>5. 若無誠實說出，是否有難處？</p> <p>6. 若沒有說實話，會有什麼影響</p>	籤桶	

		<p>社會</p> <p>1c-III-2 檢視社會現象或事件之間的關係，並想像在不同的條件下，推測其可能的發展。</p>				<p>嗎？</p> <p>【活動二】閱讀饗宴</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班集體閱讀《艾瑪的大麻煩》 2. 討論並分享 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 艾瑪的個性如何？怎麼造成的？ ➤ 為什麼艾瑪要說謊？ ➤ 說謊之後發生了那些事情？ ➤ 艾瑪試圖去解決問題？她的心態是什麼？ ➤ 當事情真相大白後，她的心情是如何？ ➤ 父母親的反應及互動如何？ ➤ 讀完這本故事，你的心得是什麼？ ➤ 如果你是艾瑪，你會怎麼做？ ➤ 彩繪想像：準備用具和紙張將自己心目中的大麻煩畫下來並展示自己的作 	<p>文本</p> <p>畫具</p>	4
--	--	---	--	--	--	--	---------------------	---

				<p>*主題任務「我的心靈雞湯」</p> <p>任務說明：</p> <p>1. 小書製作</p> <p>2. 選擇你喜歡的主題，收集相關的文章或圖片，並利用所學過的閱讀技巧進行分析摘要</p> <p>3. 畫上美美的插圖，並分享你的心得感想</p>	<p>品，分享心得。</p> <p>3. 誠實故事屋:故事主題為「誠實」以接龍的方式進行說故事比賽。</p> <p>【活動三】「誠實」加油讚!!</p> <p>1 蒐集和誠實相關的新聞事件上台報告並推論後續的發展。</p> <p>2. 老師提出幾個生活中會發生的情境，讓學生討論看看該怎做比較好，老師在引導學生說明「誠實」的重要。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

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 checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()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()人、學習障礙(1)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- (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. 課堂上除了聽與說，可增加觸覺、嗅覺與味覺等多感官項目學習。</p> <p>2. 動態活動請助理員、同學與任課老師協助注意其身體狀況，依體力能負荷量進行調整。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：郭閱君 普教老師簽名：許仁泰</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。

嘉義縣下楫國小 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	走進世界—未來科技	課程 設計者	許仁泰(高年級導師) 陳震聲(資訊教師)	總節數 /學期 (上/下)	20/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 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	溫馨	快樂	希望	與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用，知悉健康生活資訊並落實於生活。 二、設計快樂的資訊科技課程活動，協助解決各人生活問題，建立自我學習能力，發揮潛能。 三、透過運用科技工具、材料、資源，培養學生動手實作及跨學科知識整合運用的知能，對未來科技充滿希望與願景。		
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、探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 二、舉備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力。 三、認識網路倫理與資訊安全，並能思變、判讀媒體內容的價值與正確性。 四、結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊知能應用於日常生活。		

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	認識台灣 - 積木方程式	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 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 運用資訊科技網路服務工具，進行資料蒐集、解讀與判斷。 2. 理解資訊科技背後數位學習網站與資源的使用。 3. 運用程式設計運算思維工具解決問題。	1. 運用 Google Map 資訊科技進行正確的地圖查詢。 2. 判斷 Scratch 積木方程式的了解程度。 3. 學習 Scratch 資訊科技操作介面的完成度。	教學活動：Scratch 台灣愛好者社團 1. 利用 Google Map 找出所在縣(市)或鄉鎮的絕對位置與相對位置，進而衍伸出背後的程式設計理念。 2. 介紹積木方程式 Scratch 3. 了解 Scratch 在世界和台灣的發展 4. 體驗 Scratch 創作作品 5. 認知 Scratch 在生活上的應用 6. 介紹 Scratch 3.0 線上使用方式 1. 認識 Scratch 操作介面及功能	Scratch 3.0 程式遊戲設計	5
第(6)週 - 第(10)週	放眼世界 - 創建人物	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 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。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。	1. 運用程式設計運算思維工具解決問題。 2. 運用資訊科技網路服務工具，進行資料蒐集、解讀與判斷。 3. 運用資訊科技進行系統化數位資料管理方法。	1. 評估學生運用 Scratch 進行角色設置和轉換場景的熟練度。 2. 審視學生運用程式語言創建角色的完成度。	教學活動：下輯播報員 1. 使用 Scratch 角色設置，創造一個播報員 2. 設計新聞舞台背景 3. 讓播報員登上舞台並且輸入蒐集的新聞內容 4. 控制播報員進場、講話、動作等程式內容 5. 設計轉換場景及角色 6. 練習 Scratch 檔案儲存及開啟方式	Scratch 3.0 程式遊戲設計	5
第(11)週 - 第(15)週	文化交流 - 我是美食家	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 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。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 運用網路服務工具解決生活中的問題。 2. 運用程式設計運算思維工具解決問題。 3. 運用數位學習網站與資源與他人合作討論構想或創作作品。	1. 能正確使用網路尋找功能找出異國美食。 2. 評估學生理解 Scratch 運算思維的程度。 3. 審視學生運用程式語言創建異國	教學活動：異國美食大搜查 1. 上網搜尋世界各國的異國美食，並正確的標出各個國家的特色美食。 2. 利用 Scratch 讓異國美食跑來跑去。 3. 繪製瞄準器，使用滑鼠控制瞄準器。 4. 以不同的國家設計關卡 5. 建立得分與時間變數、得分程式設定、時間倒數計時、增加美食圖片等功能。 6. 藉由異國美食大搜查的遊戲進而認識各國文化	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	5

					美食大搜查的完成度。			
第(16)週 - 第(20)週	走向 世界 -- 世界的 孩子	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 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。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。	1. 運用程式設計運算思維工具解決問題。 2. 運用資料處理軟體與他人合作討論構想或創作作品。	1. 評估學生使用 Scratch 運算思維進行創作的 ability。 2. 審視學生使用運算思維創建世界迷宮大挑戰的完成度。 3. 學生利用資訊科技分享學習資源與心得的能力。	教學活動：世界迷宮大挑戰 1. 學童展示與家人出國旅遊的照片，分享出國旅遊的經驗與感想。 2. 利用 Scratch 設計迷宮地圖，將不同的旅遊經驗當作障礙物。 3. 設計移動式障礙物的運行模式。 4. 建立返回原點的觸發條件。 5. 完成世界迷宮大挑戰程式並與同學分享創建的遊戲。	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	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)：
 1. 課堂上除了聽與說，可增加觸覺、嗅覺與味覺等多感官項目學習。
 2. 動態活動請助理員、同學與任課老師協助注意其身體狀況，依體力能負荷量進行調整。
 .

特教老師簽名：郭閔君
 普教老師簽名：陳震聲

嘉義縣下楫國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	走進世界—未來科技	課程 設計者	許仁泰(高年級導師) 陳震聲(資訊教師)	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
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 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	溫馨	快樂	希望	與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用，知悉健康生活資訊並落實於生活。 二、設計快樂的資訊科技課程活動，協助解決各人生活問題，建立自我學習能力，發揮潛能。 三、透過運用科技工具、材料、資源，培養學生動手實作及跨學科知識整合運用的知能，對未來科技充滿希望與願景。		
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、 探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 二、 舉備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力。 三、 認識網路倫理與資訊安全，並能思變、判讀媒體內容的價值與正確性。 四、 結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊知能應用於日常生活。		

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	活出快樂人生一笑臉變變	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現 學習資訊科技的正向 態度。	資議 P-III-1 程式設計 工具的基本應用。 資議 S-III-1 常見網路 設備、行動裝置及系統 平臺之功能應用。 資議 H-III-2 資訊科技 合理使用原則的理解與 應用。	1. 運用程式設計運算思 維解決問題。 2. 展現合理使用資訊科 技的正向態度。 3. 運用行動裝置表現創 作主題。	1. 評估學生對於 micro:bit 資訊 科技認識的程 度。 2. 審視學生利用 micro:bit 程式 語言表達運算程 序的能力。 3. 實踐表情圖案運 算思維的應用能 力。	教學活動：micro:bit 小圖案 1. 藉由情緒垃圾桶的討論，了解到快樂的重要 性。 2. 認識 micro:bit 電機面板和它的應用層 面。 3. 學習如何運用 micro:bit 內建的燈光顯示 各種圖案表情。 4. 利用程式來控制面板呈現的表情或是幾何 圖形。 5. 與同學分享自己設計的表情圖案。	用 Scratch 3 玩 micro:bit	5
第(6)週 - 第(10)週	助人快樂之本一輔具創意家	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問 題。 資議 a-III-1 理解 資訊科技於日常生 活之重要性。	資議 P-III-1 程式設計 工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習 網站與資源的使用。	1. 運用程式設計運算思 維解決問題。 2. 理解資訊科技數位學 習網站與資源對於日 常生活之重要性。	1. 評估學生參與助 人體驗遊戲後得 到何種省思意 義。 2. 審視學生利用 micro:bit 運算 形式展現方向指 示燈的完成度。	教學活動：方向指示燈 1. 透過助人體驗的遊戲，引導思考助人者及 受助者過程中，有無更好的應對行動方式。 2. 利用 micro:bit 的加速度感應器可以偵測 傾斜旋轉的特性，製作方向指示燈。 3. 體驗拿著 micro:bit 設計的方向指示燈進 行方位感測。	用 Scratch 3 玩 micro:bit	5
第(11)週 - 第(15)週	樂於行孝一對錯顯示機	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問 題。 資議 a-III-4 展現 學習資訊科技的正 向態度。 資議 p-III-2 使用 數位資源的整理方 法。	資議 P-III-1 程式設計 工具的基本應用。 資議 H-III-2 資訊科技 合理使用原則的理解與 應用。 資議 S-III-1 常見網路 設備、行動裝置及系統 平臺之功能應用。	1. 運用程式設計運算思 維解決問題。 2. 展現合理使用資訊科 技的正向態度。 3. 運用行動裝置表現創 作主題。	1. 具備運用資訊科 技上網蒐集資料 的能力。 2. 評估學生應用 micro:bit 運算 思維創作光控小 高手的完成度。 3. 使用資訊科技進 行遊戲的參與 度。	教學活動：光控小高手 1. 上網搜尋跟孝順有關的成語，將一般成語 和孝順成語混合再一起進行辨別遊戲。 2. 利用 micro:bit 上的 AB 鍵功能，設計按下 A 鍵面板出現圈的圖案，按下 B 鍵面板出 現叉的圖案。 3. 使用設計好的 micro:bit 進行成語大挑戰 的活動。	用 Scratch 3 玩 micro:bit	5

第(16)週 - 第(20)週	誠實的力量 - 勇敢說出口	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現 學習資訊科技的正向 態度。 資議 p-III-2 使用 數位資源的整理方法。	資議 P-III-1 程式設計 工具的基本應用。 資議 H-III-2 資訊科技 合理使用原則的理解與 應用。 資議 S-III-1 常見網路 設備、行動裝置及系統 平臺之功能應用。	1. 運用程式設計運算思 維解決問題。 2. 展現合理使用資訊科 技的正向態度。 3. 運用行動裝置表現創 作主題。	1. 評估學生對 micro:bit 運 算思維「腳 位」概念的理 解程度。 2. 審視學生對於 資訊科技外加 擴充元件的學 習興趣。	教學活動：我是小DJ 1. 進行真心話大考驗，並和同學分享自己的 感受。 2. 學習「腳位」的概念，練習連接其他的感 應器或電子元件，擴充更多 micro:bit 的 功能。 3. 利用 micro:bit 外接電路，連接喇叭(蜂鳴 器)，並且撰寫程式讓它發出聲音。 4. 使用連接蜂鳴器的 micro:bit 進行真心話 大考驗，讓遊戲過程更加刺激好玩。	用 Scratch 3 玩 micro:bit	5
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	※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、(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 課堂上除了聽與說，可增加觸覺、嗅覺與味覺等多感官項目學習。 2. 動態活動請助理員、同學與任課老師協助注意其身體狀況，依體力能負荷量進行調整。 . <div style="text-align: right;"> 特教老師簽名：郭閎君 普教老師簽名：陳震聲 </div>							