

嘉義縣 社口 國小 110 學年度 校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技生活王	課程設計者	六年級教師	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	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
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-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	1. 課程安排學生體驗簡單、容易使用的軟體與程式編輯介面-micro:bit，利用拖拉積木方塊的方式，探索複雜的程式撰寫，並在編寫程式的過程中培養學生主動思考與運算思維的能力，進而能處理日常生活問題。 2. 具備資訊應用中編輯資料的基本能力，如：利用軟體工具分析簡單的數據資料、圖表製作，讓資料的呈現更有條理且清晰易懂；培養學生遵守網路與資訊安全，並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 學習資訊科技過程中融入藝術創作，以促進學生多元感官的發展，並將科技資訊能力應用於日常生活中，增進學生美感體驗與藝術欣賞的素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標實作	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	micro bit 教學 (一)	<p>資訊/資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資訊/資議 t-III-1 運用常見的資訊系統</p> <p>資訊/科議 a-III-2 展現動手實作的樂趣及正向的科技態度</p> <p>資訊/資議 t-III-3 運用運算思維解決問題</p> <p>資訊/資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度</p>	<p>1. micro:bit</p> <p>2. 程式的編寫</p> <p>3. 發現問題與解決問題</p> <p>4. 成果</p> <p>5. 倒數計時</p> <p>6. 程式編寫成品</p>	<p>1. 理解 micro:bit 電路板與 micro:bit 可呈現的結果。</p> <p>2. 運用程式的編寫:呈現圖案、跑馬燈、自創遊戲等。</p> <p>3. 動手實作發現問題與解決問題，激發學習成效。</p> <p>4. 展現實作成果-用按鈕操作執行程式。</p> <p>5. 運用倒數計時解決生活的問題。</p> <p>6. 展現程式編寫成品，經由幾次嘗試錯誤更加熟練與有興趣</p>	<p>1. 說出 micro:bi 編寫程式的方法。</p> <p>2. 說出 micro:bi 可呈現的效果有哪些</p> <p>3. 提問與討論</p> <p>4. 作品呈現</p> <p>5. 專心聆聽並回答問題</p> <p>6. 完成倒數計時程式編寫</p>	<p>1. 認識 micro:bit 包含的配件與操作概念-配件有編輯器、25 顆 LED、兩顆按鈕(A 和 B)、感應器等。透過圖型化或文字化編程來撰寫程式，當程式寫完後將程式發送(結果呈現)。</p> <p>2. 透過影片介紹- micro :bit 程式的編寫可以呈現的形式有數字、圖案、文字、動畫，此外還可以自創遊戲、玩遊戲。</p> <p>3. 教師教學示範與同學操作-</p> <ul style="list-style-type: none"> • 編輯啟動時顯示笑臉 • 設計心跳的效果。 • 設定持續時間、儲存檔案。 • 討論與提問 <p>4. 學會將micro:bit電路板連接到電腦，載入與執行程式，展現成果與分享。</p> <p>5. 倒數計時教學:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 編寫程式後設定按A鈕就倒數 • 按A鈕顯示數字5，設計倒數的數字，設定數字的持續時間。 • 倒數完，讓數字消失。 <p>6. 實作練習</p>	micro : bit 軟體	4

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>micro bit 教學 (二)</p>	<p>資訊/資議 p-III-1 使用 資訊科技與他人溝通互動</p> <p>資訊/資議 p-III-3 運用 資訊科技 分享 學習資源與心得</p> <p>資訊/資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統</p> <p>資訊/資議 p-III-3 運用 資訊科技 分享 學習資源與心得</p> <p>資訊/資議 a-III-1 理解 資訊科技於日常生活中之重要性</p> <p>資訊/資議 p-III-3 運用 資訊科技 分享 學習資源與心得</p>	<p>1. "Hello"跑馬燈</p> <p>2. 程式編碼學習心得</p> <p>3. Micro:Bit-放煙火程式</p> <p>4. Micro:Bit 放煙火學習心得</p> <p>5. 程式邏輯</p> <p>6. Micro:Bit 手動計數器心得</p>	<p>1. 使用 "Hello"跑馬燈，體驗用資訊科技和同學互相問候。</p> <p>2. 分享 程式編碼學習心得，檢視學習成效。</p> <p>3 運用 Micro:Bit 放煙火程式，循序進進教學提升學習興趣。</p> <p>4. 分享 Micro:Bit 放煙火學習心得，增進同儕互動表達能力</p> <p>5. 理解 程式邏輯是用積木堆疊以組合出手動的計數器。</p> <p>6. 分享 Micro:Bit 手動計數器心得，檢視學習成效。</p>	<p>1. 口頭問答與學生互動，評量學生學習情形</p> <p>2. 實作評量</p> <p>3. 口頭問答</p> <p>4. 實作評量</p> <p>5. 與學生互動評量學習情形</p> <p>6. 實作評量</p>	<p>1. 設定跑馬燈教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 選取基本的積木、修改內部文字 • 螢幕上會有模擬的畫面 • 下載後，傳送入資料夾即可 • 按 B 先顯示英文字母【Hello】。 <p>2. 實作練習與提問。</p> <p>3. 設定放煙火教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 第一個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要點亮它 • 第二個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要熄滅它 • 按 A+B 鈕重複執行放煙火動作，重複放 3 次煙火。 <p>4. 分享與討論</p> <p>5. 設定手動計數器教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新建變數 - 計次。 • 持續顯示變數計次的數值。 • 數字加 1、減 1 與歸零。 • 將程式寫入 micro:bit 手壓式計數器。 <p>6. 實作練習與提問。</p>	<p>Micro: bit 軟體</p>	<p>3</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>micro bit 教學 (三)</p>	<p>資訊/資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統</p>	<p>1. 抽籤機</p>	<p>1. 運用 抽籤機程式編碼的邏輯，認識變數、認識隨機取數、邏輯判斷。</p>	<p>1. 口頭問答與操作評量</p>	<p>1. 教師進行數位抽籤機教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 學會條件判斷，加入按 A 鈕積木，建立變數 - 選號。 • 設定亂數 - 隨機取數 1~6 • 讓 LED 顯示亂數的數字 • 將所撰寫的程式命名，儲存所撰寫的 Blockly 程式到電腦中，將上一步驟中的程式移到 Micro:bit 進行燒錄，進行測試。 	<p>Micro: bit 軟體</p>	<p>5</p>

		<p>資訊/資議p-III-3運用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>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。</p> <p>資訊/資議t-III-1運用常見的資訊系統</p> <p>資訊/資議t-III-2運用資訊科技解決生活中的問題</p>	<p>2. 程式編碼學習心得</p> <p>3. 抽籤機-比大小遊戲</p> <p>4. 指南針程式編寫</p> <p>5. Micro: bit指南針</p>	<p>2. 分享程式編碼學習心得，提升學習成效。</p> <p>3. 參與抽籤機-比大小遊戲，藉由遊戲適切表現自己在團體中的角色。</p> <p>4. 運用指南針程式編寫體驗學習樂趣。</p> <p>5. 運用Micro:bit指南針，辨別學校方位，解決日常生活中的問題。</p>	<p>2. 實作評量與分享</p> <p>3. 參與比大小遊戲</p> <p>4. 口頭問答與操作評量</p> <p>5. 進行校園方位實測</p>	<p>2. 實作練習與提問。</p> <p>3. 進行比大小遊戲。</p> <p>4. 教師進行指南針設計教學：</p> <ul style="list-style-type: none"> •先取得方位感測值/指南針程式邏輯 •方位感測值小於 45 或大於 314，則為 N •方位感測值小於 135，則為 E •方位感測值小於 225，則為 S •否則為 W <p>在 Micro:bit 上進行測試</p> <p>5. 實作練習與提問</p> <p>6. 到戶外實際偵測校園方位。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>文書處理 (一)</p>	<p>資訊/科議s-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>資訊/資議t-III-2運用資訊科技解決生活中的問題</p> <p>資訊/資議p-III-2 使用數位資源的整理方法</p> <p>社會/3c-III-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p>	<p>1.EXCEL 軟體</p> <p>2. EXCEL 基本運算功能</p> <p>3. 長條圖，折線圖</p> <p>4. 小組合作</p>	<p>1. 運作 EXCEL 軟體-基本操作方法與使用層面。</p> <p>2. 運用 EXCEL 基本運算功能，解決基本的資料加總、平均。</p> <p>3. 整理長條圖與折線圖讓資料的呈現更清楚。</p> <p>4. 發揮小組合作精神，同儕對話共同完成作業。</p>	<p>1. 說出 Excel 的操作介面-工作表與儲存格，建立 EXCEL 資料表，利用 EXCEL 試算</p> <p>2. 建立資料表、加總與平均資料</p> <p>3. 練習長條圖製作</p> <p>4. 練習折線圖製作</p> <p>5. 小組合作完成老師作業</p>	<p>1. Excel應用程式介紹：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 介紹工作表、儲存格 • 座標-橫軸、縱軸 • 在表格中新增、修改及刪除數字資料等基本操作。 • 在表格中加總數字及做平均等 <p>2. 教師示範如何在 EXCEL 工作表中建立資料表。</p> <p>3. 長條圖資料表教學與練習。</p> <p>4. 折線圖資料表教學與練習。</p> <p>5. 教師檢視學生操作情形，請將學生分2人一組後，合作完成圖表製作。</p>	<p>Excel 軟體</p>	<p>3</p>

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()人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、(/)

※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)：

學生對於資訊科技教育非常的有興趣且與生活相關，但在學習時受限於學習步調較慢且記憶力也較同年齡學生不佳，因此，建議在進行課程時能提供學生步驟化的操作方式或引導自我檢核操作步驟，提升其自我學習的能力。

特教老師簽名：葉倉佑

普教老師簽名：涂培銘

嘉義縣 社口 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技生活王	課程設計者	六年級教師	總節數 / 學期 (上/下)	18/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	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
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-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	1. 課程安排學生 體驗 簡單、容易使用的軟體與程式編輯介面-micro:bit，利用拖拉積木方塊的方式， 探索 複雜的程式撰寫，並在編寫程式的過程中培養學生主動思考與運算思維的能力，進而能 處理 日常生活問題。 2. 具備 資訊應用中編輯資料的基本能力，如：利用軟體工具分析簡單的數據資料、圖表製作，讓資料的呈現更有條理且清晰易懂；培養學生遵守網路與資訊安全，並 理解 各類媒體內容的意義與影響。 3. 學習資訊科技過程中融入藝術 創作 ，以 促進 學生多元感官的發展，並將科技資訊能力應用於日常生活中，培養學生美感 體驗 與藝術 欣賞 的素養。			

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(3)週	電腦小幫手	<p>資訊/科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>資訊/科議 k-III-2 舉例說明推動科技發展與創新的原因</p> <p>資訊/資議 p-III-1使用資訊科技與他人溝通互動</p> <p>資訊/資議 a -III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範</p>	<p>1.Ccleaner 軟體</p> <p>4. 防毒軟體</p> <p>3.瀏覽器</p> <p>4. 自由軟體與商業軟體</p> <p>5. 智慧財產權</p>	<p>1 運作 Ccleaner 軟體-建立定期清除暫存檔的觀念，讓電腦的運作更順暢。</p> <p>2.推動、創新防毒軟體的重要性與必要性</p> <p>3. 使用瀏覽器搜尋資料有使用上限制，因此做說明讓學生懂得應變。</p> <p>4.使用自由軟體，了解自由軟體與商業軟體的不同。</p> <p>5. 遵守智慧財產權，正確引用下載免費軟體等，以免觸法。</p>	<p>1. 說出 Ccleaner 軟體功能與運用</p> <p>2. 說出防毒軟體的功能及重要性</p> <p>3 知道網路瀏覽器有使用上的限制</p> <p>4. 說出常見的自由軟體與商業軟體或兩者差異</p> <p>5. 智慧財產包含的層面與引用注意事項</p>	<p>1. 如何讓電腦的運作更順暢教學: 介紹「CCleaner」軟體，可以清除 IE、Firefox 等瀏覽器的瀏覽紀錄，還可清除一些暫時用不到的暫存檔、操作紀錄、登錄檔垃圾或一些很難用的 Toolbar、垃圾軟體等，讓電腦的運作更順暢。</p> <p>2. 防毒軟體介紹並概述其重要性-Kaspersky Free 卡巴斯基免費版、Avira Free Antivirus 小紅傘免費版、PC-Cillin</p> <p>3 網路瀏覽器- ie Firefox、chrome 使用的限制。</p> <p>4. 自由軟體與商業軟體介紹</p> <p>5. 智慧財產權包含層面及法規語文著作、音樂著作、戲劇、舞蹈著作、美術著作、攝影著作、圖形著作、視聽著作、錄音著作、建築著作、電腦程式著作。及引用方式說明。</p>	<p>1 防毒軟體</p> <p>2 防毒軟體</p>	3
第(4)週-第(6)週	XnView 介紹	<p>資訊/科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>藝術/1-III-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程</p>	<p>1.XnView 軟體</p> <p>2.XnView 美編</p>	<p>1. 說明 XnView 軟體的功能與可運作方式。</p> <p>2. 探索 XnView 軟體美編功能，發揮美感素養進行創作。</p>	<p>1. 說出軟體的功能</p> <p>2. 重複老師操作步驟與提問</p>	<p>1.XnView 美工看圖軟體: 基本介紹。</p> <p>2. 秀圖視窗應用教學-學習如何放大縮小、亮度、飽合度調整等調整照片等。</p>	XnView 軟體	3

週		<p>資訊/科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料</p> <p>資訊/資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動</p>	<p>3 數位資源</p> <p>4. 資訊科技發表會</p>	<p>3. 使用數位資源，讓學生實作練習能針對問題立即給予回饋。</p> <p>4. 使用資訊科技發表會，檢核學生學習成效。</p>	<p>3. 大顯身手-實作練習</p> <p>4. 完成指派任務</p>	<p>3. 主功能視窗教學-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表等。</p> <p>4. 學生實作練習-讓學生練習操作提問。</p> <p>5. 完成老師指派任務-美化圖片，以檢核學生學習成效。</p>		
第(7)週 - 第(10)週	格式工廠之運用	<p>資訊/科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>資訊/科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>資訊/科議s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料</p> <p>資訊/科議p-III-2 使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術/1-III-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1 格式工廠 Format Factory</p> <p>2. 格式工廠-Full screen</p> <p>3. 格式工廠-檢視影片</p> <p>4. 數位資源</p> <p>5. 作品</p>	<p>1. 運作格式工廠 Format Factory 可以用來轉檔，還可以做螢幕錄製等功能，讓學生學習更多軟體的應用。</p> <p>2. 運用格式工廠-「Full screen」做全螢幕錄製。</p> <p>3. 使用格式工廠檢視影片，增進學生的學習意願</p> <p>4. 使用數位資源練習編輯技巧，並能主動提問，了解影片製作。</p> <p>5. 探索創作作品並經由分享學習他人優點與自我成長。</p>	<p>1. 螢幕錄影練習與提問</p> <p>2. 「Full screen」操作步驟說明並提問</p> <p>3. 檢視影片</p> <p>4. 實作練習-正確輸入影片字幕、旋轉影片、影片合併</p> <p>5. 分享與討論</p>	<p>1. 格式工廠螢幕錄影使用步驟教學：選擇「工具集」、選擇「螢幕錄像」、在「系統」的索引標籤，可以設定錄影、暫停停止等快速鍵，影片輸出的格式選擇mp4。設定完成，選擇「聲音」的索引標籤。</p> <p>2. 依個人需要選擇要錄製的聲音開始錄影-點選「錄製」的按鈕、選擇「Full screen」，錄製全螢幕。</p> <p>3. 檢視影片-格式工廠會自動開啟檔案總管，顯示錄製完成的影片，對著檔案連續按兩下滑鼠左鍵就可以開啟、播放影片。</p> <p>4 實作練習-格式工廠 (Format Factory) 嵌入影片字幕教學、旋轉影片、影片合併教學。</p> <p>5. 作品分享-讓學生搭配錄製影片，練習做分享。</p>	格式工廠 Format Factory	4

<p>第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>畢業 光碟 (一)</p>	<p>藝術/1-III-2能使用視覺元素和構成要素,探索創作歷程。 資訊/資議p-III-2 使用數位資源的整理方法 綜合/2d-III-2體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>1. Photocap軟體 2. 軟體功能 3. 生活剪影</p>	<p>1. 探索 Photocap 軟體功能,使用視覺藝術角度構思主題。 2. 使用軟體功能完成照片美編、影像合成、生活剪影 Kuso漫畫等,善用資訊科技於生活中。 3. 欣賞生活剪影之成果,共同分享與回饋。</p>	<p>Photocap 軟體學習 2. 參與照片美編、實作與提問 3. 完成生活剪影作品</p>	<p>1. 請學生先蒐集 10 張照片,並思考照片的美編風格呈現一至性。 2. 照片美編教學-先選擇照片後,依據所要呈現的效果選擇油畫效果、紋理濾鏡、多圖外框、遮罩外框等;創意合成影像教學-利用修復筆刷、仿製筆刷、.Kuso 漫畫等功能完成創意作品。 3. 製作生活剪影-套用寫真書模版再載入照片與變更順序,加入標題與圖說文字,在自訂版面底圖與封面 4. 輸出我的生活剪影。</p>	<p>1. 蒐集 10張照片 2. Photocap軟體</p>	<p>3</p>
<p>第 (15) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>畢業 光碟 (二)</p>	<p>資訊/科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式 資訊/資議p-III-2 使用數位資源的整理方法 資訊/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</p>	<p>1. Movie Maker 軟體 2. 軟體功能 3. 畢業光碟</p>	<p>1. 說明 Movie Maker 軟體的基本功能並學習。 2. 使用軟體功能-擷取視訊、匯入的視訊或圖片、檢視、學會從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片等功能,整理資料。 6. 討論畢業光碟-發表自己的創作想法並學習同學優點。</p>	<p>1. 說出開啟五大區塊與其功能 2. 知道如何擷取視訊或圖片、檢視視訊、視訊轉換 6. 完成畢業光碟製作;作品欣賞與發表</p>	<p>1. 運用 Movie Maker 製作畢業光碟教學-示範開啟軟體後分有工具列,顯示工作流程區,顯示匯入的視訊、圖片或音訊,顯示集合區的內容,顯示腳本等五大區塊,說明其功能。 2. 擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔以。 3. 顯示集合中檢視匯入的視訊或圖片,方便直接拖曳至腳本中。 4. 檢視視訊效果教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片。 6. 請同學將美編後的圖片等資料做影片的編輯,以完成畢業光碟,作品欣賞與回饋。</p>	<p>Movie Maker 軟體</p>	<p>3</p>

<p>第 (18) 週</p>	<p>資 訊 倫 理 素 養</p>	<p>語文/1-III-3判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 資訊/資議p-III-1使用資訊科技與他人溝通互動 語文/2-III-2從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 語文/2-III-6結合科技與資訊，提升表達的效能。</p>	<p>1. 上網不憚影片 2. google 表單 3. 影片重點 4. 摘要(smart art)</p>	<p>1. 分辨上網不憚影片內容並判斷正確行為。 2. 使用 google 表單檢核學習情形。 3. 依據影片提問影片重點、內容探討。 4. 表達摘要可透過 smart art 圖表方式呈現。</p>	<p>1. 專注聆聽並發表並掌握影片重點 2. 填寫 google 表單 5. 參與討論 4. 完成用 smart art 做摘要</p>	<p>1. 教師播放-上網不憚影片 https://www.youtube.com/watch?v=_r00eqfhIMo 2. 用 google 表單-檢核學生學習情形。 3. 共同檢討與學生提問 4. 教師做綜合歸納後請學生用 smart art 做摘要。</p>	<p>1. 教育部-上網不憚影片 2. google 表單 3. smart art 軟體</p>	<p>2</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</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(18)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()人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、(//) ※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)： 學生對於資訊科技教育非常的有興趣且與生活相關，但在學習時受限於學習步調較慢且記憶力也較同年齡學生不佳，因此，建議在進行課程時能提供學生步驟化的操作方式或引導自我檢核操作步驟，提升其自我學習的能力。 特教老師簽名：葉倉佑 普教老師簽名：涂培銘</p>							