

嘉義縣南興國小 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	1. 介紹家鄉的農產 2. 推廣家鄉的農產	課程 設計者	吳仲凱	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	打造健康成長多元學習的智慧學校	與學校願景呼 應之說明	一、了解家鄉的特產，推廣健康飲食的新態度。 二、利用資訊科技工具，協助家鄉及社區解決生活問題，建立自我學習的能力。 三、利用資訊科技工具做一個介紹家鄉特產的動畫，了解行銷家鄉的工具是多元的，建立終身學習的概念。				
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。	課程 目標	一、具備良好的生活習慣，能使用電子郵件工具向親友介紹家鄉特產，行銷家鄉特產，解決日常生活問題，發展生命潛能。 二、能具備探索問題的思考能力，會將重要檔案備份在雲端磁碟，降低檔案遺失風險，並可以進行異地編輯，透過體驗與實踐處理日常生活問題。 三、具備科技與資訊應用的基本素養，能應用 Scratch 積木程式工具，製作介紹家鄉特產動畫，行銷家鄉特產，理解各類媒體內容的意義與影響來解決日常生活問題。				

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	電子郵件	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 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	1. 電子郵件信箱的申請、使用與管理。 2. 家鄉特產資料搜集。	1. 能熟悉電子郵件的各項管理工具介面並能正確使用該工具收發信件，運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 能運用資訊科技與他人合作討論、溝通互動正確的搜尋到家鄉的特產資料。	1. 搜尋到一則以上家鄉特產完整資料。 2. 將搜尋到的資料彙整後，用夾檔的方式寄到指定的信箱。	1. 電子郵件信箱介紹與申請、編輯信件(標題、內容、對方信箱、寄信、收信、回覆、轉寄、附加檔案)、信箱管理(信件匣與信件管理、通訊錄管理、個人資料管理)。 2. 家鄉特產資料搜集。 3. 將家鄉特產訊息傳送給親友，行銷家鄉。	網路 鄉公所網站	5
第(6)週 - 第(8)週	雲端磁碟應用	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-2 使用數位資源的整理方法。	1. 網路雲端磁碟的使用與管理技巧。 2. 個人資料安全與密碼設定安全。	1. 能管理雲端磁碟如同本機磁碟，使用數位資源的整理方法。 2. 能上傳、下載及解壓縮雲端磁碟的檔案或資料夾，運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 能運用常見的資訊系統工具做個人資料保護及密碼安全設定。	1. 將自己電腦的檔案在雲端磁碟做相同結構的備份。 2. 下載某一資料夾並解壓縮。	1. 網路雲端磁碟應用技巧。 2. 個人資料保護與安全、密碼設定之安全性與管理。 3. 檔案備份觀念、資料夾管理。 4. 檔案上傳與下載、解壓縮。	網路 Google 網站	3
第(9)週 - 第(11)週	線上學程式	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. 程式積木的使用技巧。 2. 運算思維模式演練。	1. 能運用線上闖關遊戲工具學習程式積木的使用技巧。 2. 能養成運用運算思維的習慣，以具備解決問題能力。	1. 「一小時玩程式」(憤怒鳥) 完成全部 20 關闖關成功。	1. 藉由「一小時玩程式」網站闖關遊戲，來學習與熟悉程式積木的操作。	網路 一小時玩程式網站	3

<p>第 (12) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>家鄉 的 特 產 介 紹</p>	<p>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 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p>	<p>1. Scratch 程式積木軟體的工具使用。 2. 家鄉特產資料搜集與彙整。 3. 家鄉的特產介紹 Scratch 專題製作(運算思維編程演練)。</p>	<p>1. 能運用常見的資訊系統，熟悉 Scratch 程式積木軟體的各項工具使用。 2. 能完整搜集與彙整家鄉特產資料，運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 能使用有條理的策略將蒐集到的數位資源分類與彙整成具體的資訊。 4. 能將蒐集到的資料以 Scratch 工具用說故事的方式呈現出來，運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 正確蒐集到至少一項家鄉特產的完整資料。 2. 正確使用 Scratch 工具製作家鄉特產介紹的動畫專案。</p>	<p>1. Scratch (介面介紹、範例程式介紹)。 2. Scratch (舞台背景、角色、角色的造型編輯)。 3. Scratch (動作、外觀、事件、音效)。 4. Scratch (偵測、循環、變數、運算)。 5. 家鄉的特產資料蒐集與彙整。 6. Scratch (家鄉的特產介紹專題製作)。</p>	<p>網路 Scratch 程式 鄉公所網站</p>	<p>9</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(20)節</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(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()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)： 1. 透過簡化、減量課程調整策略，簡化課程學習內容，對於學習作業給予適度減量。 2. 利用工作分析法，將學習目標拆分成數個小步驟學習，並適度給予前置提示和反應提示，如手勢、口頭說明、示範、身體協助等。 3. 安排同儕(小幫手)協助，並增加團體學習互動機會。</p>
-----------------------------	--

	<p>特教老師簽名：陳世鴻</p>
--	-------------------

普教老師簽名：吳仲凱