

嘉義縣更寮國小 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	友善土地：資訊-昆蟲放大鏡	課程設計者	賴慶源	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	地球公民、樂學展能、科技探索	與學校願景呼應之說明	1. 透過深入了解昆蟲的習性，培養學生愛惜自然資源的精神。 2. 透過體驗及觀察激發學生好奇心，增進學生團體合作的態度。 3. 藉由科技的探索與應用培養自身資訊素養。 4. 資訊設備的使用，刺激學生潛能，展開樂學的歷程。				
總綱核心素養	E-A2 系統思考與解決問題 具備 探索問題的思考能力 ，並透過 體驗 與 實踐 處理日常生活的問題 E-B2 科技資訊與媒體素養 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. 透過資訊科技 探索 了解昆蟲的習性，藉以遊戲 體驗 驗收對昆蟲認識。(知識) 2. 透過學習任務中可能遇到的問題，進而培養 探索問題的思考能力 。(技能) 3. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範，培養 具備資訊素養 。(態度) 4. 透過簡報設計， 促進 藝術創作與欣賞的 美感體驗 。(態度)				

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	昆蟲大探索	資/t-III-1 運用常見的資訊系統。 資/a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資/a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 國/2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1 文書處理軟體 2. 資訊安全 3. 數位使用習慣 4. 圖文	1. 能實際運用網頁地圖服務 2. 了解並遵守資訊安全的基本概念 3. 透過數位健康的宣導，能建立健康的數位使用習慣與態度 4. 能結合圖文提升表達自身想法的效能	1. 能正確且實際操作文書處理軟體 2. 下載圖片時能遵守資訊安全的基本概念 3. 能建立資安相關規範並實際運用在網路 4. 口頭發表正確的資安基本概念	活動一：數位健康(2節) 1. 認識智慧財產權 2. 認識數位禮儀 3. 避免網路沈迷 4. 學生網路成癮宣導網站 活動二：昆蟲生長史(3節) 1. 透過網路搜集昆蟲圖檔 2. 以文書處理編輯圖文 3. 完成一幅「昆蟲海報」，內涵昆蟲名稱、生長環境、生長習性、特徵等 4. 同儕之間進行分享與回饋	電腦 平板 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt	5
第6週 - 第10週	昆蟲放大鏡	資/t-III-1 運用常見的資訊系統。 資/p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現設計理念) 國/2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 語/1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	1. OpenShot 影片編輯軟體 2. 設計理念 3. 圖文 4. 紀錄	1. 能使用 OpenShot 影片編輯軟體進行影像編輯 2. 能使用適當語詞來表達小組想法與共識 3. 能結合圖文提升表達自身想法的效能 4. 小組分享時能夠聆聽他人的發言，並簡單記錄	1. 正確且實際操作 OpenShot 影片編輯軟體 2. 能正確使用注音輸入法與標點符號輸入 3. 能運用圖文來分享自身設計的心得 4. 小組能大方分享組內成果	活動一：自由軟體教學 OpenShot 影片編輯軟體(1節) 1. 匯入照片、影片 2. 剪輯、加入音樂 3. 加入文字敘述 4. 小組分享 活動二：我的昆蟲物語(4節) 1. 上網搜尋昆蟲的「飲食」、「築巢」、「避敵隱身術」、「逃生自衛術」等主題素材。 2. 下載音樂、搭配字幕，完成「我的昆蟲物語」專輯影片。 3. 每人需分享一次 4. 同儕進行回饋	電腦 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt	5

<p>第 11 週 - 第 15 週</p>	<p>昆 蟲 大 百 科</p>	<p>資/t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資/p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現設計理念)</p> <p>自/pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：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、發現或成果。</p> <p>國/2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p>	<p>1. 網頁平台 kahoot</p> <p>2. 題目敘述</p> <p>3. 昆蟲的影像</p> <p>4. 文字敘述</p>	<p>1. 能認識常見的網頁平台 kahoot 之基本功能操作</p> <p>2. 能使用資訊科技來表達題目敘述</p> <p>3. 能利用昆蟲的影像來設計題目</p> <p>4. 能結合文字敘述提升表達自身想法的效能</p>	<p>1. 正確且實際操作網頁平台 kahoot 之基本功能操作</p> <p>2. 熟悉並使用網頁平台 kahoot 進行出題</p> <p>3. 能利用昆蟲的影像作為解題輔助</p> <p>4. 能完成一個完整的 Kahoot 昆蟲考驗!</p>	<p>活動一:Kahoot!介紹(1節)</p> <p>1. 學生試玩一次遊戲</p> <p>2. 介紹頁面與功能</p> <p>活動二:Kahoot 的昆蟲考驗!(4節)</p> <p>1. 示範如何出題</p> <p>2. 插入圖片與敘述</p> <p>3. 完成題目並發布</p> <p>4. 分享遊戲連結</p> <p>5. 遊戲時間:抽自願的學生提供自己設計的 Kahoot 的昆蟲考驗!給全班同學體驗</p> <p>6. 同儕進行回饋</p>	<p>電腦 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt</p>	<p>5</p>
<p>第 16 週 - 第 20 週</p>	<p>一 小 時 玩 程 式</p>	<p>資/t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>資/a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。</p> <p>資/a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度</p>	<p>1. 程式設計基本概念</p> <p>2. 使用習慣與態度</p> <p>3. 正向態度</p>	<p>1. 能應用程式設計基本概念描述問題並提出解決之道</p> <p>2. 能建立康健的數位使用習慣與態度</p> <p>3. 能展現學習資訊科技的正向態度</p>	<p>1. 正確且實際操作瀏覽器</p> <p>2. 「一小時玩程式」運算思維網頁，各關卡程式執行</p>	<p>活動一: Minecraft 創世神 透過拖拉程式積木來寫程式，「迴圈」、「若」概念</p> <p>活動二: 星際大戰。透過拖拉程式積木來寫程式，「事件」概念</p> <p>活動三: Frozen 透過拖拉程式積木來寫程式，用「迴圈」、「函式」概念</p> <p>活動四: 經典迷宮 透過拖拉程式積木來寫程式，「迴圈」、「若」概念</p>	<p>電腦 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt</p>	<p>5</p>

	綜/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人	4. 優點	4. 能欣賞並接納自己與他人作品的優點		活動五：成果展示大會(1節) (1) 小組主動且大方分享各組作品(自製音樂、社區故事簡報、圖表製作等) (2) 小組發表課堂心得與反思 (3) 學生票選「最美作品」、「最厲害作品」、「最搞笑作品」等 各組發表這學期總心得與反思自己的進步		
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：■無 <input 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：■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)： <div style="text-align: right; margin-right: 100px;"> 特教老師簽名：林秀鳳 普教老師簽名：賴慶源 </div>						