

四、嘉義縣國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊科技運用	課程 設計者	邱永興	總節數 /學期 (上/下)	20/上
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 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <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	健康、有品、共好、卓越	與學校願景呼 應之說明	透過有效的資訊學習，與其他的科目結合，搭配不同科目的內容，能對其他科目做出更有效的輔助功能，並透過合作，分享，網路平台的建置與使用，能達到更好的生活，對他人及社區，完成更好的目標，達到卓越的目的				
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-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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 透過網路資訊設備查詢並具備了解自身、環境及世界的關連的表養及表達能力 2. 能使用資設備備及網路訊息，理解各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題 3. 能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週		科議 k-III-1 說明常見科 科議 s-III-2 使用生活中 常見的手 工具與材料。	1. 主機板 2. Cpu 3. 記憶體 4. 硬碟	1. 運用主機板，來了解電腦各部分的功能。 2. 分組透過使用組裝 CPU、記憶體、硬碟的方式，來了解電腦運作的情況。	1. 能說出電腦各部分的功能。 2. 能了解 CPU、記憶 體、硬碟的組裝方 式。 3. 能了解電腦的運作 情況。	<教師導學> 教師將電腦拆開外殼，並介紹如何卸 下螺絲、安置各項器材 教師介紹拆開外殼應注意事項 (電 源、器材放置盒) 教師教導主機板及拆下中央處理器功 能及注意事項 教導學生硬碟拔取時時注意事項 教導學生排線的安排及電腦內部空間 的安排 教師教導主機板規格及功能，並介紹 電腦的世代及演進 <組內共學> 各組輪流拆開外殼並安置零件 學生分組練習接上硬碟及排線 學生分組拆下中央處理器 <組間互學> 2. 分組組裝 (以能最短時間內組裝完 成為優勝者) <學生自學> 修正各自組裝的成果，分享並討論	p c 電腦主機	5
第(6)週 - 第(12)週	動物 賽跑 積木 程式 競賽 ~ s c r a t c h	資議 p-III-1 使用資訊科 技與他人 溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科 技分享學 習資源與心 得。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題	積木程式	1. 能運用積木程式，並了解其用法。 2. 能運用積木程式分組設計積木程式 3. 能互相合作，並建立文案	能設計出一項簡易積木程式。	<教師導學> 1. 教師教導一小時玩程式網站的使 用 <學生自學> 2. 學生上網使用一小時玩程式 <教師導學> 1. 教師教導 s c r a t c h 下載的 方式 2. 教師教導 s c r a t c h 的安裝 3. 學生下載 s c r a t c h <學生自學> 學生安裝 s c r a t c h <教師導學> 教師教導 s c r a t c h 程式的概念 及使用方法 1. 教師示範動物賽跑的結果	p c scratch	6

					<p>2. 教師示範如何設計動物賽跑</p> <p>3. 學生練習如何設計一隻由鍵盤控制的動物並存檔</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>4. 學生分組設計由電腦控制的動物並存檔</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 教師出題目，設計一場動物賽跑</p> <p>2. 比賽規則，要有四隻動物，分別有速度快、中、慢的動物，並由學生控制其中的一隻</p> <p>3. 學生設計程式並存檔</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 學生設計動物比賽並存檔</p> <p>2. 學生觀摩其他人的作品並討論</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師講解背景的設計要點</p> <p>2. 教師講解動物動作的設計要點</p> <p>3. 教師講解將背景與動作設計在自己寫的積木程式中</p> <p>4. 學生將背景與動作設計在積木程式中並存檔</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 學生將自己組別製作的積木程式展示給大家看</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>2. 學生觀賞別人的積木程式修正並發表意見</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 分組設計自己的積木程式</p> <p>2. 上台說明設計理念</p>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (13) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>圖表高手</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 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 生活中的數字問題 2 計算軟體 (EXCEL)</p>	<p>1 能了解並比較生活中數字方案的解決方式。 2. 能使用計算軟體 (EXCEL)，在電腦上計算出指定題目。 3. 能使用計算軟體 (EXCEL) 來解決生活中的數字問題 (例如成績計算)</p>	<p>1. 能設計生活上的數字表格。 1. 能使用計算軟體 (EXCEL) 計算出生活中的數字問題。</p>	<p>&lt;教師導學&gt; 1. 列出二十個二位數字並要學生加總 2. 詢問學生的加總方式 3. 一組使用計算機計算 4. 一組使用空白紙加總 5. 一組使用電腦計算機加總 比較不同計算方式的優缺點 6. 用 EXCEL 展示加總 &lt;教師導學&gt; 1. 教師教導 EXCEL 的儲存格 2. 教師教導 EXCEL 加減乘除 3. 教師出 20 個數字由學生加總 活動三 1. 教師列出前五年的人口出生率 2. 由五年的人口出生率用 EXCEL 製作圖表 3. 製作不同形式的圖表 組內共學 1. 學生分組，由學上網路查詢五年來不同的統計數字，並選擇某一種統計數字為製作圖表的依據 (出生人口數，縣市人口圖、職業分佈、教育程度) 2. 學生將不同的統計數字紀錄下來並存檔 3. 學生選由不同的表現方式來製作圖表並存檔 &lt;組間互學&gt; 1. 學生上台發表自己組別所製作的圖表 2. 分析圖表中所呈現的意義 3. 各組提出疑問並由該組回答</p>	<p>PC 計算軟體</p>	<p>6</p>
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>電腦工程師</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 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>電腦工程師主題創作</p>	<p>1 運用本學期-電腦工程師主題創作，發表並與他人分享討論</p>	<p>1. 能表達自己的電腦工程師主題創作 2. 完成票選學習單</p>	<p>活動一 &lt;組間互學&gt; 1. 發表自己這個學期的電腦工程師主題創作 活動二 &lt;學生自學&gt; 1. 完成票選學習單</p>	<p>PC 計算軟體</p>	<p>2</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 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(1)人、學習障礙( )人、情緒障礙(1)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.特殊生對於課程內容理解力較弱，在資訊課程的操作上，可拆解較細小的步驟，使特殊生能提升獨立參與課程的能力。</p> <p>2.若遇到較繁雜、瑣碎的操作步驟，建議可安排同儕進行協助。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：李明蓁 普教老師姓名：邱永興</p>



<p>第(1)週 - 第(6)</p>	<p>圓崇旅行社 世界旅行家</p>	<p>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 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<p>1. GOOGLE 瀏覽器 2. 網路資源: 各國景點 3. 數位資源 (如: google map)</p>	<p>1 運用 GOOGLE 網路, 查詢各國景點各國機場來辦理一個旅遊活動。 2 能使用網路互相討論, 及溝通互動。 3 以 google map, 查詢及彙整老師布置的作業。</p>	<p>能利用 google map 等數位資源, 小組完成一趟旅程設計方案</p>	<p>&lt;教師導學&gt; 活動一 1. 教師說明如何規畫一場旅遊活動 2. 教師以校外教學為例, 說明一個旅程所需要的部分 3. 教師以 GOOGLE MAP 查詢路線、時間為示範決定旅程 4. 教師示範以網路查詢天氣決定的形態來決定日期  活動二 &lt;教師導學&gt; 1. 教師教學區分名聖與古蹟不同旅程的差異性 2. 各組學生查詢不同旅遊區域的特性與環境 &lt;組內共學&gt; 3. 各組學生查詢不同景點所需花費的金額 (門票、旅遊方式) 活動三 &lt;組內共學&gt; 1. 分組規畫不同的旅程 2. 決定各組不同的目標和行程 &lt;組間互學&gt; 3. 各組發表旅遊的目的, 並說明原因 活動四 &lt;學生自學&gt;  1. 各組利用文書軟體, 設計及規劃流程 活動五 &lt;學生自學&gt;  1. 各組利用 GOOGLE MAP 功能, 查詢相關路程 活動六 1. 各組利用網路查詢天氣及各項資訊, 決定旅行日期及行程 活動七 1. 各組利用試算表, 計算旅程及各種相關費用</p>	<p>Google map</p>	<p>6</p>
---------------------	--------------------	--	--	---	---	---	-------------------	----------

<p>第 (7) 週 - 第 (1 0)週</p>	<p>圓崇 旅行 社二</p>	<p>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 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<p>3. 數位資源 (如:google map)</p>	<p>1 能設計生活中常見的表單及文件、海報來了解大家的喜好以利設定目標，並查詢實際的  2 能使用不同的文件、海報,有系統的整理來了解大家的問題並討論可行性</p>	<p>能完成利用以前所學到的資訊技能，應用在日常生活中的文案中</p>	<p>活動一 &lt;組內共學&gt;  1 各組設計通知單及相關事宜 活動二 1. 各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜 活動三 &lt;組間互學&gt;  1. 各組向其他組別展示其行程的安排及規劃 活動四 &lt;學生自學&gt; 1. 各組檢討他組規劃行程之優缺點</p>	<p>Google map</p>	<p>4</p>
---	-------------------------	--	-----------------------------------	---	-------------------------------------	--	-----------------------	----------

<p>第 (1 1)週 - 第 (1 6)週</p>		<p>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 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<p>1 電子地圖 2 計算軟體 (excel) 2. gmail 電子信箱</p>	<p>1 能運用電子地圖，來解規劃旅程時所遇到的問題。 2 能使用計算軟體 excel，整理旅行資料。 3 使用 gmail 電子信箱繳交整理後的旅程資料，並完成與他人溝通互動的任務。</p>	<p>1. 完成一趟旅遊行程設計。 2. 完成旅遊行程小組發表。 3. 完成 gmail 電子信箱作業繳交任務。</p>	<p>活動一 &lt;組內共學&gt; 1. 學生分組規畫不同的旅程 2. 學生分別決定各組不同的目標和行程 &lt;組間互學&gt; 3. 各組發表旅遊的目的，並說明原因 活動二 &lt;組內共學&gt; 1. 各組利用文書軟體，設計及規劃流程 2. 各組利用 G O O G L E M A P 功能，查詢相關路程 活動三 &lt;組內共學&gt; 1. 各組利用網路查詢天氣及各項資訊，決定旅行日期及行程 活動四 &lt;組內共學&gt; 1. 各組設計通知單及相關事宜程的安排及規劃 2. 各組利用試算表，計算旅程及各種相關費用 3. 各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜 活動五 &lt;組間互學&gt; 1. 各組向其他組別展示其行程的安排及規劃</p>	<p>Google map</p>	<p>4</p>
--	--	--	--	--	--	---	-----------------------	----------

<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>轉轉迷宮 機器人</p>	<p>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。</p>	<p>webscrth 程式</p>	<p>1 運用 webscrth 程式，學習程式的運作。 2 運用 webscrth 程式說明日常生活中的運用情況。</p>	<p>1. 能完成一項 webscrth 簡易程式設計。  1. 能使用 webscrth 簡易程式設計，完成小組競賽</p>	<p>活動一 &lt;教師導學&gt; 1. 教師以一小時完成式說明程式設計的原理原則 2. 展示 webscrth 活動二 &lt;組內共學&gt;  1. 各組以程式值入機器人套件，並展示簡單功能 活動三 1. 各組以無線搖控手柄控制機器人前進後退 活動四 1. 各組以循跡地圖使機器人走迷宮 活動五 &lt;組間互學&gt; 1. 分組競賽 &lt;學生自學&gt; 各組修正後再重新製作</p>	<p>webscrth</p>	<p>6</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( 20)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(1 )人、學習障礙( )人、情緒障礙(1 )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. 特殊生對於課程內容理解力較弱，在資訊課程的操作上，可拆解較細小的步驟，使特殊生能提升獨立參與課程的能力。</p> <p>2. 若遇到較繁雜、瑣碎的操作步驟，建議可安排同儕進行協助。</p> <p>3. 特殊生在社交互動能力較弱，若發現特殊生處於被動，可以安排同儕協助。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：李明蓁 普教老師簽名：邱永興</p>							