

四、嘉義縣梅圳國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	中 年級	年級課程 主題名稱	資訊小尖兵	課程 設計者	曾建豪	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 <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	<i>掌握關鍵、看見亮點、深耕在地</i>		與學校願景呼 應之說明	掌握關鍵—透過課程學習到應具備的素養，未來成為一位資訊好公民 看見亮點—能學習到資訊知識外，並應用於生活之中 深耕在地—透過教學能落實及活用於社區之中				
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。		課程 目標	1、透過教學讓學生認識日常生活中科技應用的項目，進而可以應用各種資訊科技來處理日常生活問題。 2、透過多媒體電腦、中英文快打的教學，讓學生具備資訊應用的基本素養，並學會日常生活中各類媒體內容的意義與影響。				
教學 進度	單元 名稱	<i>連結領域(議題)/ 學習表現</i>	<i>自訂 學習內容</i>	<i>學習目標</i>	<i>表現任務 (評量內容)</i>	<i>學習活動 (教學活動)</i>	<i>教學資源</i>	<i>節數</i>

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>電腦好朋友</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 各式資訊設備，如：PC、平板、手機等 2. 常見的作業系統，如：Windows、iOS、Android 4. 滑鼠操作 5. 建立、更名或刪除資料夾</p>	<p>1. 認識各式資訊設備，如：PC、平板、手機等。 2. 體驗常見的系統，如：Windows、iOS、Android。 3. 熟練滑鼠操作。 4. 學會建立、更名或刪除資料夾。</p>	<p>1. 能說出各式資訊設備，如：PC、平板、手機等。 2. 能實際體驗常見的系統，如：Windows、iOS、Android。 3. 能實際體驗各式常見的系統，如：Windows、iOS、Android。 4. 能熟練滑鼠操作，如：單擊、雙擊、右鍵點擊、拖曳、滾輪。 5. 能熟練的建立、更名或刪除資料夾。</p>	<p><b>一、教師導學</b> 教師介紹各式資訊設備，如：PC、平板、手機等，並示範操作各式資訊設備及各種常見的系統，如：Windows、iOS、Android。 <b>二、學生自學</b> 學生自行實際體驗操作各式資訊設備及各種常見的系統，如：Windows、iOS、Android。 <b>三、組內共學</b> 教師將學生異質分組，講解及示範各式滑鼠動作，如：單擊、雙擊、右鍵點擊、拖曳、滾輪。 請學生去練習滑鼠小遊戲，小組內的成員相互觀摩練習，比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。 <b>四、教師導學</b> 教師示範資料夾的建立、更名或刪除資料夾。 <b>五、組內共學</b> 教師將學生異質分組，請學生去練習資料夾的建立、更名或刪除資料夾，小組內的成員相互觀摩練習，比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。 <b>六、組間互學</b> 與其他組別同學分享不同的資料夾建立、更名和刪除的方法。教師總結不同的資料夾建立、更名和刪除的方式，並讓學生再次練習。</p>	<p>電腦基礎網站 <a href="http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/11/11.htm">http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/11/11.htm</a> <a href="http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/12/12.htm">http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/12/12.htm</a> <a href="http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/13/13.htm">http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/13/13.htm</a> 滑鼠小遊戲 <a href="http://game.eduweb.com.tw/">http://game.eduweb.com.tw/</a></p>	<p>5</p>
--	--------------	--	--	--	---	--	---	----------

<p style="text-align: center;">第 (5) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>瀏覽學校網站</p>	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性</p>	<p>1. 網頁瀏覽器，如： chrome、firefox、 eged、opera 等 2. 學校首頁 3. 網站各區塊內容與連結介紹</p>	<p>1. 認識網頁瀏覽器，如：chrome、firefox、eged、opera 等。 2. 認識學校網站。 3. 認識校網內容與連結。 4. 感受學校網站的重要性</p>	<p>1. 學生能認識並開啟網頁瀏覽器。 2. 學生能開啟瀏覽器後，點選校網常用的區塊及連結位置，如：資訊中心、線上教學專區……等等。 3. 學生能說出網站的重要性。</p>	<p><b>一、教師導學</b> 1. 教師介紹瀏覽器的概念，並介紹常用的幾種瀏覽器，如 chrome、firefox、eged、opera 等，並介紹瀏覽器的操作方式。 <b>二、學生自學</b> 學生自行練習上網，熟悉瀏覽器的操作方式，並練習進到學校首頁。 <b>三、教師導學</b> 教師介紹將常用的網站加入書籤的方式。 <b>三、組內共學</b> 教師將學生異質分組，請學生去練習加入書籤的方式，小組內的成員相互觀摩練習，比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。 <b>六、組間互學</b> 與其他組別同學分享不同的加入書籤的方式。教師總結不同的加入書籤的方式，並讓學生再次練習。 教師說明網站的便利性，讓學生分享自己對於網站的想法與感覺。</p>	<p>學校網站： <a href="http://www.mjps.cyc.edu.tw/">http://www.mjps.cyc.edu.tw/</a></p>	<p style="text-align: center;">2</p>
--	---------------	--	---	---	---	---	--	--------------------------------------

<p>第 (7) 週 - 第 (11) 週</p>	<p>初階打字練習</p>	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 3-I-1 正確認念、拼讀及書寫注音符號 英 3-II -1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母</p>	<p>1. 鍵盤各功能區 2. 輸入法切換 3. 英打字母練習 4. 中打注音符號練習 5. 常用符號輸入</p>	<p>1. 認識鍵盤各功能區 2. 切換中英文輸入 3. 中英文字母打字 4. 輸入常用符號</p>	<p>1. 學生能說出鍵盤各功能區的意義 2. 學生能正常切換中英文輸入 3. 學生能在基礎打字練習中的正確率達 80%，速度達每分鐘 20 個字。 4. 學生能打出常用的符號，如：，、。：。</p>	<p><b>一、教師導學</b> 1. 教師介紹鍵盤功能 2. 教師介紹「打字星球列車」網站 3. 教師介紹如何切換中英文輸入法。</p> <p><b>二、學生自學</b> 學生自行上網觀看「學習打字的動畫」(第 1-6 關)去學習打字的方式。</p> <p><b>三、組內共學</b> 1. 教師將學生異質分組，請學生上網練習英打、中打字母與常用符號(第 7-12 關)，小組內的成員相互觀摩練習，比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。每個關卡的過關準則是正確率達 80%，速度達每分鐘 20 個字，每一關卡能連續達成三次，才可以晉級下一關卡。</p> <p><b>四、組間互學</b> 與其他組別同學分享如何加快打字的速度。教師總結要用十隻手指頭打，並且熟悉各個按鍵的位置，多加練習就能加快打字的速度。</p>	<p>打字星球列車 <a href="http://tgame.eduweb.com.tw/TGame/index.html">http://tgame.eduweb.com.tw/TGame/index.html</a></p>	<p>5</p>
---	---------------	--	---	--	--	---	---	----------

資議 a-II-1 **感受**資訊科技於日常生活之重要性。  
 資議 p-II-1 **認識**以資訊科技溝通的方法。  
 資議 t-II-1 **體驗**常見的資訊系統。

各式 word 表格文件

**感受**各式 word 表格文件於日常生活的運用及**重要性**。  
**認識**以 word 表格文件**溝通的方法**。  
**體驗**word 表格文件製作功能及操作技能。

1. 小組能進行討論後，能說出 word 表文件運用之處。
2. 學生參與監評：  
 小組可以選出最喜歡的表格文件，並能舉證依據。

組內檢核單。

檢核指標	是	否
1. 我們能共同討論表格文件的用處		
2. 我們能運用方法挑出最喜歡的表格文件		
3. 我們能說出所喜歡表格文件的特色		

3. 學生參與定標：  
 小組聆聽他組報告，並完成組間互學評分表

組別 (含自己組別)	小組報告 筆記 (記錄各組特色)	喜愛度 評分 (1-10分)	仿作 樣式 勾選
第○組			
第○組			
第○組			

4. 學生參與擇策：  
 學生能擇選所學之表格製作功能，合作產出各式香草資料表(至少 2 欄 2 列)

1. 學生參與調節：  
 學生能依教學建議，修整並完成各式香草資料表的表格設計(至少 3 欄 5 列)。
2. 學生參與監評：  
 小組學生完成作品調整，並進行組間互評。

評分指標	評分	第○組	第○組	第○組
能清楚說明香草的特色	1-3 分			
表格清楚明瞭	1-3 分			

**一、組內共學**

1. 教師提供表格素材，分派至各小組(每組 2-3 件)。
2. 請小組討論所分配的表格，運用在那些地方？
3. 組內學生選出喜歡的表格樣式，並說明喜歡的原因、表格的樣式有何特色等想法。
4. 小組派員發表結果。

**二、組間互學**

1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。
2. 請小組就他組所報告的格式，進行喜愛程度的評分。
3. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出一種 word 表格文件，作為仿作的樣式。

**三、教師導學**

1. 教師以香草資料表為例，進行表格操作功能介紹。
2. 小組成員運用所學知能，合作完成預計製作樣式表格的飲料菜單(最少 2 欄 2 列)。
3. 教師行間指導。
4. 教師展示小組作品，並說明與預計製作樣式間的差距，給予指導。

**四、學生自學**

1. 教師給予教學影片輔助學生了解表格製作重點。
2. 香草資料表製作：學生依據教師所指導及修正的意見，完成香草資料表。

**五、組間互學**

1. 請各小組發表分享完成的表單，並完整說明使用的情境。
2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容
3. 請小組就他組所報告的格式，進行喜愛程度的評分。
4. 小組成員共同評分，比較分析後，並擇定出最喜歡的一種 word 表格文件，並說明為什麼。

1. 各式 word 表格文件
2. 小組討論單、組內檢核單
3. 組間互學評分表
4. 表格製作教學影片

<https://tw.video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF-8&p=word%E8%A1%A8%E6%A0%BC%E6%95%99%E5%AD%B8&type=E210TW91215G0#id=2&vid=86fb4d11a09c5b985f9a7dc0f81be404&action=click>

				喜愛程度		1-4分					
第 (20) 週	資訊素養與倫理	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣	網路手遊勿沉迷	1. 知道什麼是手遊成癮及其症狀。 2. 知道如何避免手遊成癮的方法。	1. 學生能說出手遊沉癮的症狀。 2. 學生能說出如何避免手遊成癮的方法。	<b>一、教師導學</b> 教師介紹台北市資訊素養與倫理的網站。 <b>二、學生自學</b> 學生自行觀看「網路手遊勿沉迷」的影片 <b>三、教師導學</b> 教師介紹什麼是手遊成癮，會有哪些症狀。 症狀：1. 失去對於玩遊戲的控制(整天常常想玩、玩到忘記時間)。2. 遊戲的重要性高於生活中其他興趣。3. 在知悉遊戲會產生負面影響的情況下，仍選擇繼續玩遊戲。 <b>四、組內共學：</b> 小組到台北市資訊素養與倫理的網站學習如何避免手遊成癮。 <b>五、組間互學</b> 小組互相分享如何避免手遊成癮。 教師總結，可以用口訣【物·換·新·移】來概括。 <b>物理隔絕：</b> 隔絕與遊戲相關的人事物、刪除遊戲、遠離遊戲設備。 <b>換取注意：</b> 用現實的成就取代虛擬世界的快樂。 <b>新意獎勵：</b> 設定完成遊戲以外的事情之自我獎勵。 <b>移除舊習：</b> 培養並維持新的良好生活習慣。				台北市資訊素養與倫理網站： <a href="https://techpro.tp.edu.tw/manager/fileviewer/file/view?fileId=5b0d2d39820d4acba9cc1d7ecb2dc09c">https://techpro.tp.edu.tw/manager/fileviewer/file/view?fileId=5b0d2d39820d4acba9cc1d7ecb2dc09c</a>	
	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 checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、學習障礙( )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. 2.										

--

特教老師姓名：  
普教老師姓名：曾建豪

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。