

嘉義縣成功國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	天涯若比鄰	課程 設計者	翁正舜	總節數 /學期 (上/下)	39 /上 21 下 18
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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	創造每一天的成功 (從成功邁向世界)		與學校願景呼 應之說明	為了配合教育科技化的趨勢，參考嘉義縣國小資訊科技課程內容，將主題科技列入學校彈性課程安排，以強化學生資訊操作知能。			
總綱 核心素 養	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-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。		課程 目標	一、透過具備資訊科技的基本素養，依著跨領域教學的概念，與數學、社會、綜合、語文、國際文化等課程相結合，理解多元化資訊的接觸與包容。 二、透過跨領域學習、影片剪輯、打字測驗、資安宣導、生活科技、自由軟體等課程單元的規劃，培養具備探索思考解決的能力，讓學生能體驗按部就班的進行軟硬體操作，並實踐解決生活中的各種問題。			

上學期								
教學	單元	連結領域(議題)/學習表現	自訂	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動	教學資源	節

進度	名稱		學習內容			(學習活動)		數
第 1 週	跨領域學習	連結領域：綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	均一數學任務	透過均一平台，能 規劃 數學自我學習進度， 執行 適合且適量的關卡任務。	1.能依序完成所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	1.開啟均一教育平台(數學)。 2.學生選擇適合自己的關卡，進行自主學習數學。 3.在規劃時間內完成教師指定的任務。	上機練習	1
第 2 週 - 第 7 週	影片剪輯軟體	連結領域：社會領域 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行 探究與實作 。	『校園一隅』影片剪輯	1.能彙整校園各處風景，並了解『校園一隅』之特色內涵。 2.選定 MovieMaker 的主題，熟悉其操作方法，並進行自選主題的 探究與實作 。 3.能於限期內完成作業。	1..能自行編排、設計素材的順序。 2.能思索如何強化各項素材之間的轉場、動態、時間軸等設計。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統。	1.MovieMaker 軟體介紹及作品展示。 2.學生討論如何完成『校園一隅』影片，並且覺察校園環境的美，並且懂得愛護校園整潔。 3.學生學習編輯軟體之開新舊檔、存檔、材料匯入(照片、影片等)、轉場設計、動態設計、時間軸設計、進場、過場、退場等片頭片中片尾設計等。 4.各小組配合指令進行分工操作。 5.作業繳交：『校園一隅』影片。	上機練習	6
第 8 週	打字測驗(一)	連結領域：社會領域 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點， 判讀 其正確性及價值，並加以描述和解釋。	繕打測驗	1.摘取及整理時事議題內容，並加以 判讀 、討論其重點，最後進行發表。 2.結合聯合國永續發展目標 SDGs 相關議題。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	1.學生摘取及整理網路上的時事新聞。 2.透過時事內容，學生能針對現階段全球議題進行討論及發表。	上機測驗	1

第 9 週	資安 宣導	<p>連結領域：社會領域</p> <p>3d-III-2</p> <p>探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	資安宣導	<p>1.能探究並理解資訊安全的重要性。</p> <p>2.能了解解決資安問題的方法。</p>	<p>1.能完整觀賞該資安議題的影片。</p> <p>2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。</p>	<p>1.教師說明資訊素養與倫理的基本概念及重要性。</p> <p>2.學生針對資訊亂象所引發的社會現況及可能的改善措施進行討論。</p> <p>3.各小組彙整討論意見，統整解決資安問題的方法。</p> <p>題目：不當資訊內容</p>	宣導影片	1
第 10 週 - 第 11 週	生活 科技	<p>連結領域：綜合領域</p> <p>1b-III-1</p> <p>規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	最強大腦之數字華容道，及 BlueBlock	<p>1.規劃適合的燒腦 app 軟體，並執行其設計概念及操作方式。</p> <p>2.數字華容道：能用盡量少的步數和時間，將棋盤上的數字方塊，按照從左到右，從上到下的順序重新排列整齊。</p> <p>3.BlueBlock：能能用盡量少的步數和時間，將棋盤上的某一色塊移出棋盤。</p>	<p>1.能依序完成規劃的關卡任務。</p> <p>2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。</p>	<p>1.教師說明 IPAD 及 IPOD 的操作方法，以及 APP 的下載方式。</p> <p>2.教師說明並示範”數字華容道”及”BlueBlock”的操作方法。</p> <p>3.學生操作上述 APP 軟體，並分組探討多點觸控及資訊科技的多元進展的優勢為何。</p> <p>4.組織班級競賽，寓教於樂，並由教師頒發獎品給比賽勝出者。</p>	上機練習	2
第 12 週 - 第 13 週	自由 軟體	<p>連結領域：綜合領域</p> <p>1b-III-1</p> <p>規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	音樂 CD 及影音 DVD 的備份	<p>1.規劃適合的擷取 mp3 和 DVD 影像的自由軟體，並執行其設計概念及操作方式。</p> <p>2.能理解音樂和影片的儲存格式</p> <p>3.能了解數位典藏的概念及重要性。</p>	<p>1.能熟悉音樂及影片的備份軟體的操作步驟。</p> <p>2.能實際操作並正確無誤的完成音樂和影片的備份。</p>	<p>1.教師先說明”自由軟體”的概念，及與”分享軟體和付費軟體”的差異性。</p> <p>2.由教師說明 mp3 及 mp4 的形成原理，學生討論如何分辨出 VCD 與 DVD 的不同之處。</p> <p>3.教師示範如何將音樂 CD 及影音 DVD 進行備份，再讓學生自行練習。</p> <p>4.學生操作自由軟體，並分組探討盜版軟體及智慧財產權的</p>	上機練習	2

						重要性，並能提出解決之道。 5.作業繳交：學生完成音樂光碟備份成 mp3，及影音 DVD 備份成 mp4 的作業。		
第 14 週	打字測驗 (二)	連結領域：社會領域 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。	繕打測驗	1.摘取及整理時事議題內容，並加以判讀、討論其重點，最後進行發表。 2.結合聯合國永續發展目標 SDGs 相關議題。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	1.學生摘取及整理網路上的時事新聞。 2.透過時事內容，學生能針對現階段全球議題進行討論及發表。	上機測驗	1
第 15 週 - 第 16 週	跨領域學習	連結領域：綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	均一數學任務	透過均一平台，能規劃數學自我學習進度，執行適合且適量的關卡任務。	1.能依序完成所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	1.開啟均一教育平台(數學)。 2.讓學生覺察自我學習現況，選擇適合自己的關卡，以解決學習數學的困境。 3.在規劃時間內完成教師指定的任務。	上機練習	2
第 17 週	資安宣導	連結領域：社會領域 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。	資安宣導	1.能探究並理解資訊安全的重要性。 2.能了解解決資安問題的方法。	1.能完整觀賞該資安議題的影片。 2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。	1.教師說明資訊素養與倫理的基本概念及重要性。 2.學生針對資訊亂象所引發的社會現況及可能的改善措施進行討論。 3.各小組彙整討論意見，統整解決資安問題的方法。 題目：智慧財產權	宣導影片	1
第 18 週 - 第 20 週	跨領域學習	連結領域：綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養	電腦創意寫作	規劃與執行適合的創意寫作概念及方法，培養熟悉兩種不同題型的撰寫。	1.能了解創意寫作的方法、規定及題型。 2.能確實完成兩種題型的寫作。	1.教師說明”小學生電腦創意寫作競賽”的背景由來。 2.教師針對競賽內容進行介紹，包括了「文字接龍」及「看	上機練習	3

		自律與負責的態度。				圖說話」的題型撰寫。 3.針對此一華人世界的競賽活動，教師引導學生覺察網路的無遠弗屆，及理解歷年競賽中所呈現的中華文化多樣性。 4.由學生分組討論如何進行「文字接龍」及「看圖說話」的文章思考。 5.作業繳交：學生完成「文字接龍」及「看圖說話」各一篇文章。		
第 21 週	打字測驗 (三)	連結領域：社會領域 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。	繕打測驗	1.摘取及整理時事議題內容，並加以判讀、討論其重點，最後進行發表。 2.結合聯合國永續發展目標SDGs相關議題。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作的技巧。 3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 4.能將作品上傳到學校雲端系統	1.學生摘取及整理網路上的時事新聞。 2.透過時事內容，學生能針對現階段全球議題進行討論及發表。	上機測驗	1

下學期

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 2 週	跨領域學習	連結領域：綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	均一數學任務	透過均一平台，能規劃數學自我學習進度，執行適合且適量的關卡任務。	1.能依序完成教師所規劃的關卡任務。 2.針對不熟悉的關鍵點，能反覆練習操作，以達精熟程度。	1.開啟均一教育平台(數學)。 2.讓學生覺察自我學習現況，選擇適合自己的關卡，以解決學習數學的困境。 3.在規劃時間內完成教師指定的任務。	上機練習	2

第 3 週 - 第 5 週	跨領域學習	<p>連結領域：綜合領域</p> <p>2c-III-1</p> <p>分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	心智圖 app	<p>1.能學習心智圖在各項資料的分析與判讀，透過心智圖在概念整理上的規劃策略，以解決資料重點的整理。</p> <p>2.能透過分組合作完成心智圖的繪製。</p>	<p>1.能將社會課程的文章內容，透過繪製心智圖的方式，將重點整理出來。</p> <p>2.小組能確實分工合作。</p>	<p>1.教師說明” 心智圖” 的基本概念，並延伸講解繪製心智圖在現階段學習上的重要性。</p> <p>2.學生思考” 參加戶外教育” 或” 辦理運動會” 等題目，並討論其內部細節的關聯性。</p> <p>3.教師示範透過數位平板 Xmind 的 app 來繪製心智圖。</p> <p>4.學生在紙本上練習繪製，再將其內容轉化到平板上。</p> <p>5.作業繳交：學生利用社會科課本某章節的內容來繪製自己理解的心智圖。</p>	上機練習	3
第 6 週	資安宣導	<p>連結領域：社會領域</p> <p>3d-III-2</p> <p>探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	資安宣導	<p>1.能探究並理解資訊安全的重要性。</p> <p>2.能了解解決資安問題的方法。</p>	<p>1.能完整觀賞該資安議題的影片。</p> <p>2.能回答老師提出的資安問題，及因應之道。</p>	<p>1.教師說明資訊素養與倫理的基本概念及重要性。</p> <p>2.學生針對資訊亂象所引發的社會現況及可能的改善措施進行討論。</p> <p>3.各小組彙整討論意見，統整解決資安問題的方法。</p> <p>題目：資訊素養與倫理</p>	宣導影片	1
第 7 週	打字測驗 (一)	<p>連結領域：社會領域</p> <p>3b-III-2</p> <p>摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。</p>	繕打測驗	<p>1.摘取及整理時事議題內容，並加以判讀、討論其重點，最後進行發表。</p> <p>2.結合聯合國永續發展目標 SDGs 相關議題。</p>	<p>1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。</p> <p>2.能理解鍵盤符號操作的技巧。</p> <p>3.能將作品正確的儲存在電腦桌面。</p> <p>4.能將作品上傳到學校雲端系統</p>	<p>1.學生摘取及整理網路上的時事新聞。</p> <p>2.透過時事內容，學生能針對現階段全球議題進行討論及發表。</p>	上機測驗	1

第 8 週 - 第 13 週	生活 科技	連結領域：綜合領域 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	3D 列印	1.能分析與判讀 3D 列印創新科技在現代生活上的實務應用，透過規劃策略來熟悉其軟體的操作方法。 2.能自行創新設計出屬於自己意念的 3D 列印小物，以解決生活上的便利使用。 3.能於限期內完成作業。	1..能自行設計 3D 小物。 2.能將設計作品正確的儲存在電腦桌面。 3.能將作品上傳到學校雲端系統。 4.能將作品以 3D 列印繳交。	1.由教師先說明 3D 列印機器及其相關科技的介紹。 2.由教師示範 3D 設計軟體及其作品展示。 3.由學生分組討論 3D 成品的未來發展及物件多樣性，並進行發表。 4.學生針對軟體功能進行練習：如開新舊檔、存檔、材料匯入(形體、顏色等)，及資料存檔等。 5.學生於紙本上先行規劃草圖，經與教師討論後，再繪製到軟體上。 6.作業繳交：『自選主題』。	上機練習	6
第 14 週 - 第 16 週	生活 科技	連結領域：綜合領域 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	定格動漫	1.能分析與判讀定格動漫在現代生活上的務實應用，透過規劃策略來熟悉定格動漫的製作流程順序。 2.能理解定格動漫的原理及效果，並自行編製動畫腳本進行拍攝，以解決不同主題的呈現方式。 3.能透過分工合作完成作品。	1..能自行設計定格動漫的題目及內容。 2.能將作品正確的儲存在電腦桌面。 3.能將作品上傳到學校雲端系統。	1.由教師先說明定格動漫的原理。 2.由教師說明定格動漫之設計原理及其作品展示。 3.學生分組討論定格動漫的適用範疇及元素，並進行發表。 4.學生針對要設計的素材、定格位置、數量、動作、場地、角度等進行分組討論。 5.學生小組討論後，再與教師確認後，實際進行操作。 6.作業繳交：『自選主題』。	上機練習	3
第 17 週	打字 測驗 (二)	連結領域：社會領域 3b-III-2	繕打測驗	1.摘取及整理時事議題內容，並加以判讀、討論其重點，最後進行發表。	1.能正確無誤的繕打測驗稿內容。 2.能理解鍵盤符號操作	1.學生摘取及整理網路上的時事新聞。 2.透過時事內容，學生能針對	上機測驗	1

*各校可視需求自行增減表格

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。