

三、嘉義縣更寮國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

| | | | | | | | |
|------------------|--|----------------|---|-----------|-----|---------------------|--------|
| 年級 | 高年級 | 年級課程 主題名稱 | 友善土地：資訊-蟲兒狂歡會 | 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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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 <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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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，增進學生公民合作的態度。 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 | <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 4. 透過簡報設計，促進藝術創作與欣賞的美感體驗。 | | | | |

| 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 | 神秘的 特有種 昆蟲 世界 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-3 能遵守資訊倫理與資訊科技的相關規範。 資議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. 編輯軟體 2. 資訊安全 3. 數位使用習慣 4. Adobe Express 軟體 | 1. 能實際運用編輯軟體進行學習任務 2. 能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 Adobe Express 軟體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：健康數位習慣(2節) 1. 使用 3C 產品時間規劃 2. 認識數位禮儀 3. 如何避免網路沈迷與網路霸凌 4. 網路著作權的合理使用範圍 活動二：校園尋蟲趣(3節) 1. 透過網路搜集台灣特有種昆蟲資料 2. 使用 Adobe Express 軟體編排圖片與文字 3. 使用完成一幅「台灣特有種昆蟲資料卡」，內含昆蟲名稱、生長環境、生長習性、特徵等 4. 同儕之間進行分享與回饋 5. 教師回饋與鼓勵 | 電腦 平板 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt 小組回饋單 | 5 |
| 第6週 - 第10週 | 玉米物語 | 資議t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 國/2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 | 1. OpenShot 影片編輯軟體 2. 設計理念 3. 圖文 | 1. 能使用 OpenShot 影片編輯軟體進行影像編輯 2. 能使用適當語詞來與小組溝通想法與取得共識 3. 能結合圖文提升表達 | 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 | 活動一：自由軟體教學 Shotcut 影片編輯軟體(1節) 1. 匯入家鄉產業作物—玉米之相關照片與影片 2. 影片剪輯、加入背景音樂 3. 加入文字描述 4. 各小組分享 5. 教師回饋與獎勵 活動二：玉米電子書(4節) | 電腦 平板 各式網路資源 影音媒材 | 5 |

| | | | | | | | | |
|-----------------|-------|---|---|--|--|--|---|---|
| | | 國/1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 | 4. 紀錄 | 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 | 4. 小組能大方分享組內成果 | 1. 上網搜尋玉米的「成長史」、「蟲害」、「繁殖方式」、「食用方式」等主題素材。 2. 下載音樂、搭配字幕，完成「玉米電子書」 3. 搭配適當的音樂與圖文 4. 每人需上台分享一次 5. 同儕進行回饋 6. 教師給予鼓勵 | 自編 ppt 小組回饋單 | |
| 第 11 週 - 第 15 週 | 昆蟲大考驗 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 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。 國/2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 | 1. 網頁平台 quizizz 2. 題目敘述 3. 昆蟲的影像 4. 文字敘述 | 1. 能認識常見的網頁 quizizz 遊戲化學習平台之基本功能操作 2. 能使用資訊科技來表達題目敘述 3. 能利用昆蟲的影像來設計題目 4. 能結合文字敘述提升表達自身想法的效能 | 1. 正確且實際操作網頁平台 quizizz 之基本功能操作 2. 熟悉並使用網頁平台 quizizz 進行出題 3. 能利用昆蟲的影像作為解題輔助 4. 能完成一個完整的 Kahoot 昆蟲考驗! | 活動一：quizizz 介紹(1 節) 1. 學生試玩一次食農主題之 quizizz 遊戲 2. 介紹頁面與功能 活動二：quizizz 的昆蟲考驗!(4 節) 1. 示範如何出題 2. 插入圖片與敘述 3. 完成題目並發布 4. 分享遊戲連結 5. 遊戲時間:抽自願的學生提供自己設計的 quizizz 的昆蟲考驗!給全班同學體驗 6. 同儕進行回饋 7. 教師統整與鼓勵 8. 利用兒童朝會公開分享遊戲體驗 | 電腦 平板 各式網路資源 影音媒材 自編 ppt 小組回饋單 | 5 |
| 第 16 週 - | 一小時 | 資議 t-III-3 運用資訊科技解決生活中的問題。 | 1. 程式設計基本概念 | 1. 能運用程式設計基本概念描述問題並提出解決之道 | 1. 正確且實際操作瀏覽器 | 活動一：線上大富翁設計(5 節) 1. 小組決定遊戲主題 | 電腦 | 5 |

| | | | | | | | |
|------------------------|---|--|--|---|--|--|--|
| <p>第 20 週</p> | <p>玩程式</p> | <p>資議a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議/a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度</p> <p>綜/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人</p> | <p>2. 使用習慣與態度</p> <p>3. 正向態度</p> <p>4. 優點</p> | <p>2. 能建立健康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>4. 能欣賞並接納自己與他人作品的優點</p> | <p>2. 能在課堂中建立健康的數位使用習慣與態度</p> <p>3. 能上台分享小組成果</p> <p>4. 能欣賞他人作品並給予讚美</p> | <p>2. 小組設計遊戲關卡與機會命運</p> <p>3. 教師說明 PPT 設計大富翁之操作</p> <p>4. 學生學習自行設計，教師從旁協助</p> <p>5. 小組試玩進行遊戲修正</p> <p>6. 跨組試玩增加遊戲體驗</p> <p>7. 小組發表課堂心得與反思</p> <p>8. 學生票選「最美作品」、「最厲害作品」、「最搞笑作品」等</p> <p>9. 各組發表這學期總心得與反思自己的進步</p> | <p>Angry Birds</p> <p>Star wars</p> <p>Frozen</p> <p>經典迷宮</p> <p>自編 ppt</p> <p>小組回饋單</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</p> <p><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()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/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 style="text-align: right;">特教老師簽名：葉仕漢老師</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：賴慶源主任</p> | | | | | | |