

三、嘉義縣松梅國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	資訊世界任遨遊	課程 設計者	邱沛琪	總節數/學期 (上/下)	21/下學期	
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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input 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 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	品德 快樂 健康 負責 創新	與學校願景呼 應之說明	透過影音相片編輯軟體，資訊素養及程式設計教學，期許松梅學生擁有對自己負責的好品格，並能發揮創新的思維，迎向快樂的未來。					
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。	課程 目標	1. 能具備應用 photocap 製作寫真書、大頭照、縮圖頁等資訊基本素養，將牛挑灣的優美景緻記錄下來，添加文字、小圖、外框、對話框等有趣的應用，理解 photocap 製作的意義與影響。 2. 能教導學生從做中學，具備基本語文素養及科技教育技能，並具有生活所需的法律知能，理解網路侵權的嚴重性，尊重智慧財產，以同理心應用在生活與人際互動，進一步培養守法的概念。					
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	松梅好樹多	科技教育 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 綜合活動 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 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。	1. photocap 相片編輯軟體 2. 松梅好樹多 3. 校園植物分類	1. 能運用 photocap 相片編輯軟體製作電子書、相簿、縮圖頁等。 2. 能參與松梅好樹多成果發表。 3. 能分析校園環境，規劃校園植物分類。	1. 學生利用平板電腦拍攝校園植物。 2. 學生使用 photocap 相片編輯軟體製作電子書、相簿、縮圖頁等。 3. 學生積極進行「松梅好樹多」成果發表。	1. 學生利用平板電腦，以學生自學(學生參與定標)的方式，拍攝校園植物，並且將校園植物分類。 2. 教師藉由教師導學(學生參與定標)，希望學生使用 photocap 相片編輯軟體，將學生所拍攝的相片製作成以多元的方式呈現。 各組利用組內共學(學生參與擇策)，共同搜尋及討論 photocap 的使用方式，並且在小組內分配任務。 4. 學生利用學生自學(學生參與定標)，依所分配的任務，進行研究及製作，例如電子書、相簿、縮圖頁等。 5. 班級分享，各組利用組間互學(學生參與調節)，分享 photocap 使用方式，及操作時遇到的困難。 6. 其他組給予回饋或提供解決方式。 7. 在全校集會舉行「松梅好樹多」成果發表。	筆記型電腦 投影機 photocap 相片編輯軟體	5

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p style="text-align: center;">網路世界易侵權</p>	<p>資訊教育 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 社會 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p>	<p>1. word-smartArt 2. 智慧財產權宣導 3. 網路侵權</p>	<p>1.能理解 word-smartArt 心智圖呈現方式。 2.能向家人進行智慧財產權宣導。 3.能關注 E 化世代網路侵權的問題。</p>	<p>1.學生書寫「網路世界易侵權」學習單。 2.分組進行「網路世界易侵權」心智圖設計。 3.和家人完成「保護智慧財產宣言」。</p>	<p>1.教師利用教師導學(學生參與定標)，向學生提問： (1)你最常利用網路做什麼事？ (2)如果要做簡報，你如何將搜尋的資料放到簡報中呢？ (3)在做資料的時候，如何選擇背景音樂？ 2.教師統整網路侵權的嚴重性，並重申智慧財產權的概念。 3.學生利用學生自學(學生參與調節)，書寫「網路世界易侵權」學習單，省思當今網路侵權的現象。 4.各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路侵權的原因、現象、及因應對策等。 5.分組利用 word-smartArt，進行「網路世界易侵權」心智圖，心智圖重點：認識網路侵權、認識自由軟體、智慧財產權的重要等，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中。 6.藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「網路世界易侵權」心智圖， 7.各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。 8.請導師將心智圖放置班級群組中，學生回家跟家人宣導網路使用侵權的問題，請家人尊重智慧財產權，並和家人完成「保護智慧財產宣言」。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 文書處理軟體－Word</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	---	--	--	---	---	--------------------------------------	--------------------------------------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>數學教室 PK 賽</p>	<p>資訊教育 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。資訊教育資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p>	<p>1. 數學教室 PK 賽 2. 程式一條條件判斷 3. Scratch 數學比較運算</p>	<p>1.能與他人合作討論並進行數學教室 PK 賽。 2.能使用程式一條條件判斷完成狐狸貓的數學教室。 3.能和同儕探索 Scratch 數學比較運算的操作技巧。</p>	<p>1.學生書寫「狐狸貓的數學教室」學習單。 2.學生完成 Scratch3.0 任意門—狐狸貓的數學教室任務。 3.積極進行進行「數學教室 PK 賽」</p>	<p>1.學生利用學生自學(學生參與定標)，上均一教育平台課程探索—電腦科學—程式設計—Scratch 玩程式，複習 Scratch3.0 音效等相關指令。 2.各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 任意門—狐狸貓的數學教室學習，組內討論操作步驟 (1)理解並使用數學比較運算符號：$>$ (大於) $<$ (小於) $=$ (等於) (2)能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 3.學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 4.學生利用學生自學(學生參與擇策)書寫「狐狸貓的數學教室」學習單，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 5.藉由組間互學(學生參與監評)，各組提出問題，讓其他組進行「數學教室 PK 賽」。 6.教師利用教師導學(學生參與定標)進行提問， 問題：根據程式指令積木，點擊舞台上的綠旗後，變數「分數」的數值會是多少呢？ 7.請學生討論之後發表。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 文書處理軟體—Word</p>	<p>5</p>
--	------------------	--	---	---	---	--	---	----------

<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>創意祝福卡片</p>	<p>科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。 資訊 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1.創意祝福卡片 2.解決步驟 3.電子郵件</p>	<p>1.能透過學生自學動手實作創意祝福卡片。 2.能和同學探索遇到程式設計困難時的解決步驟。 3.能運用電子郵件傳達文件及訊息。</p>	<p>1.書寫「創意祝福卡片」學習單。 2.學生完成 Scratch3.0 任意門—狐狸貓的生日卡片任務。 3.將設計的祝福卡片以電子郵件的方式寄出。</p>	<p>1.各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 任意門—狐狸貓的生日卡片學習，組內討論操作步驟。 (1)新增「當綠旗被點擊」指令積木。新增對梨梨說生日快樂的「說出持續兩秒」指令積木。 (2)新增對梨梨說我們有準備生日禮物的「說出持續兩秒」指令積木。 2.學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 3.學生利用學生自學(學生參與調節)，設計給好朋友或家人的生日卡片，書寫「創意祝福卡片」學習單，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 4.藉由組間互學(學生參與擇策)，學生將自己遇到的疑問記錄下來，請各組的學生討論，提出評估的建議。 5.教師利用教師導學(學生參與定標)進行提問， 問題：根據這個程式指令區塊，為什麼按下舞台畫面上的「綠旗」後，卻沒有任何反應呢？ 6.請學生討論之後發表。 7.請學生將設計的祝福卡片以電子郵件的方式寄出。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 電子郵件</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 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：邱沛琪</p>							