

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.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：邱沛琪</p> | | | | | | | |