

三、嘉義縣社口國小 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	資訊科技生活王	課程設計者	林春垣	總節數/學期(上/下)	21/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <b>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。</b> <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	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱核心素養	E-A 2 具備探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與 <b>實踐處理</b> 日常生活問題。 E-B 2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 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， <b>促進</b> 多元感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。		課程目標	1. 透過一小時玩程式的遊戲讓學生熟悉程式語言設計的基本概念並能主動 <b>嘗試、探索</b> ，培養運算思維及問題解決的能力。 2. <b>具備</b> 編輯資料的基本能力如應用google文書處理，並 <b>理解</b> 雲端硬碟的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計 <b>促進</b> 學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中， <b>培養</b> 學生美感素養。			

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(4)週	程式語言介紹	資議 a-III-1 <b>理解</b> 資訊科技於日常生活之重要性 資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統 科議 a-III-2 展現 <b>動手實作</b> 的樂趣及正向的科技態度	1. 認識常見學習程式語言的軟體及學習程式設計的方法 2. 認識一小時玩程式(Hour of code)及操作方式 3. 體驗一小時玩程式(Hour of code) 4. 能完成教師指定任務	1. <b>認識、理解</b> 一小時玩程式(Hour of code)的利用積木平貼來取代語法輸入的方式。 2. 知道如何 <b>操作並運用</b> 。 3. 透過一小時玩程式遊戲 <b>實作體驗</b> ，訓練學生運算及邏輯思考能力，增進學習興趣。 4. 學會操作一小時玩程式。	1. 學生能 <b>認識、理解</b> 進行一小時玩程式(Hour of code)的操作 2. 學生能小組討論如何快速 <b>操作並運用</b> 一小時玩程式(Hour of code)，完成教師指定任務 3. 學生能完成分配任務-發表小組討論結果 ◆自我檢核表 <table border="1" data-bbox="1070 528 1568 948"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一小時玩程式(Hour of code)操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>小組討論 發表</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> ◆各小組評量檢核表 <table border="1" data-bbox="1070 995 1568 1315"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師覆核	一小時玩程式(Hour of code)操作			小組討論 發表			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		1. <b>教師導學</b> (1) 課程任務的說明：定義什麼是一小時玩程式(Hour of code)的利用積木平貼來取代語法輸入 2. <b>學生自學</b> (1) 學生進入一小時玩程式(Hour of code)及操作 3. <b>組內共學：主題定標及擇策製作</b> (1) 學生利用小組討論如何快速操作並運用一小時玩程式(Hour of code)，完成教師指定任務 (2) 分配任務-發表小組討論結果 4. <b>組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b> (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表	scratch、一小時玩程式 網路 自我檢核表 小組評量檢核表	4
任務	我是否會了 是○，否X	老師覆核																												
一小時玩程式(Hour of code)操作																														
小組討論 發表																														
我的自我檢討																														
我們覺得哪一個小組很棒？																														
組別	原因																													
我們下一次如何更好？																														

資議 t-III-1  
運用常見的資訊系統

科議 c-III-2  
運用創意巧思的技巧

藝術/1-III-2  
能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

1. 一小時玩程式-冰雪奇緣繪圖的功能

1. 應用冰雪奇緣繪出各種圖案

2. 透過體驗活動如說出學習的難易處

3. 利用上述的圖案創作一幅畫

1. 認識一小時玩程式-冰雪奇緣  
正方形、重疊的圓、雪花分支等的運用方式。  
2. 應用冰雪奇緣繪出個圖案如:正方形、重疊的圓、雪花分支等。  
3. 選用及分享操作心得，讓學生創作、更有自信學習程式使用。  
4. 應用冰雪奇緣的各式圖案進行創作。

1. 學生能進行操作畫直線、轉彎 90 度，畫豎狀直線，正方形、重疊的圓、雪花分支等。  
2. 學生能完成老師指定劃出的圖案  
3. 學生能討論分享使用上的問題與心得  
4. 學生能完成個人創意畫。  
5. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
畫直線、轉彎 90 度，畫豎狀直線		
正方形、重疊的圓、雪花分支		
老師指定劃出的圖案		
完成個人創意畫		
我的自我檢討		

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？	
組別	原因
我們下一次如何更好？	

1. 教師導學

(1) 課程任務的說明：定義什麼是  
一小時玩程式-冰雪奇緣

2. 學生自學

(1) 學生操作畫直線、轉彎 90 度，畫豎狀直線。

(2) 學生操作正方形、重疊的圓、雪花分支等。

(3) 完成老師指定劃出的圖案

3. 組內共學：主題定標及擇策製作

(1) 學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得

(2) 完成個人創意畫。

(3) 選出優秀代表作品進行成果發表

4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評

(1) 各小組進行優秀作品發表

(2) 完成組間評量檢核表

(3) 完成自我檢核表

一小時  
玩程式-  
冰雪奇  
緣

自我檢  
核表

小組評  
量檢核  
表

第  
(9)  
週  
-  
第  
(12)  
週

製作一個 Flappy 遊戲

科 議 k-III-1  
說明常見科技  
產品的用途與  
運作方式  
資 議 a-III-2  
建立健康的數位  
使用習慣與  
態度  
資 議 p-III-3  
使用資訊科技  
分享學習資源  
與心得

1. Flappy遊戲製作
2. 激發學習熱情並能參與實作練習
3. 實作經驗分享與技巧學習

1. 了解 Flappy 遊戲的  
操作方式。
2. 藉由遊戲創作體驗學  
習程式語言的樂趣。
3. 藉由製作 Flappy 遊  
戲的經驗與分享，讓學  
生更有信心面對任何新  
式學習系統。

1. 學生能進行操作 Flappy 遊戲。
2. 學生能設計出自己的遊戲-用 Flappy  
鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲。
3. 學生能和同學分享自己製作的遊戲及經  
驗交流。
4. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
操作 Flappy 遊戲程 式		
設計出自己的遊戲- 用 Flappy 鳥、鯊魚 或潛艇等設計遊戲		
上傳遊戲至 moddle		
我的自我檢討		

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？	
組別	原因
我們下一次如何更好？	

1. 教師導學  
(2) 課程任務的說明：定義什麼  
Flappy 遊戲
2. 學生自學  
(1) 學生操作 Flappy 遊戲。  
(2) 學生設計出自己的遊戲-用  
Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊  
戲。  
(3) 學生上傳遊戲至 moddle
3. 組內共學：主題定標及擇策製  
作  
(1) 和同學分享自己製作的遊戲及  
經驗交流。  
(2) 選出優秀代表作品進行成果發  
表
4. 組間互學：成果發表觀摩修正/  
監評  
(1) 各小組進行優秀作品發表  
(2) 完成組間評量檢核表  
(3) 完成自我檢核表

一小時  
玩程式-  
Flappy  
遊戲

自我檢  
核表

小組評  
量檢核  
表

第  
( 13 )  
週  
-  
第  
( 16 )  
週

Googl  
雲端軟  
體介紹

資議a-III-1  
**理解**資訊科技  
於日常生活之  
重要性  
  
國語/1-III-4結  
合科技與資訊，  
提升**聆聽**的效  
能  
  
資 議 p-III-2  
**使用**數位資源  
的整理方法

1. Google 雲端軟  
體
2. google 文件建  
立與編輯。
3. 實作練習
4. google協作平台  
介紹與建立。
5. 建立google共同  
日曆。

1. 認識常見的google雲  
端軟體:雲端硬碟、文書  
處理、日曆、協作平台，  
並**理解**其功能與便利  
性。
2. **聆聽**google文書處理  
器編輯文件教學。
3. **使用**google文書處理  
器編輯文件，注意版面  
整齊。
4. **使用**google協作平台
5. **體驗** google 日曆的  
便利性。

1. 學生能進行操作 google 文書處理器。
2. 學生能操作插入圖片編排文字的方法，同  
時兼顧排版整齊美觀與條理清楚。
3. 學生能完成老師規定的文書編輯。
4. 學生能討論分享使用上的問題與心得
5. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
操作 google 文書處理 器		
插入圖片編排文字的方 法，同時兼顧排版整齊 美觀與條理清楚		
將學校行事曆用 google 日曆紀錄呈現		
我的自我檢討		

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？	
組別	原因
我們下一次如何更好？	

1. **教師導學**  
課程任務的說明：定義什麼是  
google 雲端軟體:如 google 文件  
編輯、協作平台等
2. **學生自學**  
(1)學生操作 google 文書處理器  
(2)學生操作插入圖片編排文字  
的方法，同時兼顧排版整齊美觀  
與條理清楚。  
(3)學生完成老師規定的文書編輯
3. **組內共學：主題定標及擇策製  
作**  
(1)學生利用小組內討論分享使用  
上的問題與心得  
(2)完成將學校行事曆用 google  
日曆紀錄呈現。  
(3)選出優秀代表作品進行成果發  
表
4. **組間互學：成果發表觀摩修正/  
監評**  
(1)各小組進行優秀作品發表  
(2)完成組間評量檢核表  
(3)完成自我檢核表

Google  
雲端軟  
體

自我檢  
核表

小組評  
量檢核  
表

第  
(17)  
週  
-  
第  
(21)  
週

Kahoot  
快問快  
答

科議a-III-2  
展現動手實作  
的樂趣及正向  
的科技態度

科議c-III-1  
依據設計構想  
動手實作

人權/人E5欣  
賞、包容個別  
差異，並尊重  
自己與他人的  
權益

1. 應用資訊軟體-  
kahoot 增進學習成  
效

2. .kahoot 軟體學  
習

3. 應用 kahoot 軟  
體進行題目設計

4. 培養尊重他人的  
態度

1. 體驗Kahoot軟體的樂  
趣，進而培養對資訊  
科技的正向態度。

2. 依據老師的教學步  
驟操作軟體。

3. 透過Kahoot快問快  
答的使用，讓學生設計  
題目。

4. 能欣賞他人作品並尊  
重個別差異。

1. 學生能體驗網路上 Kahoot-快問快答遊  
戲。
2. 學生能操作選擇遊戲模式、設計題目。
3. 學生能完成老師規定的作業設計的題目，  
讓同學體驗搶答遊戲。
4. 學生能共同體驗搶答遊戲。
5. 學生能討論分享使用上的問題與心得
6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
操作網路上 Kahoot-快 問快答遊戲		
練習-選擇遊戲模式、 設計題目		
小組內討論分享使用上 的問題與心得		
我的自我檢討		

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？	
組別	原因
我們下一次如何更好？	

1. 教師導學

課程任務的說明：定義什麼是  
Kahoot-快問快答遊戲

2. 學生自學

(1) 學生操作網路上 Kahoot-快問  
快答遊戲

(2) 學生操作練習-選擇遊戲模  
式、設計題目。

(3) 學生完成老師規定的作業設計  
的題目，讓同學體驗搶答遊戲

3. 組內共學：主題定標及擇策製  
作

(1) 學生利用小組內討論分享使用  
上的問題與心得

(2) 共同體驗搶答遊戲。

(3) 選出優秀代表作品進行成果發  
表

4. 組間互學：成果發表觀摩修正/  
監評

(1) 各小組進行優秀作品發表

(2) 完成組間評量檢核表

(3) 完成自我檢核表

Kahoot  
軟體  
自我檢  
核表

小組評  
量檢核  
表



三、嘉義縣社口國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五	年級課程主題名稱	資訊科技生活王	課程設計者	林春垣	教學總節數/學期	20 節/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 (交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <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	<b>聲形友藝 社口美力</b> 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。				
核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐 <b>處理</b> 日常生活問題。  E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新 <b>思考</b> 方式， <b>因應</b> 日常生活情境。  E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	1. 透過 <b>體驗</b> 線上自主學習與應用網路的資源讓學生熟悉自主學習的基本概念並能主動嘗試、探索，培養 <b>處理</b> 解決生活問題的能力。 2. <b>具備</b> 編輯資料的基本能力如應用製作一分鐘動畫、繪圖軟體等，並體會雲端資源的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. <b>具備</b> 健康的數位使用習慣與態度， <b>理解</b> 並 <b>遵守</b> 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。				
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/	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

		<b>學習表現</b>																												
第 (1) 週 - 第 (4) 週	線上 自主 學習	資議 t -III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統 科議 s-III-2 <b>使用</b> 生活中常見的手 工具與材料	1.線上自主學習 資源 2.善用線上自主 學習資源	1.知道線上自主學 習的資源並懂得 <b>運 用</b> 2.透過實作 <b>操作</b> 練 習完成任務	1.學生能知道線上自主學習的資源並 <b>運用</b> 因才網。 2.學生能 <b>操作</b> 學習吧 Learn Mode應用。 3. 學生能操作 YouTube EDU。 4. 學生能討論分享使用上的問題與心得 5. 學生能進行心得發表 ◆自我檢核表	1.教師 <b>導學</b> 課程任務的說明：定義什麼 是線上自主學習 2.學生 <b>自學</b> (1)學生操作因才網應用。 (2)學生操作學習吧 Learn Mode應用。 (3) 學生操作 YouTube EDU 3. <b>組內共學：主題定標及擇 策製作</b> (1)學生利用小組內討論分 享使用上的問題與心得 (2) 分配任務-發表小組討 論結果 4. <b>組間互學：成果發表觀摩 修正/監評</b> (1)各小組進行心得發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表	. 因才網 . 學習吧 . YouTube EDU  自我檢 核表  小組評 量檢核 表	4																						
		科議 k-III-1 說 明常見科技產品的 用途與 <b>運作</b> 方式	3 線上自主學習 實作與分享	3.透過 <b>實作</b> 練習增 進學習成效並懂得 善用資源	<table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作因才網應用</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作學習吧 Learn Mode 應用</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作 YouTube EDU</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> ◆各小組評量檢核表 <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	操作因才網應用			操作學習吧 Learn Mode 應用			操作 YouTube EDU			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？	
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																												
操作因才網應用																														
操作學習吧 Learn Mode 應用																														
操作 YouTube EDU																														
我的自我檢討																														
我們覺得哪兩個小組很棒？																														
組別	原因																													
我們下一次如何更好？																														
第 (5) 週	應用 網路 的資	資議 t -III-1 <b>運 用</b> 常見的資訊系統 2a-III-1 關注社	1.體驗 Google Map	1.透過 Google Map 的 <b>使用</b> 學生可以探索各 地。	1.學生能 <b>使用</b> 搜尋地圖-Google Map。 2.學生能操作列出社區家鄉的景點。 3. 學生能將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中。 4. 學生能討論分享使用上的問題與心得	1.教師 <b>導學</b> (1)課程任務的說明：定義 什麼是網路的資源-Google	Google Map、	4																						

<p>－ 第 ( 8 ) 週</p>	<p>源</p>	<p>會、自然、人文環境與生活方式的<b>互動</b>關係。</p> <p>1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見，<b>分析</b>其觀點與立場。</p>	<p>2. 觀看虛擬博物館</p> <p>3. 列出社區家鄉景點</p> <p>4. 收錄景點圖像</p> <p>5. 參與討論與分享</p>	<p>2. 透過觀賞線上虛擬博物館<b>了解</b> Google Map 可運用層面、互動關係。</p> <p>3. <b>知道</b>家鄉社區的景點</p> <p>4. 將家鄉社區的景點<b>收錄</b>到 Google Map 中。</p> <p>5. <b>表達</b>自己的心得並樂於和同學<b>分析</b>、討論、分享學習心得。</p>	<p>5. 學生能進行心得發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1003 156 1601 778"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了是○，否 X</td> <td>老師覆核</td> </tr> <tr> <td>操作學會搜尋地圖-Google Map</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>實作-配合社會課程先列出社區家鄉的景點</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1003 826 1601 1217"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	任務	我是否會了是○，否 X	老師覆核	操作學會搜尋地圖-Google Map			實作-配合社會課程先列出社區家鄉的景點			將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>Map 透過軟體讓學生可以探索附近或世界各地風情。</p> <p>(2) 觀看教師的製作的虛擬線上博物館並和請學生分享内容心得。</p> <p><b>2. 學生自學</b></p> <p>(1) 學生實作-配合社會課程先列出社區家鄉的景點。</p> <p>(2) 學生將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中。</p> <p><b>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</b></p> <p>(1) 學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得</p> <p>(2) 分配任務-發表小組討論結果</p> <p><b>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b></p> <p>(1) 各小組進行心得發表</p> <p>(2) 完成組間評量檢核表</p> <p>(3) 完成自我檢核表</p>	<p>虛 擬 線 上 博 物 館</p> <p>自我檢核表</p> <p>小組評量檢核表</p>
任務	我是否會了是○，否 X	老師覆核																														
操作學會搜尋地圖-Google Map																																
實作-配合社會課程先列出社區家鄉的景點																																
將社區家鄉的景點圖像收錄到地圖中																																
我的自我檢討																																
我們覺得哪兩個小組很棒？																																
組別	原因																															
我們下一次如何更好？																																
<p>第 ( 9 ) 週 － 第</p>	<p>製作 一 分 鐘 動 畫</p>	<p>科議 a-III-1 <b>覺察</b>科技對生活的重要性</p>	<p>1. FlipaClip 軟體學習</p> <p>2. 發表製作步驟</p>	<p>1. 過動畫欣賞引起學生<b>覺察</b>軟體趣味性引發學習動機。</p> <p>2. <b>說出</b>製作技巧、內容的呈現的方式，構思動畫主題。</p>	<p>1. 學生能進行動畫欣賞-老師事先準備影片。</p> <p>2. 學生能操作擬定自己的動畫主題。</p> <p>3. 學生能完成老師指定任務：一分鐘動畫(自由創作)。</p> <p>4. 學生能利用小組內動畫分享與討論</p> <p>1. 學生能票選最佳創意獎及分配任務-發表小組討論結果</p>	<p><b>1. 教師導學</b></p> <p>(1) 動畫欣賞-老師事先準備影片。</p> <p>(2) 課程任務的說明：定義什麼是 FlipaClip-卡通動畫</p>	<p>FlipaClip 軟體</p> <p>4</p>																									

(12) 週		<p>科議 a-III-2 <b>展現</b>動手實作的樂趣及正向的科技態度</p> <p>資議 c -III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或<b>創作</b>作品</p>	<p>3. 實作練習</p> <p>4. 一分鐘動畫製作與分享</p> <p>5. 從分享中提升學習成效</p>	<p>3. 從實做製作一分鐘動畫過中，<b>展現</b>學習樂趣。</p> <p>4. <b>完成</b>老師指定的任務</p> <p>5. 透過<b>分享與欣賞</b>同學作品，能力提升並參與同票。</p>	<p>2. 學生能進行優秀作品發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1003 156 1601 778"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>進行動畫欣賞,擬定自己的動畫主題</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>完成老師指定任務:一分鐘動畫(自由創作)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>票選最佳創意獎及分配任務-發表小組討論結果</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1003 826 1601 1141"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒?</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好?</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	進行動畫欣賞,擬定自己的動畫主題			完成老師指定任務:一分鐘動畫(自由創作)			票選最佳創意獎及分配任務-發表小組討論結果			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒?		組別	原因					我們下一次如何更好?		<p>教學示範、製作的注意與事項與技巧提示。</p> <p><b>2. 學生自學</b></p> <p>(1)學生先擬定自己的動畫主題。</p> <p>(2)學生完成老師指定任務:一分鐘動畫(自由創作)。</p> <p><b>3. 組內共學:主題定標及擇策製作</b></p> <p>(1)學生利用小組內討論動畫分享與討論</p> <p>(2)票選最佳創意獎及分配任務-發表小組討論結果</p> <p><b>4. 組間互學:成果發表觀摩修正/監評</b></p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	<p>自我檢核表</p> <p>小組評量檢核表</p>	
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																															
進行動畫欣賞,擬定自己的動畫主題																																	
完成老師指定任務:一分鐘動畫(自由創作)																																	
票選最佳創意獎及分配任務-發表小組討論結果																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪兩個小組很棒?																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好?																																	
第(13)週 - 第(18)週	3D 繪圖軟體製作與分享	<p>科議 k-II-1 <b>認識</b>常見科技產品</p> <p>科議 c-II-1 依</p>	<p>1. 認識 sketchUp3D 繪圖軟體包含:軟體操作介面、繪圖工具、編輯工具、檢視工具、</p>	<p>1. <b>認識</b>常見科技3D繪圖軟體sketchUp</p> <p>2. <b>學會操作</b></p>	<p>1. 學生能進行操作科技3D繪圖軟體sketchUp。</p> <p>2. 學生能實作練習-讓學生運用所學技巧，練習繪製 3D圖。</p> <p>3. 學生能完成老師指定作業: (自由創作)。</p> <p>4. 學生能利用小組內動畫分享與討論</p>	<p><b>1. 教師導學</b></p> <p>(1) 課程任務的說明:定義什麼是科技 3D 繪圖軟體 sketchUp</p> <p>1. 軟體操作介面說明與設定。</p>	3D繪圖軟體-sketchUp	6																									

週	<p>據特定步驟<b>製作</b>物品</p> <p>藝術 /1- III -2 能<b>使用</b>視覺元素和構成要素，<b>探索</b>創作歷程。</p> <p>國語 /2- III -6 結合科技與資訊，提升<b>表達</b>的效能</p> <p>國語 /2- III -7 與他人<b>溝通</b>時能<b>尊重</b>不同意見</p>	<p>樣式工具等。</p> <p>2. 操作繪圖工具、編輯工具、檢視工具、樣式工具等與提問</p> <p>3. 實作練習</p> <p>2. 作品分享</p> <p>5. 體察作品的多樣性與省思</p>	<p>sketchUp 的各項功能：繪圖工具、編輯工具、檢視工具、樣式工具等</p> <p>3. 先擬定主題並透過<b>實作</b>練習結合視覺藝術<b>創作</b>，完成 3D 繪製圖。</p> <p>4. 練習<b>表達</b>自己的作品與想法</p> <p>5. 專心聆聽他人<b>分享</b>時並給予<b>正向回饋</b>及省思</p>	<p>5. 學生能優點大轟炸-請學生同學自己或他人作品的優點及分配任務-發表小組討論結果</p> <p>6. 學生能進行優秀作品發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="999 252 1599 1129"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否 X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作科技 3D 繪圖軟體 sketchUp</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>運用所學技巧，練習繪製 3D 圖</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>完成老師指定作業：(自由創作)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>優點大轟炸及分配任務-發表小組討論結果</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="999 1177 1599 1489"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否 X	老師 覆核	操作科技 3D 繪圖軟體 sketchUp			運用所學技巧，練習繪製 3D 圖			完成老師指定作業：(自由創作)			優點大轟炸及分配任務-發表小組討論結果			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因					<p>2. 繪圖工具操作步驟說明。</p> <p>3. 編輯工具操作步驟說明。</p> <p>4. 檢視工具操作步驟說明。</p> <p>5. 樣式工具操作步驟說明。</p> <p>6. 陰影工具操作步驟說明。</p> <p>7. 繪圖區與狀態列說明。</p> <p>8. 3D 模型工具使用說明。</p> <p><b>2. 學生自學</b></p> <p>(1)實作練習-讓學生運用所學技巧，練習繪製 3D 圖。</p> <p>(2)學生完成老師指定作業：(自由創作)。</p> <p><b>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</b></p> <p>(1)學生利用小組內討論問題與分享作品</p> <p>(2)優點大轟炸-請學生同學自己或他人作品的優點，及分配任務-發表小組討論結果</p> <p><b>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b></p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	<p>自我檢核表</p> <p>小組評量檢核表</p>	
任務	我是否會了 是○，否 X	老師 覆核																															
操作科技 3D 繪圖軟體 sketchUp																																	
運用所學技巧，練習繪製 3D 圖																																	
完成老師指定作業：(自由創作)																																	
優點大轟炸及分配任務-發表小組討論結果																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪兩個小組很棒？																																	
組別	原因																																

我們下一次如何更好？

第 (19) 週 - 第 (20) 週

資訊倫理素養

資議 a -III-2 **建立**健康的數位使用習慣與態度

資議 a -III-3 **遵守**資訊倫理與資訊科技**使用**的相關規範

1. 說明網路謠言與霸凌，並觀看相關影片。

2. 討論與分享。

3. 參與快問快答遊戲

4. 重點歸納與發表

1. 透過影片觀賞**認識**網路謠言與霸凌定義**建立**正確觀念並**保護**自己與他人。

2. **遵守**資訊科技**使用**的正確規範並分享自己的經驗。

3. 能積極**參與**搶答遊戲

4. **掌握**並**分享**教師教學重點

1. 學生能進行影片欣賞-透過影片讓學生認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。
2. 學生能進行答遊戲 檢核學習情形。
3. 學生能利用小組內心得分享與討論
4. 分配任務-發表小組討論結果

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
透過影片認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。		
完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形		
利用小組內討論動畫分享與討論		

我的自我檢討

◆各小組評量檢核表

1. 教師導學

(1) 影片欣賞-透過影片讓學生認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。  
(2)課程任務的說明:定義什麼是網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。

2. 學生自學

(1) 學生完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形

3. 組內共學：主題定標及擇策製作

(1)學生利用小組內心得分享與討論  
(2)分配任務-發表小組討論結果

4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評

(1)各小組進行心得發表

1. 資訊倫理素養影片  
2. 快問快答問題

自我檢核表

小組評量檢核表

					我們覺得哪兩個小組很棒？ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">組別</th> <th style="width: 50%;">原因</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> 我們下一次如何更好？	組別	原因					(2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表		
組別	原因													

<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教材 (                    ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
-------------	---

<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<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)
------------------------	--

<b>特教需求學生課程調整</b>	<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(2)人、情緒障礙( )人、自閉症(1)人、( /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> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 多媒體的學習學習障礙學生是很有吸引力, 學習受限於認知能力較不佳, 建議教師在進行課程時宜示範, 運用解構簡化閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進學習障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。</li> <li>◇ 課程中進行有 1 位自閉症學生, 盡量安排能力較高的學生在旁邊進行引導, 且若在課程進行當中有出現注意力不集中於教學者時可安排同儕進行指導。</li> <li>◇ 特殊生在感知與情感表達較為遲緩與不靈敏表達能力較不佳, 建議教師多給思考時間在說明步驟時需反覆且清楚明確並結合動作示範或視覺步驟化提示。</li> </ul> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 張玉巍 普教老師簽名: 林春垣</p>
-------------------	--