四、嘉義縣更寮國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	探索覺察:	E 起學習 bar	課程設計者	呂勁融	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合	□第一類 統整性探究 □第二類 □社團課程 □ ■第四類 其他 □本土語。 □自治活]技藝課程	民語文 □服務學	望 □戶外教育 □]班際或校	泛際交流		
學校願景	地球公民、樂學展創	ะ、科技探索	與學校願景呼 應之說明	現。 2. 培養理解與包	容文化的	訊科技課程,提升學 多元性,成就地球公 生自主使用資訊科技	民的國際視	1野。
總綱核素養	E-A1 具備良好的生活習慣,仍 展,並認識個人特質, E-B1 具備「聽、說有情 文素養藝術等符號, 在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本 在生器 具備或認識與包容	發展生命潛能。 、作」的基本語 、作的基礎數理心應用 以際事務的素	課程目標	個人創意思考 2. 透過課程內容 能力。透過電 3. 學生從議題切 涵。	價值。 培養學生 影素材, 入進而理	資訊科技課程,促進 具備英語文「聽、說 解與關心電影所呈現 生的國際視野,認識	、讀、寫、	作」的基本語文 考與價值文化內

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
		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用之	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《動物	字詞與觀看電影《動物方	字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			方程式》	程式》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 Canva 海報設計功		
						能與操作	教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 海報設計	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組間	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐 集與整理各類資源,處理個	相關資料	蒐集海報設計相關資料。	互學,激發創意,蒐集海報	1. 針對海報設計小組成員研討		
		人日常生活問題			設計相關資料。	海報設計素材與電影相關資訊		
						2. 小組組內彙整並發表。	海報	
		資議 a-Ⅱ-1	3. 海報設計	3. 小組分工合作完成「各	3. 學生透過軟體充分理解資	三、學生自學/探索與體驗		
		感受資訊科技於日常生活之重	軟體	司其職的學校與學生」海	訊科技於日常生活之重要	1. 了解 Canva 海報設計的功能		
	動	要性。		報設計圖,感受海報設計	性。	2. 學生摸索與操作		
第1週	物			軟體的重要性。		3. 學生嘗試設計簡易海報並熟	電腦	
-	方					悉海報設計相關功能。		5
第5週	程							
	市	綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想的	四、組內共學/學生主題訂定與		
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	想法以實作方式具體呈現在	製作	白板筆(多色)	
		並表達自己的想法和感受。	法		Canva 海報設計	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「各司其職的學校與學生」海		
						報圖		
						2. 小組學生合作製作完成海報	Canva 海報設計	
						五、組間互學/成果發表觀摩修		
						正		
						1. 小組發表與交流	小組積分單	
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用之	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《腦筋	字詞與觀看電影《腦筋急	字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			急轉彎》	轉彎》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 Kahoot!功能與操作		
							教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 情緒感受	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組間	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐集 與整理各類資源,處理個	相關資料	蒐集情緒感受相關資料。	互學,激發創意,蒐集情緒	1. 針對 Kahoot!的題目設計,		
		人日常生活問題			題目相關資料。	小組成員研討題目素材與相關		
						資訊	海報	
						2. 小組組內彙整並發表。		
		資議 a-Ⅱ-4	3. kahoot!	3. 小組分工合作完成「情	3. 學生透過軟體充分理解資	三、學生自學/探索與體驗		
	腦	體會學習資訊科技的樂趣。	遊戲設計的	緒大考驗」題目設計,感	訊科技於日常生活之重要	1. 了解 Kahoot!的功能		
第6週	筋		樂趣	受 kahoot!遊戲設計的樂	性。	2. 學生摸索與操作		
_	急			趣。		3. 學生嘗試設計題目並熟悉	白板筆(多色)	5
第 10 週	轉					Kahoot!相關功能。		
,,, == 0	彎							
	Ţ	綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想的	四、組內共學/學生主題訂定與		
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	想法以實作方式具體呈現在	製作	Kahoot!	
		並表達自己的想法和感受。	法		kahoot!遊戲設計。	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「情緒大逃脫」之題組題目		
						2. 小組學生合作完成題目編排	小組積分單	
						五、組間互學/成果發表觀摩修		
						正		
						1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用之	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《可可	字詞與觀看電影《可可夜	字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			夜總會》	總會》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 Prize 的功能與操作		
							教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 工作職業	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組間	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐 集與整理各類資源,處理個		蒐集工作職業相關資料。	互學,激發創意,蒐集海工	1. 針對 Prize 的夢想藍圖進行		
		人日常生活問題			作職業相關資料。	設計		
						2. 小組成員研討題目素材與相	海報	
						關資訊		
						3. 小組組內彙整並發表。		
		資議 a-Ⅱ-4	3. Prize 設	3. 小組分工合作完成「夢	3. 學生透過軟體充分理解資	三、學生自學/探索與體驗		
	可	體會學習資訊科技的樂趣。	計的樂趣	想藍圖」的設計,感受	訊科技於日常生活之重要	1. 了解 Prize 的功能		
第 11 週	可可			Prize 設計的樂趣。	性。	2. 學生摸索與操作	白板筆(多色)	
	•					3. 學生嘗試設計動態 ppt 並熟		5
- 第 15 週	夜總					悉 Prize 相關功能。		5
牙10项	會							
	胃	綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想的	四、組內共學/學生主題訂定與	Prize	
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	想法以實作方式具體呈現在	製作		
		並表達自己的想法和感受。	法		Prize 設計。	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「夢想藍圖」之動態 ppt		
						2. 小組學生合作完成「夢想藍	小組積分單	
						圖」動態 ppt		
						五、組間互學/成果發表觀摩修		
						正		
						1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用之	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《花木	字詞與觀看電影《花木	字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			蘭》	蘭》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 Quizizz 的功能與操		
						作	教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 女英雄事	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組間	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐集 與整理各類資源,處理個	蹟	蒐集女英雄事蹟相關資料	互學,激發創意,蒐集海工	1. 針對 Quizizz 的女英雄事蹟		
		人日常生活問題			作職業相關資料。	進行告討論與蒐集		
						2. 小組成員研討題目素材與相	海報	
						關資訊		
						3. 小組組內彙整並發表。		
		資議 a-Ⅱ-4	3. Quizizz	3. 小組分工合作完成「女	3. 學生透過軟體充分理解資	三、學生自學/探索與體驗		
		體會學習資訊科技的樂趣。	設計的樂趣	英雄事蹟」的設計,感受	訊科技於日常生活之重要	1. 了解 Quizizz 的功能		
第 16 週	花			Quizizz 設計的樂趣。	性。	2. 學生摸索與操作	白板筆(多色)	
_	木					3. 學生嘗試設計 Quizizz 題目		5
第 20 週	蘭					與相關功能。		
		綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想的	四、組內共學/學生主題訂定與	Quizizz	
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	想法以實作方式具體呈現在	製作		
		並表達自己的想法和感受。	法		Quizizz 遊戲。	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「Quizizz女英雄事蹟題組題」		
						2. 小組學生合作完成「Quizizz	小組積分單	
						女英雄事蹟題組題」		
		資議 c-II-1	5. 互動與合	5. 運用各式資訊科技與同	5. 使用各式資訊科技與同	五、組間互學/成果發表觀摩修		
		體驗運用科技與他人互動及合	作	儕進行互動與合作	儕進行互動、合作、競爭、	正		
		作的方法。			共好	1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

教材來源	□選用教材 () □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
本主題是否融入資訊科	□無 融入資訊科技教學內容
技教學內容	■有 融入資訊科技教學內容 共(16)節 (以連結資訊科技議題為主)
	※身心障礙類學生:■無 □有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)
特教需求學	※資賦優異學生: ■無 □有-(自行填入類型/人數,如一般智能資優優異2人)
生課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫): 特教老師簽名:葉士豪老師
	普教老師簽名:呂勁融老師

四、嘉義縣更寮國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	探索覺察:	E 起學習 bar	課程設計者	呂勁融	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合	□第一類 統整性探究 □第二類 □社團課程 □ ■第四類 其他 □本土語 □自治活]技藝課程	民語文 □服務學]班際或村	で際交流		
學校願景	地球公民、樂學展育	毞、科技探索	與學校願景呼 應之說明	現。 2. 培養理解與包	容文化的	訊科技課程,提升學 多元性,成就地球公 生自主使用資訊科技	民的國際視	見野 。
總綱核素養	E-A1 具備良好的生活習慣,仍 展,並認識個人特質, E-B1 具備「聽、說有情報、 文素養藝術等行號, 放實者 大體是 大體是 大體 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學 大學	發展生命潛能。 、作」的基本語 、作的基礎數理心應用 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	課程目標	個人創意思考 2. 透過課程內容 能力。透過電 3. 學生從議題切 涵。	價值。 培養學生 影素材, 入進而理	資訊科技課程,促進 具備英語文「聽、說 解與關心電影所呈現 生的國際視野,認識	、讀、寫、	作」的基本語文 考與價值文化內

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
		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《穿條	字詞與觀看電影《穿條紋	之字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			紋衣的男	衣的男孩》。		2. 學生紀錄影片重點。		
			孩》			3. 教師介紹 Adobe Express 海報		
						設計功能與操作	教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 海報設計	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐 集與整理各類資源,處理個	相關資料	蒐集海報設計相關資料。	間互學,激發創意,蒐集	1. 針對海報設計小組成員研討海		
		人日常生活問題			海報設計相關資料。	報設計素材與電影相關資訊		
						2. 小組組內彙整並發表。	海報	
	穿	資議 a-Ⅱ-1	3. 海報設計	3. 小組分工合作完成「戰	3. 學生透過軟體充分理解	三、學生自學/探索與體驗		
	條	感受資訊科技於日常生活之重	軟體	爭中不一樣的視野對照」	資訊科技於日常生活之重	1. 了解 Adobe Express 海報設計		
第1週	紋	要性。		海報設計圖,感受海報設	要性。	的功能		
- 第1週	睡			計軟體的重要性。		2. 學生摸索與操作	電腦	5
第5週	衣					3. 學生嘗試設計簡易海報並熟悉		9
界 3 週	的					海報設計相關功能。		
	男	綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想	四、組內共學/學生主題訂定與製		
	孩	展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	的想法以實作方式具體呈	作	白板筆(多色)	
		並表達自己的想法和感受。	法		現在 Adobe Express 海報	1. 小組學生共同研討,並設計		
					設計	「戰爭中不一樣的視野對照」海		
						報設計圖		
						2. 小組學生合作製作完成海報	Adobe Express	
						五、組間互學/成果發表觀摩修正	海報設計	
						1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討	小組積分單	
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《想飛	字詞與觀看電影《想飛的	之字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			的鋼琴少	鋼琴少年》。		2. 學生紀錄影片重點。		
			年》			3. 教師介紹 Jamboard 功能與操作		
							教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 職場達人	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐集 與整理各類資源,處理個		蒐集職場達人相關資料。	間互學,激發創意,蒐集	1. 針對 Jamboard 的版面設計,小		
		人日常生活問題			情緒題目相關資料。	組成員研討題目素材與相關資訊		
						2. 小組組內彙整並發表。	海報	
		資議 a-Ⅱ-4	3. Jamboard	3. 小組分工合作完成「情緒	3. 學生透過軟體充分理解	三、學生自學/探索與體驗		
	想	體會學習資訊科技的樂趣。	設計的樂趣	大考驗」題目設計,感受	資訊科技於日常生活之重	1. 了解 Jamboard 的功能		
第6週	飛			Jamboard 設計的樂趣	要性。	2. 學生摸索與操作		
_	的鋼					3. 學生嘗試設計版面並熟悉	白板筆(多色)	5
第 10 週	琴					Jamboard 相關功能。		
7, 10 -	少							
	年	綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想	四、組內共學/學生主題訂定與製		
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法	的想法以實作方式具體呈	作	Jamboard	
		並表達自己的想法和感受。	法		現在 Jamboard 的設計。	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「職人精神」之介紹		
						2. 小組學生合作完成版面設計		
						3. 小組學生合作設計組間回饋交	小組積分單	
						流機制		
						五、組間互學/成果發表觀摩修正		
						1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《心中	字詞與觀看電影《心中的	之字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			的小星星》	小星星》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 SurveyCake 的功能與		
						操作	教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 個人特	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐集與整理各類資源,處理個	質相關定義	蒐集個人特質相關定義與	間互學,激發創意,蒐集	1. 針對 SurveyCake 的個人特質		
		人日常生活問題	與例子	例子。	海工作職業相關資料。	問卷進行資料蒐集		
						2. 小組成員研討題目素材與相關	海報	
						資訊		
						3. 小組組內彙整並發表。		
		資議 a-Ⅱ-4	3. Survey	3. 小組分工合作完成「身	3. 學生透過軟體充分理解	三、學生自學/探索與體驗		
	Ü	體會學習資訊科技的樂趣。	Cake 問卷設	邊的小星星」的問卷設	資訊科技於日常生活之重	1. 了解 SurveyCake 的功能		
第 11 週	中		計的樂趣	計,感受 SurveyCake 問卷	要性。	2. 學生摸索與操作	白板筆(多色)	
** 11 7G	的			設計的樂趣。		3. 學生嘗試設計 SurveyCake 問卷		5
第 15 週	小					並熟悉 SurveyCake 相關功能。		J
x7 10 ±€	星							
	星	綜/1a-II-1					SurveyCake	
		展現自己能力、興趣與長處,	4. 興趣、自	4. 能展現自己的興趣並表	4. 學生能將腦中創意發想	四、組內共學/學生主題訂定與製		
		並表達自己的想法和感受。	身看法	達自身看法	的想法以實作方式具體呈	作		
					現在 Prize 設計。	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「身邊的小星星」的問卷題目	小組積分單	
						2. 小組學生合作完成「身邊的小		
						星星」的問卷		
						五、組間互學/成果發表觀摩修正		
						1. 小組發表與交流		
						2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		

		英/1-Ⅱ-7	1. 英語字詞	1. 聽懂上課所使用的英語	1. 學生能聽懂上課所使用	一、教師導學	自編教材:ppt	
		能聽懂課堂中所學的字詞。	電影《瓦	字詞與觀看電影《動物方	之字彙與影片中的語句。	1. 教師播放電影片段。		
			カ》	程式》。		2. 學生紀錄影片重點。		
						3. 教師介紹 Canva 海報設計功能		
						與操作	教學影片	
		綜/ 2c-Ⅱ-1	2. 校園環境	2. 小組分工使用行動載具	2. 學生透過組內共學與組	二、組內共學/學生參與定標		
		蒐集與整理各類資源,處理個	保護相關作	蒐集校園環境保護相關作	間互學,激發創意,蒐集	1. 針對海報設計,小組成員研討		
		人日常生活問題	為與做法	為與做法。	海報設計相關資料。	校園環境保護之素材		
						2. 小組組內彙整並發表。	海報	
		資議 a-Ⅱ-1	3. 海報設計	3. 小組分工合作完成「校	3. 學生透過軟體充分理解	三、學生自學/探索與體驗		
		感受資訊科技於日常生活之重	軟體	園環境保護大作戰」宣傳	資訊科技於日常生活之重	1. 了解 Canva 海報設計的功能		
		要性。		單,感受海報設計軟體的	要性。	2. 學生摸索與操作	電腦	
第 16 週				重要性。		3. 學生嘗試設計簡易海報並熟悉		
x7 10 3€	瓦					海報設計相關功能。		5
第 20 週	力							
X 20 -4		綜/1a-II-1	4. 優點與長	4. 能展現自己的優點與長	4. 學生能將腦中創意發想	四、組內共學/學生主題訂定與製	白板筆(多色)	
		展現自己能力、興趣與長處,	才、自身看	才並表達自身看法。	的想法以實作方式具體呈	作		
		並表達自己的想法和感受。	法		現在 Canva 海報設計	1. 小組學生共同研討,並設計		
						「校園環境保護大作戰」宣傳單		
						2. 小組學生合作製作完成宣傳單	Canva 海報設計	
		資議 c-II-1	5. 互動與合	5. 運用各式資訊科技與同				
		體驗運用科技與他人互動及合	作	· 儕進行互動與合作	儕進行互動、合作、競爭、	1. 小組發表與交流	小組積分單	
		作的方法。			共好	2. 組間回饋與建議		
						3. 組內反思與檢討		
						4. 教師統整與鼓勵		
						六、公開發表		
						1. 利用朝會進行發表		
						2. 全校師生給予回饋與鼓勵		

教材來源	□選用教材()	☑自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)	
本主題是否 融入資訊科 技教學內容	□無融入資訊科技教□■有融入資訊科技	•	6)節(以連結資訊科技議題為主)	
特教需求學 生課程調整		無 □有- <u>(</u> 自行	障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) 「填入類型/人數,如一般智能資優優異2人)	
			特教老師簽名:葉士豪老師 普教老師簽名:呂勁融老師	