三、嘉義縣更寮國小114學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡,本課程是否實施混齡教學:是■(五年級和六年級)否□

年級	高年級	年級課程 主題名稱	友善土地:蟲蟲	虽探秘	課程設計者	賴慶源	總節數/學期 (上/下)	20/下學期		
	■第一類 跨領域統整性探究課程 ■主題 □專題 □議題 □第二類 □社團課程 □技藝課程 □第四類 其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導 □學生自主學習□領域補救教學(可以複選)									
學校願景	地球公民、樂學	學展能、科技探索	應之說明	 透過深入了解昆蟲的習性,培養學 透過體驗及觀察激發學生好奇心, 藉由科技的探索與應用培養自身資 資訊設備的使用,刺激學生潛能, 	增進學生	團體合作的態度	· •			
總綱 核 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	1. 透過資訊科技探索了解昆蟲的習性,藉以遊戲體驗 2. 透過學習任務中可能遇到的問題,進而培養探索問 課程 (技能)			能力。			
議題融入	*應融入 □性	別平等教育□安全教育(交通安全)■戶	· 外教育(至少擇一) 或 □其他議題	(非必	選)				

融入議題實質

內涵

戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學,認識生活環境(自然或人為)。

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資 源	節數
	昆蟲大	資議 t-Ⅲ-1	1文書處理	1. 能實際運用文書處理軟體	1. 能正確且實際操作文書處理	活動一:數位健康(2節)	電腦、	
		運用常見的資訊系	軟體		軟體	1. 認識智慧財產權	各式網	
		統。				2. 認識數位禮儀	路資	
						3. 避免網路沈迷	源、	
		資議 a-Ⅲ-3	2. 資訊安全	2. 遵守資訊安全的基本相關概念	2. 下載圖片時能遵守資訊安全	4. 學生網路成癮宣導網站	影音媒	
第		能遵守資訊倫理與			的基本概念		材、	
(1)		資訊科技的相關規					自編	
週		範。				活動二:昆蟲生長史(3節)	ppt	
-	大探					1. 透過網路搜集昆蟲圖檔		5
第	探索	資議 a-Ⅲ-2	3. 數位使用	3. 透過數位健康的宣導,能建立健康	3. 能建立資安相關規範並實際	2. 以文書處理編輯圖文		
(5)		能建立健康的數位	習慣	的數位使用習慣與態度	運用在網路	3. 完成一幅「昆蟲海報」,內涵昆		
週		使用習慣與態度。				蟲名稱、生長環境、生長習性、		
						特徵等		
		國/2-Ⅲ-6	4. 圖文	4. 能結合圖文提升表達自身想法的效	4. 口頭發表正確的資安基本概	4. 同儕之間進行分享與回饋		
		結合科技與資訊,		能	念	5. 教師統整與回饋		
		提升表達的效能。						
		資議t-Ⅲ-1	1. OpenShot	1. 能使用 OpenShot 影片編輯軟體進	1. 正確且實際操 OpenShot 影	活動一:自由軟體教學 OpenShot 影		
第	昆	運用常見的資訊系	影片編輯	行影像編輯	片編輯軟體	片編輯軟體(2節)		
(6)	蟲放	統。	軟體			1. 匯入照片、影片		_
週	大				2. 能正確使用注音輸入法與標	2. 剪輯、加入音樂		5
-	鏡	資議p-Ⅲ-1	2. 設計理念	2. 能使用適當語詞來表達小組設計理	點符號輸入	3. 加入文字敘述		
		使用資訊科技與他		念		4. 小組分享	電腦、	

		. who are						
第		人溝通互動。				活動二:我的昆蟲物語(3節)	各式網	
(10)						1. 上網搜尋昆蟲的「飲食」、「築	路資	
週		國/2-Ⅲ-6 結合科	3. 圖文	3. 能結合圖文提升表達自身想法的	3. 能運用圖文來分享自身設計	巢」、「避敵隱身術」、「逃生自	源、	
		技與資訊,提升表		效能	的心得	衛術」等主題素材。	影音媒	
		達的效能。				2. 下載音樂、搭配字幕,完成「我	材、	
						的昆蟲物語」專輯影片。	自編	
					4. 小組能大方分享組內成果	3. 每人需分享一次	ppt	
		國/1-Ⅲ-1 能夠聆	4. 紀錄	4. 小組分享時能夠聆聽他人的發言,		4. 同儕進行回饋		
		聽他人的發言,並		並簡單記錄		5. 教師統整與回饋		
		簡要記錄。						
		資議t-Ⅲ-1	1. 網頁平台	1. 能認識常見的網頁平台 kahoot 遊	1.正確且實際操作網頁平台	活動一:Kahoot!介紹(1節)		
		運用常見的資訊系	kahoot	戲化學習平台之基本功能操作	kahoot 之基本功能操作	1. 學生試玩一次遊戲		
		統。				2. 介紹頁面與功能		
		資議p-Ⅲ-1						
		使用資訊科技與他	2. 題目敘述	2. 能使用資訊科技來表達題目敘述	2. 熟悉並使用網頁平台 kahoot	活動二: Kahoot 的昆蟲考驗!	電腦、	
		人溝通互動。			進行出題	(4 節)	各式網	
第	昆					1. 示範如何出題	路資	
(11)	蟲大	户 E 1 善用教室	3. 昆蟲的外	3. 能善用教室外,認識昆蟲的生活環	3. 能利用昆蟲的影像作為解題	2. 插入圖片與敘述	源、	
週	百科(户	外、戶外及校外教	形	境,並描繪昆蟲的外形	輔助	3. 完成題目並發布	影音媒	
-	(戶	學,認識生活環境				4. 分享遊戲連結	材、	5
第	外 教	(自然或人為)。				5. 遊戲時間:抽自願的學生提供自己	自編	
(15)	育					設計的 Kahoot 的昆蟲考驗!給全班同	ppt	
週						學體驗		
						6. 同儕進行回饋		
						7. 教師統整與回饋		
		國/2-Ⅲ-6 結合科	文字敘述	4. 能結合文字敘述提升表達自身想法	4. 能完成一個完整的 Kahoot 昆			
		技與資訊,提升表	7 100	的效能	五元是47 Kanoot 记			
		達的效能。			•			

本主題	才來 源 融 社 教	□選用教材(□無 融入資訊科技者) 女學內容	■自編教材(請按單元條3	列敘明於教學資源中)	作等) 2. 小組發表課堂心得與反思 3. 學生票選「最美作品」、「最厲害作品」、「最搞笑作品」等 4. 各組發表這學期總心得與反思自己的進步 教師統整與回饋		
- 第 (20) 週	時玩程式	綜/1a-Ⅲ-1 欣賞並 <mark>接納</mark> 自己與 他人	4. 優點	4. 能欣賞並接納自己與他人作品的優點		活動四·經典述書 透過拖拉程式積木來寫程式,「迴 圈」、「若」概念 活動五:成果展示大會(1節) 1.小組主動且大方分享各組作品(自 製音樂、社區故事簡報、圖表製	自編 ppt	5
第 (16) 週	_ - - -	資議/a-Ⅲ-4 展現學習資訊科技 的正向態度	3. 正向態度	3. 能展現學習資訊科技的正向態度		活動三:Frozen 透過拖拉程式積木來寫程式,用 「迴圈」、「函式」概念 活動四:經典迷宮	路資源、影音媒材、	
		資議 t-Ⅲ-3 運用資訊科技解决 生活中的問題。 資議a-Ⅲ-2 能建立健康的數位 使用習慣與態度	1.程式設計 基本概念 2.使用習慣 與態度	1. 能運用程式設計基本概念描述問題 並提出解決之道 2. 能建立健康的數位使用習慣與態度		活動一:Minecraft 創世神 透過拖拉程式積木來寫程式,「迴 圈」、「若」概念 活動二:星際大戰。透過拖拉程式 積木來寫程式,「事件」概念	電腦、	

學內容

※身心障礙類學生:□無 ■有-智能障礙()人、學習障礙(5)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)

※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)

※課程調整建議(特教老師填寫):

建議簡化學習任務與操作步驟,搭配圖像化流程圖或實物教具幫助理解。

特教需求學生課程調整

其次,提供分組合作機會並明確分工,讓學生能依照自身能力參與表現。

在數位技能操作部分,可提供重複操作機會及視覺提示(如操作指引卡、影片教學);評量方面應採取多元與彈性方式,如口頭表達、觀察記錄或作品展示,並強調過程參與與進步程度。

教師可提供個別引導與正向回饋,營造友善支持的學習氛圍。

特教老師姓名:簡鈺靜

普教老師姓名:賴慶源