

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 (三年級和四年級) 否

年級	中年級	年級課程 主題名稱	友善土地：蟲蹤覓趣	課程 設計者	賴慶源	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性 課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 (可以複選)						
學校 願景	地球公民、樂學展能、科技探索		與學校願景呼 應之說明	1. 透過多元學習，增廣學生對昆蟲的見聞與興趣。 2. 同儕合作學習，增進學習樂趣，展現多元創造力。			
總綱 核心 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		課程 目標	1. 透過認識及觀察昆蟲的成長變化歷程，體驗與處理日常飼養的問題。(技能) 2. 認識種植過程中可能遇到的問題，進而培養探索問題的思考能力。(技能) 3. 利用網頁搜尋，學會分辨不同種類之昆蟲的外觀與特徵。(知識) 4. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範，培養具備資訊素養。(態度)			
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 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
第(1)週 - 第(5)週	昆蟲足跡(戶外教育)	資/t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資/a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資/p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 戶 E 1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境(自然或人為)。	1. 系統平台 2. 資訊科技的興趣 3. 自身想法 4. 昆蟲外觀與特徵	1. 能認識常見的系統平台以及基本功能操作 2. 藉由活動體驗引發學生具備學習資訊科技的興趣 3. 能認識與使用瀏覽內容來表達自身想法 能善用教室外環境，觀察昆蟲外觀與特徵	1. 正確且實際操作電腦設備 2. 熟悉並使用瀏覽器各項功能操作 3. 小組討論並使用資訊科技完成昆蟲大賞學習任務 4. 能大方分享不同昆蟲的特徵與外觀	活動一:鍵盤字碼與操作(1節) 1. 鍵盤各功能鍵介紹與操作 2. 中、英打練習 活動二:學生 OpenID 申請(1節) 1. 網頁操作 2. 申請帳號 活動三:教育雲電子郵件(2節) 1. 教育雲介面介紹與操作 2. 寫信、設定收件人、附檔夾帶、加入連絡人 活動四:昆蟲大賞(1節) 1. 複習瀏覽器功能與操作 2. 利用網頁搜尋各種昆蟲 3. 到校園內觀察昆蟲 4. 學生小組討論，思考不同昆蟲外觀與特徵。 5. 教師回饋與鼓勵	電腦、各式網路資源、影音媒材、自編 ppt	5
第(6)週 - 第(10)週	蟲現新機	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	1. 常見的系統平台 2. 學習資訊科技的興趣 3. 自身想法	1. 能體驗常見的系統平台以及基本功能操作 2. 藉由活動體會引發學生具備學習資訊科技的興趣 3. 能認識並使用瀏覽內容來表達自身想法	1. 正確且實際操作行動載具 2. 熟悉用使用注音輸入法、標點符號輸入，正確表達想法。 3. 小組討論並使用資訊科技完成昆蟲昆蟲生態習性調查單	活動一:作業系統操作(2節) 1. 桌面管理、檔案總管 2. 鍵盤各功能鍵介紹與操作、注音輸入法、標點符號輸入 活動二:昆蟲特搜隊(3節) 1. 學生利用網頁搜尋常見校園昆蟲影片及照顧方式 2. 口頭發表網頁搜尋遇到的困難與心得	電腦、各式網路資源、影音媒材、自編 ppt	5

		自/tc-II-1 能簡單分辨或分類所觀察的自然科學現象。	昆蟲生態習性	學生能簡單分辨或分類瀏覽器所呈現的昆蟲生態習性	能大方分享小組由網頁搜尋整理的資料	3. 小組間回饋與討論 4. 教師回饋與鼓勵		
第(11)週 - 第(15)週	蟲蟲特派員	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 國/2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 自/tc-II-1 能簡單分辨或分類所觀察的自然科學現象。	1. 資料搜尋 2. 資訊科訊興趣 3. 自身想法 自然科學現象與素	1. 能體會與使用常見的資訊工具進行資料搜尋 2. 學生透過課程體會學習資訊科技的興趣 3. 能使用適當語詞來表達自身想法 學生能簡單分辨或分類瀏覽器所呈現的自然科學現象與素材	1. 正確且實際操作電腦設備 2. 正確使用(E-mail)，並表達想法 3. 熟悉用使用注音輸入法、標點符號輸入，正確表達表達想法。 小組討論並使用資訊科技完成蟲蟲特派員學習任務	活動一：昆蟲特派員(3節) 1. 指導搜尋技巧、資料辨識與擷取 2. 使用文書軟體完成小報告 3. 成功寄出一封E-mail給家人 活動二：使用教育雲郵件(2節) 1. 能大方分享作業，發表不同想法與意見 2. 以E-mail繳交給老師與分享給同學 3. 口頭發表網頁搜尋遇到的困難與心得 4. 教師回饋與建議	電腦、各式網路資源、影音媒材、自編ppt	5
第(16)週 - 第(20)週	昆蟲攝影師	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 社/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝/2-II-5 能觀察生活物件與藝術	1. 簡易影像編輯軟體、設計構想 2. 藝術作品 3. 昆蟲海報自己的創作	1. 能認識並使用簡易影像編輯軟體，製作昆蟲海報以表達設計構想 2. 透過體驗與實作活動，能觀察生活物件與藝術作品(各式昆蟲照片) 3. 能觀察各組昆蟲海報並珍視自己的創作	1. 正確且實際操作繪圖軟體 2. 製作簡單草圖以呈現設計構想 3. 小組討論並使用 PhotoCap 進行昆蟲海報之操作	活動一：簡易影像編輯軟體 PhotoCap(2節) 1. 昆蟲照片編輯 2. 昆蟲海報製作 活動二：畫我昆蟲(2節) 1. 製作昆蟲拼圖 2. 昆蟲海報發表 活動三：成果展示大會(1節) 1. 小組主動且大方分享各組作品	電腦、各式網路資源、影音媒材、自編ppt	5

