三、嘉義縣 中埔鄉社口國小 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□(____年級和____年級) 否☑

| 年級 | 高年級 | 年級課程主題名稱 | 資訊科 | 技應用社團 A | 課程設計者 | 林春垣 | 總節數/學期 | 40/上學期 |
|--------|--|--|-------------|--------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|-------------------|--------------|
| 符合彈性 | □第一類 跨領域統整性探 ☑第二類 ☑社團課程 □打 □第四類 其他類課程 □扣 □學生自主學 | 支藝課程 | 文□服務學習□ |]戶外教育□班際회 | 爻校際交流□ |]自治活動□班級車 | 浦 導 | |
| 學校願景 | 聲形友藝 社口美力 | | 與學校願景呼 應之說明 | | 竟及歷程,發 | 2,增進學習的素育 一揮創意力,規劃了 | 力與執行力 | 0 |
| 總綱核心素養 | E-B2 具備科技與資訊應 |]應日常生活情境。 馬的基本素養,並 日容的意義與影響。 ,樂於與人互動, | | 用。 二、具備數位影復 用途與功能。 三、理解運算思約 | 象的基本概念 集與學習程式 與參與程式設 異名與計軟體 | ,設計的世界趨勢 計主題活動。 的操作環境。 | Inkscape ,實作程式 | 與理解基本的設計學習網路 |
| 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 | 其他議題 | (非必選) | | |

| 教學進 | 單元 | 連結領域(議題)/學習 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節 |
|-----------|---------|---------------------------------------|------------------------|--------------------------------|---|--|--------------|---|
| 度 | 名稱 | 表現 | | | | (學習活動) | | 數 |
| | | | | | | | | |
| | 簡報 | = | 1. 簡報軟體 | 1. 使用簡報軟體與他人 | 1. 能使用簡報軟體以表 | 1. 創用 CC 授權概念與運用開放 | 簡報軟體 | 2 |
| | 高手 | 科技與他人溝通互動。 | 的使用 | 溝通互動。 | 達想法與他人溝通互動。 | 圖庫素材資源 | | |
| | 動照, 居秀. | 資議 c-Ⅲ-1 運用資訊 | 2. 討論構想和創作作 | 2. 運用簡報軟體與他人 | 2. 能運用簡報軟體與他 | (1)創用 CC 授權與圖庫網站應 用。 (2)範本運用與自訂編輯。(3) | 開放圖庫素 材資源 | 4 |
| 第 (1) | 我 的 | 科技與他人 合作討論構 想或創作 作品。 | 品 | 合作討論構想及創作 作品。 | 人合作產出想法與作品。 | 美術字型。 (4)文字方塊。 | | |
| 週 - 第 5 週 | 在建 | 資議 a-Ⅲ-3 遵守資訊 倫理與資訊 科技使用的 相關規範。 | 3. 資訊倫理與簡報軟 體的相關規範。 | 3. 遵守資訊倫理與 使用簡報軟體的相關規 範。 | 3. 能了解並 <mark>遵守</mark> 簡報軟體 資訊倫理與使用的相關規 範。 | (5)切換效果。 (6)email 方式與同學分享學習成果,回覆觀摩的心得感想,副 本發送給老師。 1. 學習雲端服務生活運用,實 作互動簡報作品。 | | 4 |
| | | 資議 a-Ⅲ-4 展現學習 資訊科技的 正向態度。 | 4. 學習資訊科技的 正 向態度 | 4. 展現學習簡報軟體的 正向態度。 | 4. 能展現學習簡報軟體的 正向態度。 | (1)網路地圖與截圖。(2)資料搜尋與編輯。(3)表格與樣式。(4)互動按鈕。 | | |

| | 快樂學 | 科議 c-Ⅲ-1 依據設計 | 1. 繪圖軟鼎 Inkscap | | 依據繪圖軟體 Inks 設計構想動手實作 | • I I | nksc | 能 依據繪 區ape 的設計 | | 數位影像與 Inkscape (1)認識像素、解析度、影像尺 | 數 位 影 像 與 Inkscape | 2 |
|-----------------|-------------------|-----------------------------|--------------------|--|---|-------|--------------------------------|---|--|--|-----------------------|---|
| 第 (6 週 - 第 (1 週 | 繪數位像與Inks | | 2. 學習資源 | 東心得。 2 | 2. 運用繪圖軟體 Inkscape 與分 習心得。 | 2. | I | 能 <mark>運用</mark> 繪 Inkscape分 原與心得。 | | 寸。 (2)點陣圖與向量圖的特性 (3)常見的圖形檔案格式。 (4)Inkscape 初體驗。 (5)幾何圖形工具-矩形。(6)圓形圖層、漸層設定練習。 | | 4 |
| | ca pe 英單圖卡 | 資議 t-Ⅲ-2 <mark>運用</mark> 資訊 | | part 開放 | 3. <mark>運用與分享</mark> 覽 器 與 OpenCli _I 開放美工圖庫資源 | part |) | 能正確 <mark>運用</mark> へ OpenClipa 美工圖庫資 <mark>搜尋</mark> 資源 | art 開放 | (7)矩形圓角設定與邊框、色彩調整。 (8)文字工具與色彩、陰影設定 技巧。 (9)OpenClipart 開放美工圖庫 | | 2 |
| | 曼波 科技解決生 活中的問魚 題。 | 4. 學習繪圖軟 活中的問題。 | (| <mark>運用</mark> 繪圖軟體 <mark>解決</mark> 活中的問題。 | 4. | | 能 <mark>運用</mark> 繪圖 生 活中的問 | | 資源應用。 (10)群組設定與解除。 (11)節點編輯器繪製曲線練習。 (12)線性漸層與放射漸層。 (13)再製、填充與邊框、透明度。 | OpenClipart 開放美工圖庫資 源網站 | 2 | |
| | | | | | | | | | | (14)創用 CC 授權與標示。 (15) 檔案儲存與匯出 png 檔。 | | |

| | 快 樂 | 資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解 | 1. 簡單的問 | 1. 運用運算思維解決問題。 | 1. 能運用運算思維解決問 | 快樂尬程式 | Code.org- | 2 |
|------|-----|------------------|---------|----------------|---------------------------------|---------------------------|-------------|---|
| | 尬 程 | 決問 題 | 題解決表 | | 題。 | (1)認識運算思維與程式設計 | Angry birds | |
| | 式 | | 示方法 | | | (2)Code.org- Angry birds | Code.org - | |
| | | | 2. 程式設計 | | | (3) Code.org - Flappy | Flappy | 4 |
| 第 | | | 工具之功能 | 2. 運用運算思維與程式設 | 2. 能運用運算思維與程式設 | (4)Code.org - StarWars | Code.org - | |
| (11) | | | 與操作 | 計工具之操作 | 計工具之操作。 | (5)Code.org - Frozen 冰雪奇 | StarWars | |
| 週 | | | | | | 緣。 | Code.org - | |
| - | | 資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於 | 3. 運算思維 | 3. 理解運算思維與程式設計 | 9 处现知军管用从内扣上 | (6)Code.org - course2 二十小 | Frozen 冰雪奇 | 4 |
| 第 | | 日常 生活之重要性 | | 於日常 生活之重要性 | 5. NG-2/1 C 91 13 1 1 1 1 1 1 1 | 時課程。 | 緣。 Code.org | |
| (16) | | | 於日常生活 | | 設計於日常 生活之重要性 | | - course2 = | |
| 週 | | | 之重要性 | | | | 十小時課程。 | |
| | | | | | | | | |
| | | 資議 a-Ⅲ-4 展現學習資訊科 | 4. 學習運算 | 4. 展現學習運算思維與程 | 4. 能展現學習運算思維與程 | | | 2 |
| | | 技的 正向態度。 | 思維與程式設 | 式設計的 正向態度。 | 式設計的 正向態度。 | | | |
| | | 12:17 = 1715:22 | | | | | | |

| | | | 計的 正向態度 | | | | |
|-----------------|---------|--|-----------------------------------|---|--|---|-----|
| 第 (17) 第 (20) 週 | 打的想界怪異世 | 資議 a-Ⅲ-2 建立健康的數位使用 習慣與態度 資議 p-Ⅲ-1 使用資訊科技與他人溝通互動 科議 C-Ⅲ-1 依據設計構想動 手實作 | 1. 健數用與 防宣 解導 防宣 Scratch 沉畫 3. 製造 | 1. 建立健康的數位使用 習 慣與態度,以預防網路沉迷 2. 使用預防網路沉迷宣導 動畫與他人溝通互動 3. 依據 cratch 設計構想動 手實作網路沉迷宣導動畫 | 討論網路沉迷的種類、影響與如何預防、治療。 2. 網路沉迷宣導動畫 (1) 蒐集 Scratch 製作網路沉迷宣導動畫需要材料,並討論架構。 (2) 依據討論的結果,教師事先將角色 和架構(部分程式),給予特定的 Scratch 範本。 (3) 學生修改動畫角色、背景與對話。 | 網路沉迷相關影片 蒐集 Scratch 製作的網路沉迷 宣導動畫 | 2 4 |
| 教材來 本主題 融入資 技教學 | 是否訊科 | □選用教材(□無 融入資訊科技教學 ■有 融入資訊科技教學 | | ■自編素 40)節 (以連結資 | (4) 部分角色以重複積木讓動畫 活潑。 | | |

| 1 | | |
|---|------|---|
| | | ※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、 <u>(/人數)</u> |
| | | ※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) |
| | 特教需求 | ※課程調整建議(特教老師填寫): |
| | 學生 | |
| | 課程調整 | 特教老師姓名: |
| | | 普教老師簽名:林春垣 |
| | | |

三、嘉義縣 中埔鄉社口國小 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□(____年級和____年級)否☑

| 年級 | 高年級 | 年級課程主題名稱 | 資訊科技 | 應用社團 A | 課程設計者 | 林春垣 | 總節數/學期 | 40/下學期 |
|----------|--|---|----------------|--|-------------------------------------|--|-----------------------|--------------------|
| 符合彈性 | □第一類 跨領域統整性探 ☑第二類 ☑社團課程 □打 □第四類 其他類課程 □本 □學生自主學 | 支藝課程 | 文□服務學習□ |]戶外教育□班際회 | 爻校際交流□自 | 自治活動□班級輔 | 捕導 | |
| 學校願景 | 聲形友藝 社口美力 | | 與學校願景呼 應之說明 | 一、善用資訊科技 二、強調學習情境 三、透過合作學習 | 竟及歷程,發抖 | 軍創意力,規劃力 | 力與執行力 | 0 |
| 總綱核心素養 | E-B2 具備科技與資訊應 |]應日常生活情境。 集用的基本素養,並 日容的意義與影響。 ,樂於與人互動, | | 一、理解資訊倫· 一、理解影像軟 一、選觸的演算。 三、理解 Goo gl 理解 Goo gl 理解 goo gl 理解 you a 理解 you a 理解 you a 理解 you a 理解 you a 理解 you a 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 知道 | 體編輯、操作中的分支和重 e表單,實作 L製作成 QR C | 的設定,具備結 複技巧,實作小 了解同班同學的 ode,理解 3D 列 | 合文字、圖 遊戲。 喜好,並能 | 围畫工具等完成 E此實作工具整 |
| 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 □j | 丰他議題 | (非必選) | | |

製作

小 遊

戲

計構想動手實作

第

第

(6) 週

| 教學進 | 單元 | 連結領域(議題)/學 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務(評量內容) | 教學活動 | 教學資源 | 節 |
|----------------|-----|---|--|---|--|---|------|---|
| 度 | 名稱 | 習表現 | | | | (學習活動) | | 數 |
| 第 (1) 週 | 影行家 | 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。 科議 c-Ⅲ-1 依據設計 | PhotoCap6. 0 與使 用。 2. 與他人合作產出想 法與作品。 | PhotoCap6.0 與使用與他人 合作討論構想。 2. 運用 影 音 編 輯 軟 體 PhotoCap6.0 與他人 <mark>合作</mark> 產出 作品。 | 合作討論構想 2. 能 運 用 影 音 編 輯 軟 體 PhotoCap6. 0 與他人合作產出 作品。 | (1)軟體簡介,下載與安裝。 (2下載與安裝 PhotoCap6.0 與素材包。(3)學習匯入照片,加入照片特效 ,製作生 活寫真書。 (4)學習透過指定數量與造型,拖拉小拼圖,瞭解圖層概念,做出酷炫相片拼貼。 | 素材包 | 2 |
| 第 (5) 週 | | 構想動手實作 資議 a-Ⅲ-4 展現學習 資訊科技的 正向態度 | 改引傳 (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) | D. 化橡形盲編輯 軟體 PhotoCap6.0設計構想動手實 作 | PhotoCap6.0設計構想動手實 | (5)學習透過利用批次縮圖頁功能, 製作漂 亮的合輯效果及大頭貼照 片。 (6)統整人像美容效果、外框特 效,並應用文字與對話框物件, 製作獨特的畢業風 格照片。 | | 4 |

科議 c-Ⅲ-1 依據設 1. 程式設計軟體 1. 依據程式設計軟體 1. 能依據程式設計軟體

Scratch 設計構想動手

實作小遊戲。

Scratch 完成製

作小遊戲。

程式設計軟體

Scratch

1. 電流急急棒

2. 猜拳遊戲

3. 射擊蝙蝠

4. 電腦猜數字遊戲

Scratch 設計構想動手

實作小遊戲。

| (10) 週 | | | | | 5. 猴子接香蕉 | | 4 |
|-------------------|--|--|---|---|---|---|-----|
| | 資議 a-Ⅲ-1 理解資訊 科技於日常 生活之重 | 2. 觀摩同學作品分 享學習心得。 | 2. 藉由觀摩同學作品分享 學習心得,理解資訊科 技於日常生活之重要性 | 2. 能藉由觀摩同學作品分享 學習心得,理解資訊科技於 日常生活之重要性。 | | | 2 |
| | 要性 資議 a-Ⅲ-4 展現學 習資訊科技的 正向態 度 | 3. 修正作品具備學習程式設計軟體 Scratch 的正向態度。 | 3. 藉由修正作品具備學習 程式設計軟體 Scratch, 展現學習資訊科技的 正向 態度。 | 3. 能藉由修正作品具備學習程式設計軟體 Scratch 的興趣,展現學習資訊科技的正向態度。 | | | |
| 第 (11) - 第 (15) 週 | 班 資議 t-Ⅲ-2 運用資 訊科技解決生 活中的 問題 科議 c-Ⅲ-1 依據設 計構想動手實作 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 | 2. 報讀生活中資料的統計圖,如長條圖、折線圖與圓形圖 3. 整理生活中的有序資料,並製成圓形圖。 | 構想動手實作整理生活中的 有序資料,並製成圓形圖。 | 表單使用方法,解決生活中的問題 2. 能依據 Google 表單設計構想動手實作表單報讀生活中資料的統計圖,如長條圖、折線圖與圓形圖。 3. 能依據 Google 表單設計構想動手實作整理生活中的有序資料,並製成圓形圖。 4.能正確運用生活中資料的 | 問卷調查與統計圖表 (1)利用 Google 表單製作問題(全班分 4-6 組)。 (2)每個人的選集 (全域寫答案。 (3)各組將蒐集 (2)每個人的資際集 (3)各組將蒐集 (2)每個人的資際 (3)各組將蒐集 (4)的 (4)的 (4)的 (4)的 (4)的 (4)的 (4)的 (4)的 | Google 表單 表單 時間零業間重數等 以此起錢電高視。 等 明時間作時體 | 2 4 |

| | | | | | , | | | |
|---------|------------|---------------------------|-----------------|--|---|------------------------------|--------------|---|
| | 雲端 | 科議 c-Ⅲ-1 依據設 | 1. QR Code 產生器將 | 1. 依據 QR Code 產生器設 | 1. 能依據 QR Code 產生器 | 1. QRCode 製作 | 免費 QR Code | 4 |
| | 工具 | 計構想動手實作 | 文字或網址製作成 | 計構想動手實作將文字或 | 設計構想動手實作將文字或 | (1)擇要製作 QRCode 的內容。 | 產生器 | |
| | | | QR Code ° | 網址製作成 QR Code。 | 網址製作成 QR Code。 | (2)設定 QRCode 的背景顏色。 | 掃描器 | |
| | | | | | | (3)加入圖片與 Logo 調整。 | 雲端 3D 建模 | 4 |
| 第 | | 資議 t-Ⅲ-2 運用資 | 2. 透過雲端 3D 建模 | 2. 運用雲端 3D 建模軟體 | 2. 能運用雲端 3D 建模軟體 | 2. 3D 繪圖軟體建模與列印 | 軟體 | |
| (16) 週 | | 訊科技解決生 活中的 | 軟體 3D 列印。 | 解決 3D 列印的問題。 | 解決 3D 列印的問題。 | (1) Tinkercad 註冊與使用。 | Google Sky & | |
| - | | 問題 | | | | (2) 3D 視圖及照片。 (3)2D 轉 | Google Earth | |
| | | | | | | 3D 認識。 | | |
| 第 | | | | | | 3. Google Sky & Google Earth | | |
| (20) 週 | | -22 × TT 1 × 22 TT 22 × 2 | 3. Google 雲端地圖 | 3. 運用 Google 雲端地圖 | 3. 能運用 Google 雲端地圖 | (1)用 Google Earth 認識地球, | | 2 |
| (20) 19 | | 資議 c-Ⅲ-1 運用資訊 | 類的軟體,認識居住 | 類的軟體,認識居住的環境 | | | | |
| | | 科技與他人 合作討論 構想或創作作品 | 的環境與星空。 | 與星空,體驗運用科技與他 | | Google Sky 搜尋太陽系內行行星 | | |
| | | 構想或割作作品 | | 人合作討論構想或創作作品 | 人合作討論構想或創作作 | 及課 本上談到的恆星。 | | |
| | | | | ٥ | 品。 | , , , , , , , , | | |
| 教材》 | 水 滔 | 口選用教科書 | (|) = # | 自绝数廿(詿坨留元佟 | | | |
| | , , | 山运川叙州百 | | <i>)</i> | 一 | 州极州水牧子贞冰 十万 | | |
| 本主是 | 夏是否 | □上司、次扣引 | 11. 划 朗 山 户 | | | | | |
| 融入資 | 計訊科 | □無融入資訊科: | 技教学內容 | | | | | |
| 技教學 | | | 4. 村 | (40)節 (以連結 | 音訊科技議題為主) | | | |
| 权叙号 | 一內谷 | 力加加工员工员 | 112421 1125 71 | (10) 11 (512 (11) | 只 114 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | | | |
| | | ※身心障礙類學生: | ■無 | 障礙()人、學習障礙(| | 閉症()人、(/人數) | | |
| | | , , | | | | <u> </u> | | |
| | | ※貧賦優異學生:■ | ■無 <u></u> | ·填入類型/人數,如一般 | :智能負優優異2人) | | | |
| | | ※課程調整建議(特 | 教老師填寫): | | | | | |
| 特教 | 雪求 | · | | | | | | |
| | - | | | | | | | |
| 學 | 生 | | | | | | | |
| 課程言 | 調整 | | | | | | | |
| W/C/11 | 7 1 JE | | | ــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ | b) b 6= 11 /2 · | | | |
| | | | | 特 | 教老師姓名: | | | |
| | | | | 並払土 | 台師簽名:林春垣 | | | |
| | | | | 百秋石 | の中双石・小谷坦 | | | |
| | | | | | | | | |
| İ | | | | | | | | |