

三、嘉義縣松梅國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	五年級	年級課程 主題名稱	資訊世界任遨遊	課程 設計者	宋采芸	總節數/學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 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	品德.快樂.健康.負責.創新		與學校願 景呼應之 說明	透過影音相片編輯軟體，資訊素養及程式設計教學，期許松梅學生擁有對自己負責的好品格，並能發揮創新的思維，迎向快樂的未來。			
總綱 核心 素養	E-B2 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。		課程 目標	一、能應用 photcap 製作寫真書、大頭照、縮圖頁等，並添加文字、小圖、外框、對話框等有趣的應用，將牛挑灣的優美景緻記錄下來，並理解網路侵權的嚴重性，尊重智慧財產，培養守法的概念。 二、能教導學生從做中學，應用程式設計，製作小遊戲、動畫等，具備科技教育技能。			

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 <u>資訊教育</u> (非必選)							
融入議題實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。							
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(4)週	松梅好樹多	資訊教育 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 綜合活動 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	1.photocap 相片編輯軟體 2.松梅好樹多 3.校園植物分類	1. 能使用 photocap 相片編輯軟體製作電子書、相簿、縮圖頁等。 2. 能參與松梅好樹多成果發表。 3. 能分析校園環境，規劃校園植物分類。	1. 學生利用平板電腦拍攝校園植物。 2. 學生使用 photocap 相片編輯軟體製作電子書、相簿、縮圖頁等。 3. 學生積極進行「松梅好樹多」成果發表。	1. 學生利用平板電腦，以學生自學(學生參與定標)的方式，拍攝校園植物，並且將校園植物分類。 2. 教師藉由教師導學(學生參與定標)，希望學生使用 photocap 相片編輯軟體，將學生所拍攝的相片製作成以多元的方式呈現。 3. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，共同搜尋及討論 photocap 的使用方式，並且在組內分配任務。 4. 學生利用學生自學(學生參與定標)，依所分配的任務，	筆記型電腦 投影機 photocap 相片編輯軟體	8

						進行研究及製作，例如電子書、相簿、縮圖頁等。 5. 班級分享，各組利用 組間互學(學生參與調節)，分享 photocap 使用方式，及操作時遇到的困難。 6. 其他組給予回饋或提供解決方式。 7. 在全校集會舉行「松梅好樹多」成果發表。		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	網 路 世 界 易 侵 權	資訊教育 資 E1 認識常見的資訊系統。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 社會 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與	1. word-smartArt 2. 智慧財產權宣導 3. 網路侵權	1. 能認識 word-smartArt 心智圖呈現方式。 2. 能向家人進行智慧財產權宣導。 3. 能關注E化世代網路侵權的問題。	1. 學生書寫「網路世界易侵權」學習單。 2. 分組進行「網路世界易侵權」心智圖設計。 3. 和家人完成「保護智慧財產宣言」。	1. 教師利用 教師導學(學生參與定標)，向學生提問: (1) 你最常利用網路做什麼事? (2) 如果要做簡報，你如何將搜尋的資料放到簡報中呢? (3) 在做資料的時候，如何選擇背景音樂? 2. 教師統整網路侵權的嚴重性，並重申智慧財產權的概念。	筆記型電腦 投影機 文書處理軟體 — Word	8

		生活方式的互動關係。				3. 學生利用學生自學(學生參與調節)，書寫「網路世界易侵權」學習單，省思當今網路侵權的現象。 4. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路侵權的原因、現象、及因應對策等。 5. 分組利用 word-smartArt，進行「網路世界易侵權」心智圖，心智圖重點：認識網路侵權、認識自由軟體、智慧財產權的重要等，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中。 6. 藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「網路世界易侵權」心智圖， 7. 各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。 8. 請導師將心智圖放置班級群組中，學生回家跟家人宣導網路使用侵權的問題，請家人尊重智慧財產權，並和家		
--	--	------------	--	--	--	--	--	--

						人完成「保護智慧財產宣言」。		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	數學教室PK賽	資訊教育 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	1. 數學教室 PK 賽 2. 程式－條件判斷 3. Scratch 數學比較運算	1. 能與他人合作討論並進行數學教室 PK 賽。 2. 能應用程式－條件判斷完成狐狸貓的數學教室。 3. 能和同儕探索 Scratch 數學比較運算的操作技巧。	1. 學生書寫「狐狸貓的數學教室」學習單。 2. 學生完成 Scratch3.0 任意門－狐狸貓的數學教室任務。 3. 積極進行進行「數學教室 PK 賽」	1. 學生利用學生自學(學生參與定標)，上均一教育平台課程探索－電腦科學－程式設計－Scratch 玩程式，複習 Scratch3.0 音效等相關指令。 2. 各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 任意門－狐狸貓的數學教室學習，組內討論操作步驟 (1) 理解並使用數學比較運算符號：> (大於) < (小於) = (等於) (2) 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 3. 學生在小組內操作，遇到難題合作解答。 4. 學生利用學生自學(學生參與擇策)書寫「狐狸貓的數學教室」學習單，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。	筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 文書處理軟體－Word	8

						5. 藉由組間互學(學生參與監評)，各組提出問題，讓其他組進行「數學教室 PK 賽」。 6. 教師利用教師導學(學生參與定標)進行提問，問題：根據程式指令積木，點擊舞台上的綠旗後，變數「分數」的數值會是多少呢？ 7. 請學生討論之後發表。		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	創意祝福卡片	資訊教育 資 E3 應用運算 思維描述問題解決的方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	1. 創意祝福卡片 2. 解決步驟 3. 電子郵件	1. 能透過學生自學產出創意祝福卡片。 2. 能和同學探索遇到程式設計困難時的解決步驟。 3. 能應用電子郵件傳達文件及訊息。	1. 書寫「創意祝福卡片」學習單。 2. 學生完成 Scratch3.0 任意門－狐狸貓的生日卡片任務。 3. 將設計的祝福卡片以電子郵件的方式寄出。	1. 各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 任意門－狐狸貓的生日卡片學習，組內討論操作步驟。 (1) 新增「當綠旗被點擊」指令積木。 (2) 新增對梨梨說生日快樂的「說出持續兩秒」指令積木。 2. 學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 3. 學生利用學生自學(學生參與調節)，設計給好朋友或家人的生日卡片，書寫「創意	筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 電子郵件	8

						祝福卡片」學習單，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 4. 藉由<u>組間互學</u>(學生參與擇策)，學生將自己遇到的疑問記錄下來，請各組的學生討論，提出評估的建議。 5. 教師利用<u>教師導學</u>(學生參與定標)進行提問，問題：根據這個程式指令區塊，為什麼按下舞台畫面上的「綠旗」後，卻沒有任何反應呢？ 6. 請學生將設計的祝福卡片以電子郵件的方式寄出。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	我是小小導覽員	自然科學 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。	1.簡報工具的基本功能 2. 報的互動邏輯與頁面結構 3. 互動簡報	1. 學生能操作簡報工具的基本功能（新增投影片、插圖文） 2. 學生能認識簡報的互動邏輯與頁面結構 3. 學生能產出一份互動簡報並完成基本設計與內容	1. 填寫「自我目標設定單」：我今天想挑戰什麼功能？ 2. 小組能完成互動式導覽簡報的規劃學習單 3. 小組能完成互動式導覽簡報。	1. 學生觀察教師導學(學生參與定標)後，選擇自己最想掌握的技巧（如：圖片設計、文字排版、美化字型等）。 2. 教師介紹「頁面流程圖」範例與模板，引導學生設計自己的簡報結構。	電腦 投影機 簡報軟體	8

		科技教育 資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 E5 使用資訊 科技與他人合作產 出想法與作品。				3. 教師以牛挑灣社區為主題， 引導學生進行組內共學(學生參與擇策)與討論 (1) 一份導覽簡報應該有 什麼內容？ (2) 需要運用到甚麼簡報 功能與互動邏輯？ 4. 小組進行互動邏輯與頁面結 構設計的分工與協調，並完 成規畫學習單。 (1) 圖片設計者、內容寫 手、連結工程師 (2) 是否需要背景音樂？ 頁面數量要多少？ 5. 小組進行互動式導覽簡報的 設計。 6. 學生小組輪流上台報告，展 示作品操作與設計理念，組 間互學(學生參與監評)，進 行回饋：「我最欣賞哪一組 的什麼設計？為什麼？」	
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 融入資訊科技教學內容 ☒有 融入資訊科技教學內容 共(40)節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	※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、 ※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): 特教老師姓名: 普教老師姓名: 宋采芸

填表說明:

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。