

三、嘉義縣 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	六年級	年級課程主題名稱	課程設計者	翁正舜	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input 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 checked="" 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 checked="" 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	在地、多元、品格、健康、國際——成就每一位學生	與學校願景呼應之說明	營造一所在地紮根學習，展現多元潛能、良善品格的學習能力，勇於跨域探索，擁有健康體魄與國際視野的成功學子。			
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元	課程目標	一、具備並探索課程主題資料蒐集與編輯、網頁使用等基本能力，運用科技與資訊技能處理日常生活各項問題。 二、認識網路倫理與資訊安全，並能理解、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 三、結合藝術設計與科技創作，製作才藝展演晚會邀請卡片與年節電子賀卡，培養將科技與資訊知能應用於日常生活中。			

	感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。							
<b>議題融入</b>	*應融入 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題__資訊安全__(非必選)							
<b>融入議題實質內涵</b>	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 <b>說明:</b> 每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中							
<b>教學進度</b>	<b>單元名稱</b>	<b>領域學習表現/議題實質內涵</b>	<b>自訂學習內容</b>	<b>學習目標</b>	<b>表現任務(學習評量)</b>	<b>學習活動(教學活動)</b>	<b>教學資源</b>	<b>節數</b>

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>一、雲端小秘書</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用 資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-1 使用 資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>綜合 綜 1b-III-1 規劃 與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>1.雲端備忘系統 2.雲端備忘系統分類 3.雲端日曆系統 4.雲端日曆系統</p>	<p>1.運用雲端備忘系統，建立自己的工作項目。 2.將雲端備忘系統進行適當的分類，解決日常備忘工作。 3.使用日曆與其他同學互動。 4.規劃自己的學習事項。</p>	<p>1.能在雲端備忘系統上建立完最近一週的待辦事項。 2.能在雲端日曆系統上建立本學期學校重要事項。</p>	<p>教師導學： 教師說明平時做好備忘錄的重要性。</p> <p>學生自學： 學生將自己最近一週重要事項記在小紙卡上。(學習策略重點摘要)</p> <p>教師導學： 教師介紹雲端備忘系統及雲端日曆的使用方法。</p> <p>組內共學： 小組共同討論班上本學期重要事項，共同記錄在備忘系統及雲端日曆。(安排學生主動學習任務)</p> <p>組間互學： 學生分組介紹自己完成的備忘系統及雲端日曆。</p>	<p>1.Google Keep 網站 2.Google 日曆 網站</p>	<p>5</p>
--	----------------	---	--	---	---	--	--	----------

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>二、我是小小網紅</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用 資訊科技分享 學習資源與心得。 藝術 藝 1-III-3 能學習 多元媒材與技法， 表現創作主題。</p>	<p>1.數位相機 2.影片編輯軟體 3.網路影音平台 4.影片</p>	<p>1.能運用數位相機進行景物拍攝。 2.能運用影片編輯軟體來表現自己創作的 主題影片。 3.將影片進行發佈，分享學習心得。</p>	<p>1.能製作出一個特定主題的影片。 2.能將一個自製的影片發佈於網路上。</p>	<p><b>教師導學：</b> 教師向同學們說明拍攝影片是記錄生活事物的好方法。  <b>學生自學：</b> 學生蒐集自己拍攝的影片，並向全班展示(安排學生主動學習任務)。  <b>組內共學：</b> 小組共同使用平板電腦拍攝特定學校景物，然後利用影片編輯軟體製作成一段影片。(安排學生主動學習任務)  <b>教師導學：</b> 教師介紹影片上傳 Youtube 的方法。  <b>組內共學：</b> 小組合作將錄製的影片上傳至 Youtube 平台。  <b>組間互學：</b></p>	<p>1.Photostory 軟體 2.Youtube 影音平台</p>	<p>5</p>
---	-----------------	--	--	---	--	--	---	----------

						學生共同欣賞分組上傳的影片，並於下方給予評論。		
--	--	--	--	--	--	-------------------------	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>三、海底世界</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系 統。 資議 p-III-3 運 用資訊科技分享 學習資源與心得</p> <p>自然 自 pc-III-2 能利 用簡單形式的口 語、文字、影像 (如攝影、錄 影)、繪圖或實 物、科學名詞、 數學公式、模型 等，表達探究之 過程、發現、成 果和可能的運 用。</p>	<p>1.圖形化 程式設計 軟 體 2.物件移 動 3.文字 輸入 4.海 底世界作 品</p>	<p>1.能運用圖形化程式來設計故事角 色。 2.能運用圖形化程式來設計進行文字 輸入。 3.能利用圖形化程式來表現自己構想 的海底世界。 4.能將自己完成的海底世界作品與其 他同學分享。</p>	<p>1.能完成一個物件的移動設 定。 2.能完成一個物件的文字輸 入。 3.能完成一個海底世界作品。</p>	<p>教師導學： 教師向學生說明運算思維在日常生 活中的重要性。</p> <p>學生自學： 學生寫下生活中使用運算思維的例 子。(安排學生主動學習任務)(學習 策略:紀錄)</p> <p>教師導學： 教師介紹圖形化程式設計軟體之介 面及功能。</p> <p>組內共學： 小組共同設計海底世界作品，並進 行解說。</p> <p>組間互學： 各組互相欣賞他組的海底世界作 品，並給予回饋。</p> <p>教師導學：</p>	<p>1.Scratch3 .0 軟體</p>	<p>5</p>
--	---------------	---	--	--	---	---	-----------------------------	----------

						教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。		
--	--	--	--	--	--	--------------------	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>四、蟲蟲大進擊</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系 統。  社會 社 3c-III-2 發揮 各人不同的專 長，透過分工進 行團隊合作。</p>	<p>1.事件類 別程式積 木 2.控制類 別程式積 木 3.運算類 別程式積 木 4.得分程 式 5.時間 倒數程式 6.蟲蟲大 進擊遊戲</p>	<p>1.能運用圖形化程式來控制與運算類別中的程式積木。2.能運用圖形化程式來設計得分的程式。 3.能與同學共同合作，完成遊戲蟲蟲大進擊遊戲設計。</p>	<p>1.能完成正常運作的得分程式。 2.能完成正常運作的時間倒數程式。 3.能完成正常運作的蟲蟲大進擊遊戲。</p>	<p>教師導學： 1.教師說明使用程式自行設計遊戲的趣味性。 2.教師介紹圖形化程式中使用事件、控制與運算類別的程式積木。 (學習策略:組織策略)</p> <p>學生自學： 學生針對使用事件、控制與運算類別的程式積木進行自學。(安排學生主動學習任務)</p> <p>組內共學： 1.小組共同規劃(蟲蟲大進擊)遊戲的背景及角色。 2.小組共同完成(蟲蟲大進擊)遊戲的程式。(安排學生主動學習任務)</p> <p>組間互學： 各組輪流試玩他組完成的遊戲，並給予建議。</p> <p>教師導學：</p>	<p>1.Scratch3 .0 軟體</p>	<p>5</p>
--	----------------	---	--	---	---	--	-----------------------------	----------

						師統整各組設計遊戲常見的問題。		
		各校可視需求自行增減表格						
<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主)							
<b>特教需求學生課程調整</b>	<p>※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/>無    <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無    <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名:翁正舜</p>							

**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。