

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 ☒ (一年級和二年級) 否 ☐

年級	低年級	年級課程 主題名稱	數位科技與生活	課程 設計者	劉冠甫	總節數/學 期 (上/下)	20 上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 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 ☐ 本土語文/臺灣手語/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						
學校 願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願 景呼應之 說明	透過課程中的學習，瞭解更多課本以外的知識，能夠對於自己的生活產生熱情，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱 核心 素養	E-A3 具備 擬定 計畫與 實作 的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。		課程 目標	1. 學生能 理解 數位科技所帶給人類生活的改變，將其 應用 於追求自我目標上。 2. 學生需要 擬定 自己的計畫，經歷 實作 課程了解此項計畫的可行性，從中學習如何改進和修改。			
議題 融入	*融入 ☐ 性別平等教育 ☒ 安全教育(交通安全) ☒ 戶外教育 (至少擇一) ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入 議題 實質 內涵	戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力 戶 E4 覺知自己自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。						

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題連結實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(5)週	自動駕駛的出現	戶 E4 覺知自己自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊 數學 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類並做簡單的呈現與說明。 生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。	1. 自動駕駛 2. 衛星地圖 3. 特斯拉	1. 自己對自動駕駛，會對自然環境產生衝擊 依據蒐集的資料了解甚麼是自動駕駛。 2. 透過查詢資料，小組合作討論衛星地圖的出現給生活帶來甚麼變化。 3. 經由各種自動駕駛車輛(特斯拉)介紹和討論統整後，大家分享自己的發現與看法。	1. 教師依據蒐集的資料與學生討論甚麼是自動駕駛，自動車輛是否以具有獨自上路的可能性。 2. 學生透過小組合作在網路平台查詢資料，並討論衛星地圖出現的影響。 3. 學生個人能與小組經由討論統整後，和大家分享自己對電動車等系列的發現與看法。	一、引導活動 引起動機：放給車子走？ 開車或坐車對學生來說是甚麼感覺。 請學生分享自己搭乘過的車子，以及搭乘經驗，並說說自己喜歡開車還是不開車。 二、發展活動 讓學生用電腦搜尋目前現有的電動車，學生喜歡的電動車。 主題介紹：電動車分級 1、介紹目前電動車分級 2、介紹臺灣常見的電動車 將學生分組，討論自己蒐集的資料與老師教的是否有所不同，那是否是科技進步所帶來的影響和改變呢？ 三、統整活動 1. 小組發表發現與看法，教師給予鼓勵及肯定。 2. 教師帶領學生做自動車配對遊戲。	電腦、大型投影幕、網路影片資源 甚麼是自動駕駛 https://www.youtube.com/watch?v=MMhHdvog9gg&ab_channel=%E5%85%A9%E5%8D%83%E7%9A%84%E4%B8%AD%E5%8F%A4%E8%BB%8A-%E6%97%A5%E6%A6%AE%E6%B1%BD%E8%BB%8A 飛行自動車 https://www.youtube.com/watch?v=1CJxNkHX0iQ&ab_channel=%E7%95%B6%E4%BB%A3%E4%B8%AD%E5%9C%8B	5

第 (6) 週 - 第 (10) 週	從遙控汽車來看自動駕駛	生活 2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-6透過探索與探究人、事、物的歷程，了解其中的道理。 數學 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類並做簡單的呈現與說明。 安 E4 探討日常生活的安全。	1. 遙控汽車的原理 2. 自動車原理	1. 觀察影片資料重點，認識遙控汽車原理與知識。 2. 探索遙控車和未來的自動車原理是否有不一樣。 3. 依據蒐集遙控汽車原理、自動車原理資料進而討論未來車子有可能的變化。 4. 探討如果現在社會改為自動駕駛，交通安全的維護。	1. 學生觀察網路影片及資料彙整出重點，統整出遙控車的原理 2. 學生能夠探索和操縱遙控車，發現其原理其實和自動車很類似，並能說出彼此相同和相異之處。 3. 學生個人能依據蒐集的資料進而討論未來車子有可能的變化。 4. 討論未來自動駕駛的交通安全規範。	一、引導活動 <u>看看現在的遙控體感車，並利用簡易遙控車讓學生實際體驗。</u> 二、發展活動 1. 觀看影片了解遙控車的原理 2. 探究自動駕駛的原理 3. 讓學生回家蒐集相關資料並寫出相同和相異點 4. 將學生分組，讓學生在組內分享自己的發現。 三、統整活動 <u>差異化大考驗（學習單）</u> 讓小組學生上台分享，各組發現的不同點，未來自動駕駛可能演化的方向，請學生畫出來或寫出來。	體感遙控車 https://www.youtube.com/watch?v=7uQ6HkFWK4o&ab_channel=%E8%83%A1%E5%AD%A0Huzi	5
--------------------------------------	-------------	--	-----------------------------------	---	--	---	---	---

第 (1 週 - 第 (1 5) 週	Vr 科 技 的 出 現	生活 2-I-3 探索生 活中的人、 事、物，並體 會彼此之間會 相互 影響 國語 2-I-2 說出所 聽聞的內容。	1. Vr 2. 了解 Vr 後，學生說出 其對未來可能造成的影 響	1. 依據蒐集的資料探索 甚麼是 Vr。 2. 學生能自己蒐集資料發現此新科技 的應用，並說出對此項技術的看法	一、引導活動 甚麼是 Vr，利用影片和遊戲讓學生體驗 二、發展活動 1. 簡單的 Vr 介紹和遊戲讓學生了解在現在， 這項科技已竟漸漸地融入我們的生活，不同 的程式和體驗會帶來不同的體驗。 2. 讓學生說出實際測驗過帶給學生的感受和 想法，並想想這些科技未來的發展。 3. 學生分組討論說這項科技是否有需改進的 地方，還是已經完美了？ 4. 小組上台發表組內討論的結果並接受其他 小組的詢問。 三、統整活動 老師出來說明每一組的討論並做統整，說明 科技還是不斷在進步，不會有一項完美的科 技，以後的 Vr 可能也會跟現在不太一樣。	電腦、 大型投影幕、 網路影片資源 遊戲體驗 https://www.youtube.com/watch?v=X4CpmeQK-nM&ab_channel=DEJuN https://www.youtube.com/watch?v=Yba1pTyWa58&ab_channel=DEJuN Vr 的困境 https://www.youtube.com/watch?v=Vm1EYDXPjKE&ab_channel=Focus%E5%85%A8%E7%90%83%E6%96%B0%E8%81%9E	5
---	-----------------------------	--	---	--	---	--	---

	第 (16) 週 - 第(20) 週	生活 2-I-6 透過探索與 探究 人、事、物的歷程，了解其中的道理。 國語 2-I-2 說出 所聽聞的內容。	1.Ar	1.依據蒐集的資料 探究 甚麼是Ar。	1.學生能探究 Ar 的相關原理，並深入了解他是甚麼。	一、引導活動 甚麼是 Ar，利用影片和遊戲讓學生體驗 二、發展活動 1.簡單的 Ar 介紹和遊戲讓學生了解在現在，這項科技已竟漸漸地融入我們的生活，不同的程式和體驗會帶來不同的體驗。 2.讓學生說出實際測驗過帶給學生的感受和想法，並想想這些科技未來的發展。 3.學生分組討論說這項科技是否有需改進的地方，還是已經完美了？ 4.小組上台發表組內討論的結果並接受其他小組的詢問。 三、統整活動 老師出來說明每一組的討論並做統整，說明科技還是不斷在進步，不會有一項完美的科技，以後的Vr可能也會跟現在不太一樣。	電腦、大型投影幕、網路影片資源 https://www.youtube.com/watch?v=RE-9JHkWKeI&ab_channel=%E6%99BA%E6%85%A7%E5%AE%87%E5%AE%99Wisdom365 https://www.youtube.com/watch?v=GeyKB214oSc&ab_channel=%E7%8E%8B%E9%BC%8E%E9%88%9E	
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()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、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：■無 □有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：劉冠甫
------------	--

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 ☒（一 年級和 二 年級） 否 ☐

年級	低年級	年級課程主題名稱	數位科技與生活	課程設計者	劉冠甫	總節數/學期(上/下)	20 下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 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 ☐ 本土語文/臺灣手語/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						
學校願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼應之說明	透過課程中的學習，瞭解更多課本以外的知識，能夠對於自己的生活產生熱情，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱核心素養	E-A3 具備 擬定 計畫與 實作 的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。		課程目標	1. 學生能 理解 數位科技所帶給人類生活的改變，將其 應用 於追求自我目標上。 2. 學生需要 擬定 自己的計畫，經歷 實作 課程了解此項計畫的可行性，從中學習如何改進和修改。			
議題融入	*融入 ☒ 性別平等教育 ☒ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育 (至少擇一) ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入議題實質內涵	安 E10 關注校園安全的事件。 性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通						

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題連結實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	我們的電腦教室	生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 安 E10 關注校園安全的事件。	1. 數位學習網站 2. 電腦教室	1. 體會與認識數位學習網站與資源的體驗。 2. 能概述並遵守電腦教室的使用規範，並能養成健康的數位習慣。 3. 關注校內每一間教室的安全規範。	1. 能說出在電腦教室應遵守的規範，並確實遵守。 2. 體會因材網，和透過小遊戲(賓果連線-英文字母，注音符號版)練習滑鼠操縱和其他科目搭配學習。 3. 以不違反校園規則下進行學習。	1. 介紹電腦教室的使用規範。 2. 介紹電腦主機的組成組件。 3. 讓學生自己觀看電腦主機裡面的項目 4. 將學生分組，討論教室內規範和硬體設施所帶來的效用是甚麼？ 5. 小組上台發表小組內的想法，並由老師做統整解釋。	電腦、大型投影幕、網路影片資源 電腦教室的使用規範與注意事項 https://www.youtube.com/watch?v=WP2mEKK20iE&ab_channel=%E6%9E%97%E5%AE%8F%E9%88%9E 電腦硬體基本介紹 https://www.youtube.com/watch?v=3owHoFymqng&ab_channel=0MPC-%E4%B8%80%E5%80%8B%E4%BA%BA%E6%90%9E%E6%A9%9F	5

第 (6) 週 - 第 (1 0) 週	電 腦 基 本 軟 體 介 紹 ， 電 腦 軟 體 的 使 用 邏 輯	生活 3-I-3 體會學 習的樂趣和成 就感，主動學 習新的事物。 數學 d-I-1 認識 分類的模 式，能主動 蒐集資料、 分類並做簡 單的呈現與 說明。	1. 軟體 2. 基本邏 輯	1. 能了解在不同的情況 下要使用不同的軟體，體會設計軟體的初衷。 2. 認識不管是甚麼軟 體，都要經過輸入，輸出 存檔等基本邏輯。	1. 體會各種不同的軟體能解決不同的 問題。 2. 能認識自己所需的程式，開啟和存 檔。	一、引導活動 讓學生先了解如何開關機，並了解電腦桌 面上的軟體。(教師導學) 二、發展活動 1. 讓學生先了解 word 此項常用的軟體。 2. 讓學生了解 ppt 此項常用的軟體。 3. 讓學生了解搜尋引擎(google)如何使用。 4. 學生進行打字 game 遊戲，學習如何打字。 5. 老師出一個題目例如:你最喜歡甚麼食物? 讓學生分組將自己喜歡的食物找出來並記錄 在 ppt 上，跟小組內其他同學分享。 6. 讓小組上台分享每組的內容並互相討論資 料是否正確。 三、統整活動 老師進行統整並指出其中軟體的邏輯，確 認學生的操作流程是否正確。	電腦、 大型投影幕、 網路影片資源 打字 game http://tgame.eduweb.com.tw/TGame/index.html 三分鐘學習小 遊戲 https://worldofkeyboards.com/	5
--	--	--	--------------------------	--	---	--	--	---

第 (1 週 - 第 (1 5) 週	我會善用工具	生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 雲端科技 2. 軟體	1. 運用雲端科技 GOOGLE 會議或其他線上視訊軟體進行對話。 2. 利用不同的軟體找資料，再利用 PPT 來做成一份小型的藝術報告。	1. 能運用視訊軟體與他人連線，並解決簡單的聲音或是畫面問題。 2. 資料有紙本資料和影音資料，如何利用這些素材讓其他學生能了解學生要說明的事項。	一、引導活動 如果像之前疫情發生時，需要在家上課時，您們要怎麼上課呢？ 二、發展活動 1. 先請學生說出自己喜歡的國家(台灣也可以)或食物，在進行資料的蒐集。 2. 老師將選擇類似的學生分在同一組，讓他們腦力激盪要用什麼方式介紹選擇的事物。 3. 讓小組直接在電腦裡面連線並介紹他們所做的資料，之後接受其他小組的提問。 三、統整活動 老師整理過後，跟同學討論他們分享的物件。	電腦、大型投影幕、網路影片資源 Google Meet 個人版線上教學秘笈 最完整手把手操作教學！過來人教你避開 99%地雷 浪攝台灣 線上教學經驗分享 https://www.youtube.com/watch?v=_lNmxAyyQBE&ab_channel=%E6%B5%AA%E6%94%9D%E5%8F%B0%E7%81%A3	5
---	--------	---	-----------------------------	---	---	---	---	---

第 (1 6) 週 - 第 (2 0) 週	網路安全我最行	生活 6-I-3覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通	1 資訊倫理 2. 網路社交規範 3. 了解在數位生活中，不同的圖案可能有著不同的意義。	1. 透過案例分析，教導學生資訊倫理，並且用犯罪後果，讓學生覺察此重要性。 2. 透過 FB、YOUTUBE 來舉例讓學生能覺察網路社交規範。	1. 能覺察如何在網路中保護自己也保護他人，並且不要把一些網路上的習慣放到現實。	一、引導活動 讓學生觀看一些網路案例 二、發展活動 <u>讓學生分組討論這些事情是否會發生在周遭環境，附近的人有沒有發生類似的事件。</u> <u>讓小組上台分享，並討論應該如何解決。</u> 三、統整活動 老師要讓學生了解，網路世界也是一個真實世界，不論做甚麼事情都要先考慮其後果，不能說匿名就找不出來，網路走過都會留下痕跡，所以在網路上做事情都要先考量清楚。	電腦、大型投影幕、網路影片資源 https://www.youtube.com/watch?v=y9U3Iz2VjX8&ab_channel=%E4%B8%AD%E6%99%82%E6%96%B0%E8%81%9E%E7%B6%B2 https://www.youtube.com/watch?v=j-bdAJ_rAKA&ab_channel=%E8%91%A3%E6%B0%8F%E5%9F%BA%E9%87%91%E6%9C%83%E5%BF%83%E7%90%86%E8%A1%9B%E7%94%9F%E4%B8%AD%E5%BF%83 https://www.youtube.com/watch?v=ZnBf4xGh7gs&ab_channel=%E5%B8%A3%E5%91%8A%E8%A3%81%E5%88%A4	5
---	---------	---	--	--	---	---	--	---

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()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、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：劉冠甫