

嘉義縣圓崇國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊科技運用	課程 設計者	陳詮勝	總節數/學期 (上/下)	20 節/上學期
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	健康、有品、共好、卓越			與學校願 景呼應之 說明	透過有效的資訊學習，與其他的科目結合，搭配不同科目的內容，能對其他科目做出更有效的輔助功能，並透過合作，分享，網路平台的建置與使用，能達到更好的生活，對他人及社區，完成更好的目標，達到卓越的目的。		
總綱 核心 素養	E-A1 身心素質與自我精進 具備 良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。 E-C2 人際關係與團隊合作 具備 理解 他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			課程 目標	1、 透過網路資訊科技了解自身、環境及世界的關連， 具備 身心健全發展之素養及溝通表達能力。 2、 能使用資設備備及網路訊息， 理解 各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題。 3、 能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動， 理解 他人感受，達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見。		
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 type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題：(非必選) ※本年段已在第一類課程「農情覓驛」，融入性別平等教育、安全教育(交通安全)或戶外教育議題。						
融入 議題 實質 內涵							

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	構思與解構愛資訊	<p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>科議 k-III-1 說明常見科技產品用途與運作方式的學習內容。</p> <p>科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。</p>	<p>1. 學習計畫</p> <p>2. 主機板</p> <p>3. Cpu</p> <p>4. 記憶體</p> <p>5. 硬碟</p>	<p>1. 學生規劃、擬定自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。</p> <p>2. 說明電腦各部分的功能。</p> <p>3. 分組透過使用組裝 CPU、記憶體、硬碟的方式，來了解電腦運作的情況。</p>	<p>1. 能完成自主學習計畫。</p> <p>2. 能說出電腦各部分的功能。</p> <p>3. 能了解 CPU、記憶體、硬碟的組裝方式。</p> <p>4. 能了解電腦的運作情況。</p>	<p><教師導學></p> <p>簡介本學期課程。</p> <p>引導學生構思學習計畫：</p> <p>1. 擬定學習目標</p> <p>2. 決定學習策略</p> <p>教師將電腦拆開外殼，並介紹如何卸下螺絲、安置各項器材</p> <p>教師介紹拆開外殼應注意事項（電源、器材放置盒）</p> <p>開啟 youtube 網址並與學生分享</p> <p><組內共學></p> <p>經由 youtube 影片的指導，由各組輪流拆開外殼並安置零件</p> <p>學生分組練習接上硬碟及排線</p> <p>學生分組拆下中央處理器</p> <p><組間互學></p> <p>2. 分組組裝（以能最短時間內組裝完成為優勝者），並比較其差異性</p> <p><學生自學></p> <p>透過 youtube 認識電腦硬體，並與實際動手組裝相結合，分享並討論</p>	<p>p c</p> <p>電腦主機</p> <p>Youtube 及網站資料</p>	5
第(6)週 - 第(11)週	動物賽跑積木程式競賽 ~ s c r a	<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資議 t-III-3 運</p>	積木程式	<p>1. 能運用積木程式，並了解其用法。</p> <p>2. 能運用積木程式分組設計積木程式</p> <p>3. 能互相合作，並建立文案</p>	能設計出一項簡易積木程式。	<p><教師導學></p> <p>1. 教師 youtube 教導及教導一小時玩程式網站的使用</p> <p><學生自學></p> <p>2. 學生上網使用 youtube，一小時玩程式</p> <p><教師導學></p>	<p>p c</p> <p>scratc h</p> <p>youtube</p>	6

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
	t c h	用運算思維解決問題				<p>1. 教師教導 s c r a t c h 下載的方式</p> <p>2. 教師教導 s c r a t c h 的安裝</p> <p>3. 學生下載 s c r a t c h</p> <p><學生自學></p> <p>學生安裝 s c r a t c h 並使用，經由 youtube 自學，並學習如何設計程式</p> <p><教師導學></p> <p>教師教導 s c r a t c h 程式的概念及使用方法</p> <p>1. 教師示範動物賽跑的結果</p> <p>2. 教師示範如何設計動物賽跑</p> <p>3. 學生練習如何設計一隻由鍵盤控制的動物並存檔</p> <p><組內共學></p> <p>4. 學生分組設計由電腦控制的動物並存檔</p> <p><組間互學></p> <p>1. 教師出題目，設計一場動物賽跑</p> <p>2. 比賽規則，要有四隻動物，分別有速度快、中、慢的動物，並由學生控制其中的一隻</p> <p>3. 學生設計程式並存檔</p> <p><組間互學></p> <p>1. 學生設計動物比賽並存檔</p> <p>2. 學生觀摩其他人的作品並討論</p> <p><教師導學></p> <p>1. 教師講解背景的設計要點</p>		

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
						2. 教師講解動物動作的設計要點 3. 教師講解將背景與動作設計在自己寫的積木程式中 4. 學生將背景與動作設計在積木程式中並存檔 <組間互學> 1. 學生將自己組別製作的積木程式展示給大家看 <學生自學> 1 經由 youtube 自學，並學習如何設計程式 2. 學生觀賞別人的積木程式修正並發表意見 <組間互學> 1. 分組設計自己的積木程式 2. 上台說明設計理念		
第(12)週 - 第(17)週	圖表高手	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 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。	1 生活中的數字問題 2 使用計算軟體 (EXCEL)	1 能了解並比較生活中數字方案的解決方式。 2. 能使用計算軟體 (EXCEL)，在電腦上計算出指定題目。 3. 能使用計算軟體 (EXCEL) 來解決生活中的數字問題(例如成績計算)	1. 能設計生活上的數字表格。 1. 能使用計算軟體 (EXCEL) 計算出生活中的數字問題。	<教師導學> 1. 教師教導 EXCEL 的儲存格 2. 教師教導 EXCEL 加減乘除 3. 教師出 20 個數字由學生加總 <學生自學> 經由 youtube 自學，並學習如何使用 excel 在生活上 <組內共學> 1. 學生分組，由學上網路查詢五年來不同的統計數字，並 3. 學生選由不同的表現方式來製作圖表並存檔 <組間互學> 1. 學生上台發表自己組別所製作的圖表	p c 計算軟體	6

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
						<p><教師導學> 教師分別教導組別間的差異性</p>		
第(18)週-第(20)週	電腦工程師	<p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 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。</p>	<p>創作電腦工程師主題 1 學習計畫</p>	<p>1 運用本學期-電腦工程師主題創作，發表並與他人分享討論 3 學生規劃、完成自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。</p>	<p>1. 能表達自己的電腦工程師主題創作 1. 能檢視並反省自主學習計畫。</p>	<p>1) 提問一(連結學習方法): 我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想: 操作、練習以及發表...) (2) 提問二(連結學習成果): 你印象最深刻的是學會了什麼? 或知道了什麼有趣的事? 活動一<學生自學> 經由 youtube 自學，並結合本學期所學習的內容加以綜合運用 <教師導學> 1) 提問一(連結學習方法): 我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想: 操作、練習以及發表...) (2) 提問二(連結學習成果): 你印象最深刻的是學會了什麼? 或知道了什麼有趣的事? (3) 提問三(連結反思): 你覺得哪一種學習方法讓你學得最好? 為什麼? 2. 引導學生準備發表內容: 除了原有的學習成果展現, 鼓勵學生在分享中加入學習方法的回顧與反思。 <組間互學> 1. 發表自己這個學期的電腦工程師主題創作(程式、簡報、統計、媒體綜合運用) <組間互學>學生上台發表自己組別所製作的成果，</p>	pc 計算軟體	3

嘉義縣圓崇國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊科技運用	課程 設計者	陳詮勝	總節數/學期 (上/下)	20 節/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	健康、有品、共好、卓越			與學校願 景呼應之 說明	透過有效的資訊學習，與其他的科目結合，搭配不同科目的內容，能對其他科目做出更有效的輔助功能，並透過合作，分享，網路平台的建置與使用，能達到更好的生活，對他人及社區，完成更好的目標，達到卓越的目的。		
總綱 核心 素養	E-A1 身心素質與自我精進 具備 良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。 E-C2 人際關係與團隊合作 具備 理解 他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			課程 目標	1、 透過網路資訊科技了解自身、環境及世界的關連， 具備 身心健全發展之素養及溝通表達能力。 2、 能使用資設備備及網路訊息， 理解 各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題。 3、 能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動， 理解 他人感受，達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見。		
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 type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題：(非必選) ※本年段已在第一類課程「農情覓驛」，融入性別平等教育、安全教育(交通安全)或戶外教育議題。						
融入 議題 實質 內涵							

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(6)	世界旅行家-圓崇旅行社	<p>資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>綜合領域 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. 使用 GOOGLE 瀏覽器</p> <p>2. 網路資源:各國景點</p> <p>3. 用數位資源</p> <p>4. 學習計畫</p>	<p>1. 應用 GOOGLE 網路，查詢各國景點各國機場來辦理一個旅遊活動。</p> <p>2. 應用 網路互相討論，及溝通互動。</p> <p>3. 以 google map 歸環、查詢及彙整 老師布置的作業。</p> <p>4. 學生規劃、擬定自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。</p>	<p>1. 能利用 google map 等數位資源，小組完成一趟旅程設計方案</p> <p>2. 能完成自主學習計畫。</p>	<p>教師導學></p> <p>引導學生構思學習計畫：</p> <p><教師導學></p> <p>活動一</p> <p>1. 教師說明如何規畫一場旅遊活動</p> <p>2. 教師以校外教學為例，說明一個旅程所需要的部分</p> <p>活動二</p> <p><教師導學></p> <p>1. 教師教學區分名聖與古蹟不同旅程的差異性</p> <p>2. 各組學生查詢不同旅遊區域的特性與環境</p> <p><組內共學></p> <p>3. 各組學生查詢不同景點所需花費的金額(門票、旅遊方式)</p> <p><組內共學></p> <p>1. 分組規畫不同的旅程</p> <p>2. 決定各組不同的目標和行程</p> <p><學生自學></p> <p>1. 各組利用文書軟體，設計及規劃流程</p> <p>活動五</p> <p><學生自學></p> <p>1. 各組利用 GOOGLE MAP 功能，查詢相關路程</p> <p>活動六</p> <p>1. 各組利用網路查詢天氣及各項資訊，決定旅行日期及行程</p>	Google map	6

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
						活動七 1. 各組利用試算表，計算旅程及各種相關費用		
第(7)週 - 第(11)週	圓崇旅行社二	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能 應用 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	數位資源 (如 :google map)	1 能設計生活中常見的表單及文件、海報來 了解大家的喜好以利設定目標，並查詢實際的 2 能使用不同的文件、海報, 有系統的整理來了解大家的問題並討論可行性	能完成利用以前所學到的資訊技能，應用在日常生活中的文案中	活動一<學生自學> 1 經由 youtube，學習如何規畫行程表單. 各組檢討他組規劃行程之優缺點 <組內共學> 1 各組設計通知單及相關事宜 活動二 1. 各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜 活動三 <組間互學> 1. 各組向其他組別展示其行程的安排及規劃 活動四 <教師導學> 由教師歸納不同組別間的差異性並改正其缺失，由各組修正	Google map	5
第(12)週 - 第(16)週		資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能 應用 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1 使用電子地圖 2 使用計算軟體 (excel)	1 能運用電子地圖，來解規劃旅程時所遇到的問題。 2 能使用計算軟體 excel，整理旅行資料。	1. 完成一趟旅遊行程設計。 2. 完成旅遊行程小組發表。	活動一 <組內共學> 1. 學生分組規畫不同的旅程 2. 學生分別決定各組不同的目標和行程 <組間互學>	Google map	5

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
			2. 使用 gmail 電子信箱	3 使用 gmail 電子信箱繳交整理後的旅程資料，並完成與他人溝通互動的任務。	3. 完成 gmail 電子信箱作業繳交任務。	<p>3. 各組發表旅遊的目的，並說明原因</p> <p>活動二 組內共學></p> <p>1. 各組利用文書軟體，設計及規劃流程</p> <p>2. 各組利用 GOOGLE MAP 功能，查詢相關路程</p> <p>活動三 組內共學></p> <p>1. 各組利用網路查詢天氣及各項資訊，決定旅行日期及行程</p> <p>活動四 組內共學></p> <p>1. 各組設計通知單及相關事宜程的安排及規劃</p> <p>2. 各組利用試算表，計算旅程及各種相關費用</p> <p>3. 各組以海報軟體設計海報及宣傳事宜</p> <p>活動五 <組間互學></p> <p>1. 各組向其他組別展示其行程的安排及規劃</p>		

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(17)週 - 第(20)週	機器人轉迷宮	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	使用 webscrtch 程式 1 學習計畫 1.	1 運用 webscrtch 程式，學習程式的運作。 2 運用 webscrtch 程式說明日常生活中的運用情況。 3 學生規劃、完成自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。	1. 能完成一項 webscrtch 簡易程式設計。 2. 能使用 webscrtch 簡易程式設計，完成小組競賽 3. 能檢視並反省自主學習計畫。	<教師導學> (1)提問一(連結學習方法):我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想:操作、練習以及發表...) (2)提問二(連結學習成果):你印象最深刻的是學會了什麼?或知道了什麼有趣的事? 活動一 <教師導學> 1. 教師以一小時完成式說明程式設計的原理原則 2. 展示 webscrtch 活動二 <學生自學> 經由 youtube 自我學習，各組修正後再重新製作 <教師導學> 1)提問一(連結學習方法):我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想:操作、練習以及發表...) (2)提問二(連結學習成果):你印象最深刻的是學會了什麼?或知道了什麼有趣的事? (3)提問三(連結反思):你覺得哪一種學習方法讓你學得最好?為什麼? 2. 引導學生準備發表內容:除了原有的學習成果展現,鼓勵學生在分享中加入學習方法的回顧與反思。	webscrtch	4

	1. <p style="text-align: center;">特教老師姓名：○○○ 普教老師姓名：陳詮勝</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。