

嘉義縣梅北國小 114 學年度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	校訂課程-資訊素養與科技運用	課程 設計者	涂馨心	總節數/學期 (上/下)	18/下學期 (資訊融入 18 節)
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	健康有品 科技創新 藝文扎根 宏觀國際		與學校願景呼應之說明	藉由主題課程引發學生學習的動機結合資訊科技進行教學，透過主題課程過關成就，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力，培養學生運用學習資源解決問題，自我激勵學習的動機。			
總綱 核心素養	E-A2具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 E-B3了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。		課程 目標	一、透過課程，引發學生資訊學習興趣，進而啟發思考力與問題解決的能力，培養學生探索自我與自主學習的能力。 二、具備將理解探究後所獲得的資訊知能，用以思考及分析，將科技與資訊知能應用於日常生活中。 三、藉由課堂上的學習體驗，培養與他人積極互動與合作學習的態度，提升人際溝通與表達的能力，並涵養同理心的好品格。			
議題融入	*是否融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育（交通安全） ☐ 戶外教育■其他議題____資訊教育____						
融入議題實質 內涵	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。						

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	擬定 學習 計畫	綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	擬定學習 計畫	透過討論，規劃擬定學習計畫，確實執行學習計畫，在學習過程中，培養自律與負責的態度。	分組討論，完成小組資訊學習計畫表。	1. 分組討論。 2. 根據過去學習的經驗，規劃小組想要達成的目標。 3. 除了課堂時間外，是否規劃其他時間學習。 採用哪些方法，運用哪些工具、軟體或網站來達到目標。	電腦或筆電、組間互學評分表	1

第 (2) 週 － 第 (4) 週	上課 規 範 與 課 程 介 紹	資 議a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資 議t-III-1 運用常見的資訊系統。 資 議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 藝 術1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	Canva網站介紹各種應用及範例	1. 遵守上課與資訊科技使用的相關規範。 2. 展現學習資訊科技的正向態度，認識常見的資訊系統並註冊使用(Canva)	1. 能根據老師的指引完成任務。 2. 能認識Canva的應用。 3. 能認識Canva的各種創意。 4. 能在不同電腦登入Canva。	1. 教師導學 (1)上課規範與課程介紹。 (2)Canva網站介紹。 (3)用教育雲帳號申請Canva教育版。 (4)熟悉Canva操作介面。 2. 學生自學 (1)用教育雲帳號申請 Canva 教育版，並能順利登入。 (2)瀏覽 Canva 的範例，不同類型的應用。 (3)練習使用 Canva，用 Canva 完成老師指派的任務。 3. 組內共學 (1)分組討論並完成老師指派的任務。 4. 組間互學 (1)發揮創意設計每組指定一人發表該組的成果。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整並給予回饋。	Canva 網站 https://www.canva.com/zh-tw/	3
第 (5) 週 － 第 (9) 週	健康 宣 言 海 報	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 術1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 議t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 資 議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	Canva網站選擇適當方案完成自己的創意	1. 運用 Canva 學習多元媒材與技法，展現自己的創意。 2. 運用 Canva 與他人合作討論構想或創作作品，完成解決老師指派的任務。 3. 使用資訊科技與他人溝通互動，分享海報設計內容	1. 能運用Canva設計健康宣言海報。 2. 能與他人分享海報設計內容。	1. 教師導學 (1)健康宣言主題說明，學生尋找資料並整理。 (2)運用Canva網站將整理資料放入製作海報。 (3)調整修正內容，列印海報。 2. 學生自學 (1)練習使用 Canva 基本介面功能。 (2)用 Canva 完成老師指派的任務。 3. 組內共學 (1)分組討論並完成老師指派的任務。 (2)列印海報，練習與他人分享海報設計內容。 4. 組間互學 (1)配合學校運動會，分組帶著印好的海報在學校公開活動倡議。 (2)邀請學校及社區代表，為自己的健康宣言簽名。 (3)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整並給予回饋。	Canva 網站 https://www.canva.com/zh-tw/	5

第 (10)週 － 第 (12)週	事件與條件	自然 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資訊素養與倫理 智慧財產權	1. 展現學習資訊科技的正向態度，認識資訊素養與倫理。 2. 辨別認識智慧財產權，思考、討論尊重智慧財產權之問題。 4. 運用資訊科技認識Canva影片功能。 5. 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 能遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範，注意取材圖片的智慧財產權。 2. 能運用 Canva 影片操作功能。	1. 教師導學 (1)如何在網路世界中保護自己。 (2)尊重智慧財產權，蒐集資料並標註出處。 (3)熟悉Canva影片介面。 (4)在範本世界中尋找想要的風格。 (5)練習Canva影片功能操作介面。 2. 學生自學 (1)練習使用 Canva 影片介面。 (2)用 Canva 完成老師指派的任務。 3. 組內共學 (1)分組討論並完成老師指派的任務。 (2)小試身手，運用現有的影片素材練習。 4. 組間互學 (1)發揮創意設計每組指定一人發表該組的成果。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整並給予回饋。	認識智慧財產權 https://www.youtube.com/watch?v=vJ_rKEYJaEU	3
第 (13)週 － 第 (17)週	程式設計	藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 語文 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	腳本設計 剪輯功能	1. 能學習設計思考，進行「我的校園回顧」腳本設計。 2. 運用資訊科技，分組進行影片拍攝。 3. 運用Canva影片功能剪輯並與他人合作討論構想或創作作品。 4. 使用資訊科技，將製作之剪輯影片與他人分享互動，結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 能與同學一起討論設計腳本。 2. 能套用現成格式的範本。 3. 能運用 Canva 剪輯影片功能。 4. 能運用 Canva 影片功能與同學共同創作影片作品。 5. 能與班上同學及他人分享創作作品。	1. 教師導學 (1)腳本設計。 (2)影片拍攝。 (3)影片剪輯功能介紹。 2. 學生自學 (1)練習使用 Canva 影片介面。 (2)用 Canva 完成老師指派的任務。 3. 組內共學 (1)分組討論設計我的校園回顧腳本。 (2)依據腳本拍攝影片。 (3)用 Canva 影片功能剪輯影片。 4. 組間互學 (1)發揮創意設計每組指定一人發表我的校園回顧影片。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整並給予回饋。 (3)在畢業典禮分享自己的影片。	Canva 網站 https://www.canva.com/zh-tw/	5
第 18 週	反思學習計畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。	學習計畫 程校評估	1. 評估學習成效，探究學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善解決問題的可能做法。 2. 將進行學習計畫及所遇到的困難問題解決的過程與結果，進行報告分享。	1. 能評估學習成效，小組討論未達預期目標問題發生的原因與影響，對小組學習的困難點、未達目標的原因提出兩項具體可行的改善方法，為下次學習計畫作微調。	1. 對於未達到的學習單元進行標註或寫下學習困難處。 2. 分享個人學習困難或為達標原因，小組內進行分享與討論。 3. 間共創學習方案，針對問題，小組腦力激盪，共同研擬下次可行的改善方法。 為本次的學習計畫進行微調，擬定新的學習計畫	電腦或筆電、 組間互學 評分表	1

