

### 三、嘉義縣 中埔鄉社口國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	資訊科技生活王	課程 設計者	謝孟原	總節數/學期 (上/下)	20/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	<b>聲形友藝 社口美力</b> 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		<b>與學校願景 呼應之說明</b>	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱 核心 素養	E-A2 <b>具備</b> 探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-A3 <b>具備</b> 擬定計畫與實作的能力，並以創新 <b>思考</b> 方式， <b>因應</b> 日常生活情境。 E-B2 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		<b>課程 目標</b>	1. 透過 <b>體驗</b> 線上自主學習與應用網路的資源讓學生熟悉自主學習的基本概念並能主動嘗試、探索，培養 <b>處理</b> 解決生活問題的能力。 2. <b>具備</b> 編輯資料的基本能力如應用製作一分鐘動畫、繪圖軟體等，並體會雲端資源的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. <b>具備</b> 健康的數位使用習慣與態度， <b>理解</b> 並 <b>遵守</b> 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。			
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)						

融入 議題 實質 內涵	
----------------------	--

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議 題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學 資源	節 數																
第 (1) 週 - 第 (4) 週	程式語 言介紹	<p>資議 a -III-1 <b>理解</b>資訊科技 於日常生活之 重要性</p> <p>資議 t -III-1 <b>運用</b>常見的資 訊系統</p> <p>科議 a-III-2 展現動手<b>實作</b> 的樂趣及正向 的科技態度</p>	<p>1. 認識常見學習程 式語言的軟體及學 習程式設計的方法</p> <p>2. 認識一小時玩程 式(Hour of code) 及操作方式</p> <p>3. 體驗一小時玩程 式(Hour of code)</p> <p>4. 能完成教師指定 任務</p>	<p>1. 能<b>理解</b>一小時玩程 式(Hour of code)，善用積木 平貼來取代語法輸 入的方式。</p> <p>2. 能<b>運用</b>並操作程式 達到正確需求。</p> <p>3. 透過一小時玩程式 遊戲<b>實作</b>體驗，訓 練學生運算及邏輯 思考能力，增進學 習興趣。</p>	<p>1. 學生能認識、理解進行一小時玩程式 (Hour of code)的操作。</p> <p>2. 學生能小組討論如何快速操作並運用 一小時玩程式(Hour of code)，完成教 師指定任務。</p> <p>3. 學生能完成分配任務-發表小組討論結 果。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">任務</th> <th style="width: 30%;">我是否會了 是○，否X</th> <th style="width: 40%;">老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一小時玩程式(Hour of code)操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>小組討論 發表</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">組別</td> <td style="width: 50%;">原因</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	一小時玩程式(Hour of code)操作			小組討論 發表			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因	<p><b>1. 教師導學</b> (1)課程任務的說明：定義什麼是一 小時玩程式(Hour of code)的 利用積木平貼來取代語法輸入</p> <p><b>2. 學生自學</b> (1)學生進入一小時玩程式(Hour of code)及操作。</p> <p><b>3. 組內共學：主題定標及擇策製 作</b> (1)學生利用小組討論如何快速操 作並運用一小時玩程式(Hour of code)，完成教師指定任務 (2) 分配任務-發表小組討論結果</p> <p><b>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/ 監評</b> (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表</p>	<p>scratch 、一小時 玩程式</p> <p>網路</p> <p>自我檢 核表</p> <p>小組評 量檢核 表</p>	4
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																						
一小時玩程式(Hour of code)操作																								
小組討論 發表																								
我的自我檢討																								
我們覺得哪一個小組很棒？																								
組別	原因																							



					<table border="1"> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	組別	原因					我們下一次如何更好？															
組別	原因																										
我們下一次如何更好？																											
第(9)週 - 第(12)週	製作一個 Flappy 遊戲	<p>科 議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與<b>運作</b>方式</p> <p>資 議 a-III-2 <b>建立</b>健康的數位<b>使用</b>習慣與態度</p> <p>資 議 p-III-3 使用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得</p>	<p>1. Flappy遊戲製作</p> <p>2. 激發學習熱情並能參與實作練習</p> <p>3. 實作經驗分享與技巧學習</p>	<p>1. 了解 Flappy 遊戲的<b>運作</b>方式。</p> <p>2. 藉由遊戲創作<b>建立</b>學習程式語言的樂趣，和健康的數位<b>使用</b>習慣與態度。</p> <p>3. 藉由製作 Flappy 遊戲的經驗與<b>分享</b>，讓學生更有信心面對任何新式學習系統。</p>	<p>1. 學生能進行操作 Flappy 遊戲。</p> <p>2. 學生能設計出自己的遊戲-用 Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲。</p> <p>3. 學生能和同學分享自己製作的遊戲及經驗交流。</p> <p>4. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作 Flappy 遊戲程式</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>設計出自己的遊戲-用 Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>上傳遊戲至 moddle</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	操作 Flappy 遊戲程式			設計出自己的遊戲-用 Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲			上傳遊戲至 moddle			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因	<p>1. <b>教師導學</b> 課程任務的說明：定義什麼 Flappy 遊戲</p> <p>2. <b>學生自學</b> (1) 學生操作 Flappy 遊戲。 (2) 學生設計出自己的遊戲-用 Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲。</p> <p>3. <b>組內共學：主題定標及擇策製作</b> (1) 和同學分享自己製作的遊戲及經驗交流。 (2) 選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. <b>組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b> (1) 各小組進行優秀作品發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表</p>	<p>一小時 玩程式- Flappy 遊戲</p> <p>自我檢 核表</p> <p>小組評 量檢核 表</p>	4
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																									
操作 Flappy 遊戲程式																											
設計出自己的遊戲-用 Flappy 鳥、鯊魚或潛艇等設計遊戲																											
上傳遊戲至 moddle																											
我的自我檢討																											
我們覺得哪兩個小組很棒？																											
組別	原因																										





					組別	原因			
					我們下一次如何更好？				

<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教材 (                      ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
-------------	---

<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( 20 )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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症(1)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.在學科的表現及認知學習上有明顯困難，建議教師在進行課程時宜結合操作示範，運用閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進智能障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。</p> <p>2.該生情緒及行為有不等障礙，容易在學不會時會有發脾氣的情形，建議在發脾氣時先不刺激他直接忽視他，等過 5-10 分鐘之後就會正常屆時再繼續進行教學動作。</p> <p>3.該生注音與認識生字有困難，在接收與執行指令部分理解能力較不佳，建議教師在說明步驟時需清楚明確並結合動作示範或視覺步驟化提示，並提供學生由少至多的提示策略。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：張玉巍 普教老師簽名：謝孟原</p>
-----------------------------	---

### 三、嘉義縣 中埔鄉社口國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	資訊科技生活王	課程 設計者	謝孟原	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	<b>聲形友藝 社口美力</b> 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		<b>與學校願景 呼應之說明</b>	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱 核心 素養	E-A2 <b>具備</b> 探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與 <b>實踐處理</b> 日常生活問題。 E-A3 <b>具備</b> 擬定計畫與實作的能力，並以 <b>創新思考</b> 方式， <b>因應</b> 日常生活情境。 E-B2 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養， <b>並理解</b> 各類媒體內容的意義與影響		<b>課程 目標</b>	1. 透過 <b>體驗</b> 線上自主學習與應用網路的資源讓學生熟悉自主學習的基本概念並能主動嘗試、探索，培養 <b>處理</b> 解決生活問題的能力。 2. <b>具備</b> 編輯資料的基本能力如應用製作一分鐘動畫、繪圖軟體等，並體會雲端資源的功能與便利性，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. <b>具備</b> 健康的數位使用習慣與態度， <b>理解</b> 並 <b>遵守</b> 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。			
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)						
融入 議題							

實質 內涵	
----------	--

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議 題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學 資源	節 數																					
第 (1) 週 - 第 (4) 週	線 上 自 主 學 習	資議 t-III-1 運 用常見的資訊系統  科議 s-III-2 使 用生活中常見的手 工具與材料  科議 k-III-1 說 明常見科技產品的 用途與運作方式	1. 線上自主學習 資源  2. 善用線上自主 學習資源  3. 線上自主學習 實作與分享	1. 能運用及知道線 上自主學習的資 源。  2. 能使用實作練習 完成任務。  3. 能透過實作練習 增進學習成效並 懂得善用資源	1. 學生能知道線上自主學習的資源並運用因材網。 2. 學生能操作學習吧 Learn Mode應用。 3. 學生能操作 YouTube EDU。 4. 學生能討論分享使用上的問題與心得 5. 學生能進行心得發表 ◆自我檢核表 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">任務</th> <th style="width: 20%;">我是否會了 是○，否X</th> <th style="width: 40%;">老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作因材網應用</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作學習吧 Learn Mode 應用</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作 YouTube EDU</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> ◆各小組評量檢核表 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th style="width: 50%;">組別</th> <th style="width: 50%;">原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	操作因材網應用			操作學習吧 Learn Mode 應用			操作 YouTube EDU			我的自我檢討			我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因			1. 教師導學 課程任務的說明：定義什麼是線上自主學習 2. 學生自學 (1) 學生操作因材網應用。 (2) 學生操作學習吧 Learn Mode應用。 (3) 學生操作 YouTube EDU 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得 (2) 分配任務-發表小組討論結果 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行心得發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表	. 因材網 . 學習吧 . YouTube EDU  自我檢核表  小組評量檢核表	4
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																											
操作因材網應用																													
操作學習吧 Learn Mode 應用																													
操作 YouTube EDU																													
我的自我檢討																													
我們覺得哪兩個小組很棒？																													
組別	原因																												







					<p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1016 108 1617 539"> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td colspan="2">原因</td> </tr> <tr> <td> </td> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	我們覺得哪兩個小組很棒？			組別	原因								我們下一次如何更好？			<p><b>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b></p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>		
我們覺得哪兩個小組很棒？																							
組別	原因																						
我們下一次如何更好？																							
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>資訊 倫理 素養</p>	<p>資議 a -III-2 <b>建立</b>健康的數位使用習慣與態度</p> <p>資議 a -III-3 <b>遵守</b>資訊倫理與資訊科技<b>使用</b>的相關規範</p>	<p>1. 說明網路謠言與霸凌，並觀看相關影片。</p> <p>2. 討論與分享。</p> <p>3. 參與快問快答遊戲</p> <p>4. 重點歸納與發表</p>	<p>1. 能透過影片觀賞<b>建立</b>正確觀念並保護自己與他人。</p> <p>2. 能<b>遵守</b>資訊科技<b>使用</b>的正確規範並分享自己的經驗。</p>	<p>1. 學生能進行影片欣賞-透過影片讓學生認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。</p> <p>2. 學生能進行答遊戲 檢核學習情形。</p> <p>3. 學生能利用小組內心得分享與討論</p> <p>4. 分配任務-發表小組討論結果</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1016 804 1617 1279"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>透過影片認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>利用小組內討論動畫分享與討論</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	透過影片認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。			完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形			利用小組內討論動畫分享與討論			<p><b>1. 教師導學</b></p> <p>(1) 影片欣賞-透過影片讓學生認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。</p> <p>(2)課程任務的說明:定義什麼是網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。</p> <p><b>2. 學生自學</b></p> <p>(1) 學生完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形</p> <p><b>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</b></p> <p>(1)學生利用小組內心得分享與討論</p> <p>(2)分配任務-發表小組討論結果</p>	<p>1. 資訊倫理素養影片</p> <p>2. 快問快答問題</p> <p>自我檢核表</p>	<p>2</p>			
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																					
透過影片認識網路謠言與霸凌定義，建立正確觀念。																							
完成老師指定任務：進行答遊戲 檢核學習情形																							
利用小組內討論動畫分享與討論																							



特教需求學生課程調整

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙(1)人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(/人數)

※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)：

- 1.該生為智能障礙在學科的表現及認知學習上有明顯困難，建議教師在進行課程時宜結合操作示範，運用閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進智能障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。
- 2.該生情緒及行為有不等障礙，容易在學不會時會有發脾氣的情形，建議在發脾氣時先不刺激他直接忽視他，等過 5-10 分鐘之後就會正常屆時再繼續進行教學動作。
- 3.該生注音與認識生字有困難，在接收與執行指令部分理解能力較不佳，建議教師在說明步驟時需清楚明確並結合動作示範或視覺步驟化提示，並提供學生由少至多的提示策略
4. 建議小組資料收集、討論與報告時，盡量提供特殊需求學生參與的機會，若有需要協助的部分可安排同儕進行指導。

特教老師姓名：張玉巍

普教老師簽名：謝孟原