

三、嘉義縣大有國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	安卓 APP 設計師	課程 設計者	王瑞男	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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						
學校 願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用，培養自主學習能力，勵學上進。 二、經由數位創作，提高生活美學賞析，卓越創新。			
總綱 核心素 養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能，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	一、具備擬定計畫的能力，並以創新思考方式，設計與實作出因應需求的 APP。 二、具備具備科技與資訊應用的基本素養，並理解創作 APP 的意義與影響。。			

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (4) 週	察覺 問題	科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。	1.各式各類 APP。 2.APP INVENTOR 系統的功能介面。	1.能透過學習活動、日常經驗，察覺行動裝置與 APP 科技對生活的重要性。 2.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介面。	1.能說出 3 種類別的 APP。 2.能操作 APP INVENTOR 系統的功能介面。	自學： 1.學生觀看 YouTube 上「App Inventor 2 手機應用程式簡單做」影片。 共學： 2-1.組內同學一起查詢討論，有哪些常用的 APP。 2-2.小組一起探索討論系統上左側個元件的功用。 互學： 3.將小組討論出的元件功用分享，由其他組提出其他看法。 導學： 4.教師引導學生討論，並鼓勵提出見解。	1. https://www.youtube.com/watch?v=m0aM_mgoJP8 2. APP INVENTOR 系統。	4
第 (5) 週 - 第 (8) 週	認識 各 元 件	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1.APP INVENTOR 系統的元件呈現指定的功能	1.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介面。 2.能運用運算思維的邏輯，解決各元件的互動問題。	1.學會使用簡單的介面元件。 2.學會使用基本的流程控制與選擇元件。 3.學會使用基礎的程序與對話框。 4.認識清單與清單元件。	自學： 1.學生先預習各元件介紹的講義。 共學： 2.組內相互討論解決老師指定的元件執行需求。 互學： 3.各組分享解決方案，相互觀摩學習。	1. APP INVENTOR 系統。 2.電腦。	4

						導學： 4.教師適時引導學生進行邏輯判斷。		
第(9)週 - 第(14)週	製作自己獨特的碼錶 APP	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.APP INVENTOR 系統的元件呈現指定的功能	1.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介面。 2.能運用運算思維的邏輯，解決製作指定功能的 APP 所遇到的問題。 3.能分享給他人使用，展現學習製作 APP 的正向態度。	1. 能完成一個屬於自己的碼錶 APP。	自學： 1.學生先在紙上自行規劃設計一款碼錶 APP 的畫面風貌。 共學： 2.組內相互指導是否有缺必要的按鈕或顯示。 互學： 3.發表分享作品，組間互相觀摩學習，並提出建議。 導學： 4-1.因為沒有購買 Play 商店上傳權限，如何將作品 apk 檔傳至行動裝置，開啟安裝權限，教師應另外指導。 4-2. 教師協助學生進行上述活動並給予指導；學生可以試著學習別組的優點，再開啟自己組的 APP 專案，適度重新修改。	1. http://appinventor.mit.edu/ 2.電腦。 3.安卓平板或手機	6
第(15)週 - 第(20)週	製作打地鼠遊戲 APP	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.APP INVENTOR 系統的元件呈現指定的功能	1.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介面。 2.能運用運算思維的邏輯，解決製作指定功能的 APP 所遇到的問題。 3.能分享給他人使用，展現學習製作 APP 的正向態度。	1. 能完成一個屬於自己的打地鼠遊戲 APP。	自學： 1.學生先在紙上自行規劃設計一款打地鼠遊戲 APP 的畫面風貌。 共學： 2.組內相互指導是否有缺必要的按鈕或顯示。 互學： 3.發表分享作品，組間互相觀摩學習，並提出建議。 導學： 4-1.教師協助學生進行上述活動並給予指導；學生可以試著學習別組的優點，再開啟自己組的 APP 專案，適度重新修改。 4-2.可引導學生搜尋 APP INVENTOR 2 的教學及範例，試著參考學習並製作。	1. http://appinventor.mit.edu/ 2.電腦。 3.安卓平板或手機	7
教材來源	<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)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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)							
	※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)							

特教需求學生課程調整	<p>※資賦優異學生：<input 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>2.</p> <p>特教老師姓名：</p> <p>普教老師姓名：王瑞男</p>
------------	---

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。