

三、嘉義縣 瑞里國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	電腦資訊樣樣行		課程 設計者	丁敏雅	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) <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	創藝、適性、健康、卓越		與學校願景 呼應之說明	1. 透過資訊安全教育，讓學生在現今網路世界如此發達的背景下，能夠懂得保護自己並用正確的態度使用網路資源。 2. 學習程式語言相關入門課程，啟發學生的邏輯思考能力與創造力，進而運用在各個領域。				
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-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。 E-B3 具備 藝術創作 與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		課程 目標	1. 透過 認識電腦作業系統及練習打字的課程，讓學生 具備科技與資訊應用 的基本素養與能力。 2. 透過 word 及 ppt 文書軟體課程製作表格及專題作品的過程，讓學生具備 探索 問題的思考能力，並能 處理 日常生活問題。 3. 透過 小畫家軟體操作，繪製自己的感恩節卡片並與同學分享，令學生 具備藝術創作 與欣賞的基本素養。				

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	我愛電腦	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 資議 c-II-1 體驗運用 科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並 表達 自己的想法和感受。 藝 2-II-5 能 觀察 生活物件與藝術作品，並 珍視 自己或他人的創作。	1. 電腦教室使用規則 2. 電腦主機的組成物件 3. 電腦開關機 4. 作業系統基本操作 5. 打字練習軟體	6. 認識電腦教室規則及 觀察電腦主機的組成物件 1. 學習 體驗 電腦開關機 2. 體驗 作業系統基本操作 3. 運用 打字練習軟體，並打出一篇課文段落 4. 表達自己是如何 運用 打字練習軟體正確使用輸入法正確完成文章輸入	1. 能確實遵守老師指導完成電腦開關機。 (知識應用) 2. 能確實操作老師指導的電腦操作過程。 (知識應用) 3. 能利用鍵盤打出完整文章。 (具體作品) 4. 能與同學說明自己練習打字的作法及遇到的困難或解決方法。 (分享表達)(反思)	【教師導學】 1. 教師介紹電腦教室使用規則。 2. 教師介紹電腦主機及作業系統的各項元件。 3. 教師介紹正確開關機的作法。 4. 教師介紹各項輸入法的切換(包含中、英文、英文大小寫、標點符號、shift 鍵)。 【學生自學】 1. 觀看影片並練習教師所介紹的電腦操作及畫面。 (操作) 2. 依據自己的方式練習電腦打字，找到能快速且正確打完一篇課文的方法。 (操作) 【組內共學】 1. 分組討論並分享自己的做法及遇到的困難。 (討論) 2. 根據同儕作法實際操作，並適時修改自己的做法。 (反思)(學習方法及策略) 【組間互學】 1. 分組上台報告，介紹自己組別找出能快速完成打字的方法及遇到的問題或解決方法。 【教師導學】 1. 教師給予各組回饋，指出正確的打字指法。	Windows 11 打字 GAME： http://tgame.eduweb.com.tw/TGame/index.html	4

<p>第 (5) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>行政小達人</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>【跨領域】 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Word 介面 2. 表格列數、欄數 3. 一週放學後作息規劃表 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗 word 介面的操作 2. 繪製表格並體驗列數、欄數計算 3. 體會使用表格，繪製一週放學後作息規劃表 4. 專心聆聽同學發表作品並表達一週放學後作息規劃表的創作想法和心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實操作老師指導的 word 操作方式。(知識應用) 2. 能讀懂表格內的所有資訊。(知識應用) 3. 能與同學分享自己找到的表格樣本。(分享表達) 4. 小組能合作完成一週放學後作息規劃表。(知識應用) 5. 與同學分享自己組別製作出的規畫表。(分享表達) 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹 word 版面的操作。 2. 教師介紹列數、欄數的定義。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 練習老師介紹的 word 介面的操作。(操作) 2. 透過網路找出自己想要使用的參考表格。(學習方法及策略) <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分享及討論自己找到的表格呈現方式。(討論) 2. 根據討論後結果合作繪製一份放學後作息規劃表。(合作)(生活脈絡結合) <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組上台報告所製作出來的規畫表，其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，觀察自己的作品能再改進之處。(反思) <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。 	<p>Office 2016- Word</p>	<p>5</p>
<p>第 (10) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>電腦設計師</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>【跨領域】 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己或他人的創作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小畫家軟體 2. 感恩節卡片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗小畫家軟體的操作 2. 繪製感恩節卡片 3. 分享觀察感恩節卡片不同創作風格的感想心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能確實操作老師指導的小畫家操作過程。(知識應用) 2. 能說出簡易版的感恩節歷史。(知識應用) 3. 能與同學分享自己的想法。(分享表達) 4. 每位學生能完成一張感恩節卡片。(具體作品) 5. 與同學分享自己製作出的感恩卡。(分享表達) 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹小畫家介面操作。 2. 示範幾何圖形、填色、翻轉等繪製方法。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 練習老師介紹的小畫家介面的操作。(操作) 2. 透過上網了解感恩節的歷史緣由。(學習方法及策略) 3. 思考設計屬於自己的感恩節卡片須具備的要素。(反思) <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分享感恩節歷史及討論出卡片製作須具備的要素。(討論) <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 調整想要呈現在自己卡片上的資訊。(反思)(學習方法及策略) 2. 繪製一張感恩節卡片。(操作) <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組上台報告所製作出來的感恩節卡片，其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，觀察自己的作品能再改進之處。(反思) <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。 	<p>系統內建 小畫家</p>	<p>5</p>

<p>第 (15) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>小小專題</p>	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>【跨領域】 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 簡報軟體 2. 瑞里特色(紫藤花、茶葉、螢火蟲) 3. 簡報作品</p>	<p>1. 運用簡報軟體完成專題製作 2. 能舉例說明瑞里在地特色(紫藤花、茶葉、螢火蟲) 3. 專心聆聽同學說明簡報作品並表達出對各組簡報作品報告內容的優點及改進想法</p>	<p>1. 能確實操作老師指導的簡報操作過程。(知識應用) 2. 能統整出網路上所查到的所有資訊，並與同學分享自己的想法。(知識應用)(分享表達) 3. 小組合作完成在地特色簡報。(具體作品) 4. 與同學分享自己組別製作出的報告內容。(分享表達)</p>	<p>【教師導學】 1. 教師介紹簡報軟體操作。 2. 插入圖片、剪裁等圖片格式介紹。</p> <p>【學生自學】 1. 練習老師介紹的簡報軟體介面的操作。(操作) 2. 透過上網查詢了解瑞里在地特色(包含：茶葉、咖啡、螢火蟲、紫藤花)(安排學生主動學習任務)</p> <p>【組內共學】 1. 小組分享所查到的在地特色並討論後，選定一個在地特色進行深入討論。(合作)(應用) 2. 運用上網所查詢了解的瑞里在地特色內容，利用簡報軟體完成3分鐘簡報內容。(與學生生活脈絡連結)(安排學生主動學習任務) 3. 透過簡報完成社區特色的介紹。(操作)</p> <p>【組間互學】 1. 分組上台報告所製作出來的瑞里在地特色簡報，其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，討論及思考自己小組的簡報能再改進之處。(反思)</p> <p>【教師導學】 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。</p>	<p>Office 2016-PPT</p>	<p>7</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：■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) ※資賦優異學生：■無 <input type="checkbox"/>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. 2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：丁敏雅</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。

三、嘉義縣 瑞里國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	中年級	年級課程 主題名稱	電腦資訊樣樣行	課程 設計者	丁敏雅	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 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	創藝、適性、健康、卓越		與學校願景 呼應之說明	1. 透過資訊安全教育，讓學生在現今網路世界如此發達的背景，能夠懂得保護自己並用正確的態度使用網路資源。 2. 學習程式語言相關入門課程，啟發學生的邏輯思考能力與創造力，進而運用在各個領域。			
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-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。 E-B3 具備 藝術創作 與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		課程 目標	1. 透過 Scratch 系列課程，認識程式設計的基本概念，讓學生具備 探索 問題的思考能力，並具備 科技與資訊應用 的基本素養。 2. 透過 Scratch 系列課程，創作小動畫及設計故事情節，讓學生具備 藝術創作 與欣賞的基本素養。 3. 透過 Scratch 系列課程，讓學生透過完成「瑞里社區在地問題專題」的製作，實踐 處理 日常生活問題。			

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	程式小菜鳥	資議 P-II-1 程式設計工具的 介紹與體 驗 。 資議 t-II-3 認識 以運算思維解決 問題 的過程。 資議 c-II-1 體驗 運用 科技與他人互動 及合作的方法。 【跨領域】 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長 處，並 表達 自己的想法和 感受。	1. Blockly Game 遊戲 2. Scratch 介面 基本工作區 (貓咪舞 台、程式積 木、角色、 造型)	1. 介紹 Blockly Game 遊 戲闖關及認識程式語言 編寫過程 2. 體驗 scratch 基本工作 區的操作(包含舞台、 程式積木、 角色、造 型) 3. 運用 scratch 基本操作 完成簡易貓咪舞台動畫 4. 專心欣賞同學發表的作 品並 表達 貓咪舞台動畫 作品給自己的感想	1. 能自主完成 Blockly Game 遊戲。(實踐行 動) 2. 能確實操作老師指導 的 scratch 操作介面。 (知識應用) 3. 能與同學分享自己設 計的想法。(分享表 達) 4. 小組合作完成貓咪動 畫舞台。(具體作品) 5. 與同學分享自己組別 製作出的動畫內容。 (分享表達)	【學生自學】 1. 學生透過 Blockly Game 自主完成遊戲闖關。 【組內共學】 1. 分享及討論自己在操作過程中得到的操作技巧及感想。(反思) 【教師導學】 1. 教師介紹 scratch 基本工作區。(包含舞台、程式積木、 角色、造型) 【學生自學】 1. 練習老師介紹的 scratch 基本工作區的操作。(操作) 2. 思考如何設計簡易的貓咪舞台動畫。 【組內共學】 1. 分組討論並分享自己的設計想法。(討論) 2. 根據討論結果，小組一同設計貓咪舞台動畫。(合作)(應用) 【組間互學】 1. 分組上台介紹所製作出來的動畫，其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，分享討論自己小組的貓咪舞台動畫能再改進之處。(反 思) 【教師導學】 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。	Blockly Game 遊戲 闖關： https://blockly.games/	4

第5週 ~ 第10週	故事夢想家	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>【跨領域】 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己或他人的創作。</p>	<p>1. Scratch 分身指令積木</p> <p>2. 小組故事劇情</p> <p>3. 動畫作品</p>	<p>1. 認識 scratch 分身指令積木操作</p> <p>2. 透過 scratch 角色動作呈現小組故事劇情</p> <p>3. 分享並觀察動畫作品，對於同學和自己的創作作品給予適當的回饋</p>	<p>1. 能確實操作老師指導的 scratch 操作過程。 (知識應用)</p> <p>2. 能與同學分享自己的想法。(分享表達)</p> <p>3. 能透過小組合作完成故事劇情撰寫。(實踐行動)</p> <p>4. 能依據故事內容設計 scratch 故事動畫。(具體作品)</p> <p>5. 與同學分享自己組別製作出的動畫內容。(分享表達)</p>	<p>【教師導學】 1. 教師介紹 scratch 分身指令積木。</p> <p>【學生自學】 1. 練習老師介紹的 scratch 分身指令積木的操作。(操作) 2. 學生思考設計一個故事劇情動畫，故事主題學生自訂。</p> <p>【組內共學】 1. 分組討論並分享自己的劇情設計想法。(討論) 2. 根據討論結果，小組共同設計出一個故事劇情動畫。(合作)(應用)</p> <p>【組間互學】 1. 分組上台報告所製作出來的故事動畫，其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，討論和思考自己小組的故事動畫能再改進之處。(反思)</p> <p>【教師導學】 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。</p>	Scratch	6
第11週 ~ 第15週	程式高手	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>【跨領域】 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己或他人的創作。</p>	<p>1. Scratch 變數功能積木</p> <p>2. Scratch 偵測功能積木</p> <p>3. 互動遊戲(需要有計分功能)</p>	<p>1. 認識 scratch 變數功能及偵測功能積木操作過程</p> <p>2. 繪製 scratch 角色動作呈現互動遊戲(需要有計分功能)</p> <p>3. 分享並觀察動畫作品，對於同學和自己的創作作品給予適當的回饋</p>	<p>1. 能確實操作老師指導的 scratch 操作過程。 (知識應用)</p> <p>2. 能與同學分享自己的想法。(分享表達)</p> <p>3. 能依據討論結果設計 scratch 互動遊戲。(需要有計分功能)(實踐行動)</p> <p>4. 能小組合作完成在互動遊戲。(具體作品)</p> <p>5. 與同學一同試玩自己組別製作出的互動遊戲。(分享表達)</p>	<p>【教師導學】 1. 教師介紹 scratch 變數功能積木。 2. 教師介紹 scratch 偵測功能積木。</p> <p>【學生自學】 1. 練習老師介紹的 scratch 各項功能積木的操作。(體驗) 2. 學生思考設計互動遊戲內容，於組內討論時提出。(應用)</p> <p>【組內共學】 1. 分組討論並分享自己的互動遊戲的操作方法。(討論) 2. 根據討論結果，小組一同設計互動遊戲。(合作)(應用)</p> <p>【組間互學】 1. 分組上台報告所製作出來的互動遊戲，並與同學互動操作，操作後其他同學給予回饋。 2. 針對同儕回饋，觀察自己的遊戲能再改進之處。(反思)</p> <p>【教師導學】 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。</p>	Scratch	5

第 16 週 ~ 第 (20) 週	專題作品	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 【跨領域】 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. Scratch 2. 瑞里社區在地問題 3. 專題作品	1. 運用 scratch 與同學合作完成專題製作 2. 能舉例說明瑞里社區的地問題 3. 上台分享專題作品，對於同學和自己的創作品給予適當的回饋	1. 能確實操作老師指導的 scratch 操作過程。(知識應用) 2. 能與同學分享自己的想法。(分享表達) 3. 能利用 scratch 完成在地問題的解決作法。(具體作品) 4. 與同學分享自己製作出的專題作品。(分享表達)	【學生自學】 1. 熟練這學期所學習到的所有 scratch 功能。(操作) 2. 學生思考找出瑞里社區面臨的問題。(與學生生活脈絡連結) 【組內共學】 1. 小組同儕分享及討論後，選定一個問題進行深入討論。(合作)(應用) 2. 透過上網了解瑞里在地問題的解決方法。(與學生生活脈絡連結)(安排學生主動學習任務) 3. 透過 scratch 設計解決作法。(操作) 【組間互學】 1. 分組上台報告所製作出來的專題作品，其他同學給予回饋。(學習方法或策略)(安排學生主動學習任務) 2. 針對同儕回饋，觀察自己的專題作品能再改進之處。(反思) 【教師導學】 1. 教師針對各組作品給予鼓勵與修正指導。	Scratch	5
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(20)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: <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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2. <div style="text-align: right;"> 特教老師姓名: 普教老師姓名: 丁敏雅 </div>							

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。