

三、嘉義縣 和睦國小 112 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   | 科技萬花筒   | 課程設計者 | 蘇儀真 | 總節數/學期(上/下) | 21<br>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<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><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     | 健康生活、創新思考<br>國際視野、同理關懷  | 與學校願景呼應之說明 | 1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性<br>2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。<br>3. 透過網路的使用，快速與世界連結。<br>4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。                |       |     |             |           |
| 總綱核心素養   | E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。<br>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       | 1. 透過「認識 Scratch」、「角色動起來」、「小小動畫大工程」、「動畫發表會」等活動，以科技應用、動手操作、創新思考的經驗，培養科技素養，擴展生活視野。<br>2. 透過活動的回饋與反思，結合學習經驗，將資訊科技技能運用於生活情境中。 |       |     |             |           |

| 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<br>-<br>第5週 | 認識 Scratch | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 | 1. Scratch<br>2. 不插電玩程式 | 1. 能運用不插電玩程式表達運算程序<br>2. 能運用 Scratch 表達運算程序 | 1. 學習圖形化程式的組合原理<br>2. 學習 Scratch 軟體操作<br>3. 完成角色與背景設置 | 《教師導學》(1 節)<br>教師說明及引導學生認識 Scratch 軟體。<br>《組內共學》(1 節)<br>學生在組內討論並體驗學習開新專案<br>《學生自學》(1 節)<br>教師請學生設置 Scratch 軟體角色與背景<br>(安排學生主動學習任務)<br>《組間互學》(2 節)<br>利用不插電玩程式學習圖形化程式的組合原理，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。<br>((學習策略:發表與聆聽) | 電腦<br>不插電玩程式<br>Scratch3.0 軟體 | 5 節 |

|                                |                                    |  |                                      |  |  |   |                              |            |
|--------------------------------|------------------------------------|--|--------------------------------------|--|--|---|------------------------------|------------|
| <p>第 6 週<br/>-<br/>第 10 週</p>  | <p>角色<br/>動起<br/>來</p>             | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br/>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。<br/>社 3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。</p> | <p>1. Scratch<br/>2. 環保科學小尖兵主題動畫</p> | <p>1. 能運用 Scratch 進行創作。<br/>2. 透過對環境保護的理解與省思製作主題動畫</p> | <p>1. 學習各類程式積木的用途<br/>2. 了解使用 Scratch 軟體的目的<br/>3. 進行動畫劇本編排。</p> | <p>《教師導學》(1 節)<br/>教師說明及引導學生認識一小時玩程式及.Scratch 網站<br/>《組內共學》(1 節)<br/>學生在小組內討論並利用程式積木使角色移動<br/>《學生自學》(1 節)<br/>教師請學生製作主題:製作環保科學小尖兵主題動畫<br/>(安排學生主動學習任務)<br/>《組間互學》(1 節)<br/>老師更進一步指導各類程式積木的用途，學生進行劇本編排分組報告及聆聽其它組別的報告。<br/>(學習策略:發表與聆聽)</p> | <p>Scratch3.0 軟體</p>         | <p>5 節</p> |
| <p>第 11 週<br/>-<br/>第 15 週</p> | <p>小 小<br/>動 畫<br/>大 工<br/>程 程</p> | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br/>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。<br/>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>               | <p>1. Scratch<br/>2. 加入物件音樂</p>      | <p>1. 能利用 Scratch 進行創作。<br/>2. 能學習加入物件音樂，表現創作主題。</p>   | <p>1. 運用 Scratch 軟體進行動畫製作</p>                                    | <p>《教師導學》(1 節)<br/>教師說明及引導學生配合劇本內容，增加角色或物件<br/>《組內共學》(1 節)<br/>學生在小组內討論配合故事進行物件移動<br/>《學生自學》(1 節)<br/>學生練習加入聲音及背景音樂<br/>(安排學生主動學習任務)<br/>《組間互學》(1 節)<br/>達成每週動畫進度，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。<br/>(學習策略:發表與聆聽)</p>                                | <p>Scratch3.0 軟體</p>         | <p>5 節</p> |
| <p>第 16 週<br/>-<br/>第 20 週</p> | <p>動 畫<br/>發 表<br/>會</p>           | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br/>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。<br/>國 5-II -12 主動參與班級、學校或社區的閱讀社群活動。</p>            | <p>1. Scratch<br/>2. 動畫發表</p>        | <p>1. 能運用 Scratch 進行創作。<br/>2. 主動參與班級動畫閱覽活動</p>        | <p>1. 完成動畫製作<br/>2. 能欣賞他人動畫成果並給予回饋</p>                           | <p>《教師導學》(2 節)<br/>教師說明及引導學生完成動畫製作。<br/>《組內共學》(2 節)<br/>學生在小组內討論並動畫發表<br/>(學習策略:發表與聆聽)<br/>《學生自學》(1 節)<br/>全班票選最佳動畫並提出優點與建議<br/>(安排學生主動學習任務)</p>  | <p>Scratch3.0 軟體<br/>回饋單</p> | <p>6 節</p> |

|                 |  |  |  |  |  |   |  |  |
|-----------------|--|--|--|--|--|---|--|--|
|                 |  |  |  |  |  | 《組間互學》(1 節)<br>將完成動畫進行跨班際觀摩分享<br>(學習策略:發表與聆聽) |  |  |
| 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<br><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)   |  |  |  |  |   |  |  |
| 特教需求學生課程調整      | <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙(7)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人</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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教學活動中簡單的題目可以給予機會引導回答，提升個案自信心，並有參與感</li> <li>2. 安排適當的小老師協助，藉由班級小團體中的合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務</li> </ol> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：林政岑 謝幸儒 李明蓁<br/>普教老師簽名：蘇儀真</p> |  |  |  |  |   |  |  |

三、嘉義縣 和睦國小 112 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   | 科技萬花筒  | 課程設計者  | 蘇儀真 | 總節數/學期(上/下) | 18<br>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<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><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     | 健康生活、創新思考<br>國際視野、同理關懷  | 與學校願景呼應之說明 | 1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性<br>2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。<br>3. 透過網路的使用，快速與世界連結。<br>4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。 |  |     |             |           |
| 總綱核心素養   | E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。<br>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   | 1. 透過「玩玩 Scratch」、「我的小遊戲」、「畢業專輯」等活動，以科技應用、動手操作、創新思考的經驗，培養科技素養，擴展生活視野。<br>2. 透過活動的回饋與反思，結合學習經驗，將資訊科技技能運用於生活情境中。 |     |             |           |

| 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<br>-<br>第6週 | 玩玩 Scratch | 資訊<br>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br><br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 | 1. 圖形化程式設計軟體<br>2. 物件移動<br>3. 文字輸入<br>4. 設計腳色 | 1. 能運用 Scratch 表達運算程序<br>2. 能學習設計思考，進行遊戲專案製作 | 1. 能運用 scratch3.0 各類程式積木在遊戲製作上的基本用途<br>2. 運用程式積木進行簡單的遊戲設計與製作<br>3. 能完成一個簡單的動畫 | 《教師導學》(1 節)<br>教師說明及引導一小時玩程式及 Scratch 網站<br>《組內共學》(1 節)<br>學生在小組內討論並體驗遊戲專案<br>《學生自學》(1 節)<br>學生透過分組實作方式，理解遊戲專案如何以程式積木編排遊戲程式<br>(安排學生主動學習任務)<br>《組間互學》(2 節)<br>學生進行簡易遊戲設計與製作，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。<br>(學習策略:發表與聆聽) | Scratch3.0 軟體 | 6 節 |

|                                |                        |   |   |   |   |   |   |            |
|--------------------------------|------------------------|---|---|---|---|---|---|------------|
| <p>第 6 週<br/>-<br/>第 12 週</p>  | <p>我的<br/>小遊<br/>戲</p> | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br/>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。<br/>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>  | <p>1. Scratch<br/>2. 遊戲製作<br/>-遊戲內容<br/>-遊戲場景<br/>-遊戲角色<br/>-廣播功能</p> | <p>1. 能運用 Scratch 進行遊戲製作<br/>2. 分享並欣賞遊戲成果</p>           | <p>1. 運用 Scratch 軟體進行遊戲製作<br/>2. 完成遊戲製作<br/>3. 能欣賞他人遊戲成果並給予回饋</p> | <p>《教師導學》(1 節)<br/>教師說明及引導學生進行簡易遊戲製作，老師視學生進度與遭遇的問題給予指導<br/>《組內共學》(1 節)<br/>學生在組內討論並體驗 Scratch 遊戲製作<br/>《學生自學》(1 節)<br/>學生進行遊戲設計與製作<br/>(安排學生主動學習任務)<br/>《組間互學》(1 節)<br/>完成遊戲，全班進行試玩大會並票選最佳遊戲<br/>(學習策略:發表與聆聽)</p> | <p>Scratch3.0 軟體</p>                    | <p>6 節</p> |
| <p>第 13 週<br/>-<br/>第 18 週</p> | <p>畢業<br/>專輯</p>       | <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br/>資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。<br/>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>  | <p>1. 畢業專輯<br/>2. 畢業影片</p>  | <p>1. 能使用學習過的科技軟體產出畢業專輯與畢業影片<br/>2. 能學習多元媒材表現畢業創作主題</p> | <p>1. 能夠完成畢業專題<br/>2. 能自行完成畢業影片</p>                               | <p>《教師導學》(1 節)<br/>教師說明及引導學生利用 powerpoint 製作畢業專輯<br/>《組內共學》(1 節)<br/>學生在組內討論從雲端硬碟擷取四年來資訊課的作品<br/>《學生自學》(1 節)<br/>利用手機平板拍攝畢業影片<br/>(安排學生主動學習任務)<br/>《組間互學》(1 節)<br/>再請學生分組報告畢業影片及聆聽其它組別的報告。<br/>(學習策略:發表與聆聽)</p>   | <p>Power point 軟體及威力導演 youtube 影音平台</p> | <p>6 節</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<br/><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 18 )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：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙(7)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人<br/>※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)<br/>※課程調整建議(特教老師填寫)：<br/>1. 教學活動中簡單的題目可以給予機會引導回答，提升個案自信心，並有參與感<br/>2. 安排適當的小老師協助，藉由班級小團體中的合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務<br/><br/>特教老師簽名：林玫岑 謝幸儒 李明蓁<br/>普教老師簽名：蘇儀真</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。