

三、嘉義縣民和國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊科技自主學習	課程 設計者	黃詠仁	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	和諧、快樂、卓越、自然	與學校願景呼 應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 4. 可以與小組成員和諧的學習與分工，共同完成學習目標。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判 斷的能力，理解並遵守社會道德規範， 培養公民意識，關懷生態環境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動， 並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 以實作能力與創新思考方式，運用資訊科技以因應日常生活情境，解決生活中簡單的問題。 2. 能在使資訊科技時，具備生活道德知識與判斷是非的能力，並了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 3. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			

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 (3) 週	認識 Ph ot oC ap	資議 t-III-1 運用常見的 資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實 作的興趣及正向的科技 態度。	1. 認識 「PhotoC ap」軟體 的作用、 操作方 式。 2. 了解圖 像之間的 差異性， 例如「數 位影 像」、「畫 素」、「解 晰度」 等。	1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。 2. 在網路上搜尋合適的練習素材，並了解圖 像之間有「影像」、「畫素」、「解晰度」的 差異。 3. 利用「PhotoCap」的圖像調整方法，進行 「解晰度」調整實作，並比較與原圖的差 異。	1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹	1. 教師導學： (1)教師介紹 PhotoCap 的作用，讓學 生知道數位影像、畫素和解析度 的觀念。 (2)教師介紹 PhotoCap 的操作介面與基本工具按 鈕。 (3)教師利用 PhotoCap 進行圖像調整，提醒需要 使用合適的相關資源，並在完成修整之後進行 存檔。 2. 學生自學： (1)學生上網搜尋合適的照片素材，並利用 PhotoCap 進行簡單的圖像調整。 (2)讓學生進行同一張圖片做不同效果調整，並比 較差異。 3. 組內共學： (1)學生小組共同討論訂定主題。 (2)小組分配工作內容與執行。 4. 組間互學： (1)各小組從 youtube 搜尋其他小組影片，並給予 回饋。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋。	1. 電腦 2. 網際網路 3. PhotoCap 軟體	3

<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>圖 片 特 效 王</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p>	<p>1. 了解圖像之間的差異性。 2. 正確利用與操作「PhotoCap」軟體的圖像調整功能。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。 2. 在網路上搜尋合適的練習素材，並遵守資訊倫理與相關規範。 3. 利用「PhotoCap」的圖像調整方法，進行創意發揮，實作出不同於原本圖像的作品，例如：「黑白比例」、「明亮度比例」、「顏色對比」、「色彩飽和度」等的改變，並比較與原圖的差異性。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師利用 PhotoCap 軟體，進行圖像光影、亮度、對比、飽和度的示範，並說明差異。 (2)教師利用 PhotoCap 軟體，示範圖片加上特效、修改比例、編輯背景漸層，讓圖片產生的不同狀態。 2. 學生自學： (1)學生上網搜尋合適的照片素材，並利用 PhotoCap 進行簡單的圖像調整。 (2)讓學生進行同一張圖片做不同效果調整，並比較差異。 3. 組內共學： (1)學生小組共同討論訂定主題。 (2)小組分配工作內容與執行。 4. 組間互學： (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、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦 2. 網際網路 3. PhotoCap 軟體</p>	<p>4</p>
--	----------------------------------	---	--	--	--	---	---	----------

<p>第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>個人身分證</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 正確利用與操作「PhotoCap」軟體的圖像調整功能。 2. 能夠利用 3C 工具進行拍攝合適的數位素材。 3. 與小組成員共同合作討論，並利用 PhotoCap 軟體的圖像調整功能，創作小組專屬識別證。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。 2. 能夠利用 3C 工具進行拍攝合適且具備清晰人像的數位素材進行實作。 3. 能與小組成員共同合作討論，並利用 PhotoCap 軟體的圖像調整功能，例如「大頭貼」、「去紅眼」、「除斑」、「去背景」等功能，創作小組專屬識別證。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1) 教師利用 PhotoCap 軟體內建大頭貼功能，製作自己的大頭貼。 (2) 教師利用 PhotoCaph 軟體功能，進行對人物頭像去紅眼、除斑的美化。 2. 學生自學： (1) 學生利用自己的大頭照進行美化修圖。 (2) 讓學生嘗試加入其他圖像裝飾與編輯文用進行調整。 3. 組內共學： (1) 小組內相互討論，並彼此給予建議。 (2) 小組共同討論樣式，製作小組專屬識別證。 (3) 嘗試列印作品並進行護貝。 4. 組間互學： (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、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦 2. 3c 載具 3. 網際網路 4. PhotoCap 軟體 5. 印表機</p>	<p>5</p>
---	--------------	--	--	---	--	--	---	----------

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>宣 導 海 報 製 作</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 正確利用與操作「PhotoCap」及「非常好色」軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成宣傳海報。</p>	<p>1. 運用「PhotoCap」的圖像調整方法與「非常好色」軟體的「海報製作」功能。 2. 利用網際網路搜尋合適的圖像、照片作為海報創作的素材。 3. 使用「PhotoCap」的圖像調整方法進行圖像與照片的創意調整實作。 4. 運用「非常好色」軟體與小組成員討論構想並合作完成海報製作。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師說明協助學校製作校園活動宣傳海報。 (2)教師提示可以利用 PhotoCaph、非常好色等繪圖軟體功能，進行海報製作。 2. 學生自學： (1)學生可以先利用紙筆構圖簡單描繪。 (2)利用學校載具或網路資料搜尋所需素材作為討論用。 3. 組內共學： (1)小組內相互討論構想，並確定主題樣式。 (2)進行構圖、編輯、取材、發表等作業分工。 (3)海報製作完成後進行「分割列印」，並在校園內合適位置進行張貼。 (4)將作品電子檔存入雲端硬碟中。 4. 組間互學： (1)各小組進行發表並給予建議。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦 2. 3c 載具 3. 網際網路 4. 繪圖軟體 5. google 雲端硬碟 6. 印表機</p>	<p>4</p>
--	--	--	--	---	--	---	---	----------

<p>第 (17) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>自製 新年 年曆</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 正確利用與操作「PhotoCap」及「非常好色」軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成年。</p>	<p>1. 運用「PhotoCap」的圖像調整方法與「非常好色」軟體的「年曆製作」功能。 2. 利用網際網路搜尋合適的圖像、照片作為海報創作的素材。 3. 使用「PhotoCap」的圖像調整方法進行圖像與照片的創意調整實作。 4. 運用「非常好色」軟體與小組成員討論構想並合作完成海報製作。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師說明製作新年年曆。 (2)教師提示可以利用 PhotoCaph、非常好色等繪圖軟體功能，進行圖片調整。 (3)提醒日期編排方式與今年日期相同。 (4)提醒選用合適的影像圖片進行製作，並且尚未完成的作品可以存入個人雲端硬碟，避免檔案丟失。 2. 學生自學： (1)學生可以先利用紙筆構圖簡單描繪。 (2)利用網路資料搜尋所需素材作為討論用。 3. 組內共學： (1)小組內相互討論構想，並給予建議。 (2)相互協助進行軟體操作與熟悉。 (3)將作品電子檔存入雲端硬碟中。 (4)製作小組 PowerPoint 簡報介紹小組成員作品。 4. 組間互學： (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、個人省思回饋</p>	<p>1. 電腦 2. 網際網路 3. 繪圖軟體 4. google 雲端硬碟</p>	<p>5</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(20)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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(2/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)： 學習環境的調整： 1. 採工作分析法進行，讓孩子用同樣的模組去簡單學習。 2. 安排老師站在學生座位旁邊，適時的提供協助。 學習內容的調整： 1. 學習內容須確實要求學生網路倫理與尊重智慧財產。 2. 降低學生的學習目標數量或難度 (數量可以先降低至 70%，視學生學習情形增減) 3. 學生的學習動作可以要求示範後操作，以利學生記憶精熟。 學習歷程的調整： 1. 講解的時候，盡量可以作品展現說明。 2. 作業操作以學生能力可及為主，提醒學生網路規則。 學習評量的調整：</p>
-------------------	--

1. 除操作評量外，亦可以採用行為觀察、口述等方式進行。

特教老師姓名：吳如婷、張玉巍

普教老師姓名：黃詠仁

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、嘉義縣民和國小 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	六年級/資訊科技	課程設計者	黃詠仁	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	和諧、快樂、卓越、自然	與學校願景呼應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 4. 可以與小組成員和諧的學習與分工，共同完成學習目標。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	1. 以實作能力與創新思考方式，運用資訊科技以因應日常生活情境，解決生活中簡單的問題。 2. 能在使資訊科技時，具備生活道德知識與判斷是非的能力，並了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 3. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			

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 (3) 週	認識 程式 設	<p>科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p>	<p>1. 認識程式設計在日常生活上的應用例如：「交通號誌」、「感應器」、「消防設備」等。</p> <p>2. 完成「一小時玩程式」的闖關活動。</p>	<p>1. 覺察程式設計與生活上的密切性，例如「交通號誌」、「感應器」、「消防設備」等。</p> <p>2. 在完成「一小時玩程式」的闖關活動後，理解程式設計的的基本邏輯概念與整理方法。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師說明現今日常生活許多面向與程式設計密不可分，在食、衣、住、行、育、樂都有相關。</p> <p>(2)教師利用「一小時玩程式」介紹電腦程式的基本概念。</p> <p>(3)教師透過學生進行闖關遊戲時的困境，說明程式設計與編排的邏輯概念。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以嘗試依照關卡提示進行挑戰。</p> <p>(2)讓學生針對不熟悉的部分進行實際操作與練習。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組內相互協助完成關卡挑戰。</p> <p>(2)小組討論容易卡關的關卡與原因。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)各小組闖關與卡關情形討論，並提供過關的方法與想法。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. 一小時玩程式網站與介紹</p>	3

<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>認 識 Sc ra tc h</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 正確利用與操作「Scratch」軟體資源。 2. 運用「Scratch」軟體，完成「舞台背景」設置與轉換。 3. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習。 2. 透過「Scratch」軟體實作，使用程式設計的整理方法完成「舞台背景」的設置與轉換。 3. 與小組成員溝通互動，完成程式作品。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師說明如何下載安裝 Scratch 軟體，並說明安裝來源需注意安全性與合法性。 (2)教師介紹 Scratch 的主介面、造型、音效與操作方式。 (3)教師利用 Scratch 示範轉換背景舞台與圖片修飾。 2. 學生自學： (1)學生可以先上網搜尋合適的圖片，嘗試作為背景。 (2)讓學生利用 Scratch 內建人物作為測試角色。 3. 組內共學： (1)小組內相互協助完成背景設置與人物建立。 (2)小組間討論嘗試給予角色進行指令，並觀察是否可以正常動作或是有誤差與不動作的問題。 4. 組間互學： (1)分享各小組完成情形，與嘗試動作設計的情況。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	---	--	---	---	---	--	--	----------

<p>第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>電流急急棒 (遊戲製作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 正確利用與操作「Scratch」軟體資源。</p> <p>2. 運用「Scratch」軟體，完成「角色創造」、「操作模式」、「關卡設置」等元素。</p> <p>3. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習。</p> <p>2. 透過「Scratch」軟體實作，使用程式設計的整理方法完成「角色創造」、「操作模式」、「關卡設置」等元素。</p> <p>3. 與小組成員溝通互動，完成程式作品。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1) 教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用滑鼠點擊、拖曳角色的操作方式。</p> <p>(2) 教師示範設計關卡路徑，可以利用 Scratch 的內建效果輔助完成路徑編排。</p> <p>(3) 教師介紹利用 Scratch 的背景程式設定，設計 Scratch 角色闖關成功與失敗的條件。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1) 學生可以先按照教師指示設計出簡易迷宮關卡。</p> <p>(2) 再設計闖關角色嘗試自己完成通關。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1) 小組內相互協助完成人物建立與關卡設置。</p> <p>(2) 小組間討論相互嘗試挑戰組員關卡，並給予調整建議。</p> <p>(3) 發現關卡是否存在漏洞，使角色無法移動、無法通關的問題。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1) 分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。</p> <p>(2) 完成組間評量檢核表。</p> <p>(3) 完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. Scratch 軟體</p>	<p>5</p>
-------------------------------	-----------------------	---	---	--	---	--	--	----------

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>天降 洪福 (遊 戲 製 作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 正確利用與操作「Scratch」軟體資源。 2. 運用「Scratch」軟體，完成「鍵盤控制」、「得分與扣分方式」、「闖關成功與失敗」等元素。 3. 小組確實分工並完成作品。 4. 協助進度較為落後的小組成員，共同合作解決設計上的問題。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習。 2. 透過「Scratch」軟體實作，使用程式設計的整理方法完成「鍵盤控制」、「得分與扣分方式」、「闖關成功與失敗」等元素。 3. 與小組成員溝通互動，完成程式作品。 4. 在小組內討論時，進度較快的組員能夠與較落後的成員合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用鍵盤按鍵控制角色的操作方式。 (2)教師利用 Scratch 的程式方塊的編排，進行分數顯示的增加與減少。 (3)教師介紹利用 Scratch 的背景程式設定，設計 Scratch 角色闖關加分與扣分的條件。 2. 學生自學： (1)學生可以先按照教師指示設計出闖關角色與加分、扣分物品。 (2)設計角色的移動方式與物品掉落方式。 (3)再設計闖關角色嘗試自己完成通關。 3. 組內共學： (1)小組間討論相互嘗試挑戰組員關卡，並給予調整建議。 (2)發現關卡是否存在漏洞，使角色無法移動、無法加分或扣分、物品掉落的問題。 4. 組間互學： (1)分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	--	--	--	--	--	---	--	----------

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>捲軸 式遊 戲 (遊 戲製 作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 正確利用與操作「Scratch」軟體資源。 2. 運用「Scratch」軟體，完成「角色跳躍」、「滑行動作」等動作元素。 3. 小組確實分工並完成作品。 4. 協助進度較為落後的小組成員，共同合作解決設計上的問題。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習。 2. 透過「Scratch」軟體實作，使用程式設計的整理方法完成「角色跳躍」、「滑行動作」、等動作元素。 3. 與小組成員溝通互動，完成程式作品。 4. 在小組內討論時，進度較快的組員能夠與較落後的成員合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學： (1)教師利用 Scratch 創造闖關角色，示範指令讓角色可以移動並做出「跳躍」與「滑行」的移動方式。 (2)教師利用 Scratch 的背景設計，示範做出可移動的遊戲背景。 (3)教師介紹利用 Scratch 的圖片修飾助手與圖片切換方式，讓角色可以達到變裝效果。 2. 學生自學： (1)學生可以先按照教師指示設計出闖關角色的基本動作。 (2)設計關卡的可移動背景。 (3)嘗試運行自製遊戲關卡。 3. 組內共學： (1)小組間討論相互試玩組員關卡，並給予調整建議。 (2)發現關卡是否存在漏洞，使角色無法正常移動或背景無法移動。 4. 組間互學： (1)分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	---	--	---	--	--	---	--	----------

<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input 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()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(2)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): 學習環境的調整: 1. 採程式設計進行,讓孩子用同樣的模組去簡單拼湊學習。 2. 安排老師監控學生螢幕,適時的提供協助。 學習內容的調整: 1. 學習內容須考慮學生的程式語言的能力。 2. 降低學生的學習目標數量或難度(數量可以先降低至 40%,視學生學習情形增減) 3. 學生的學習動作可以要求一步完成再一步示範後操作,以利學生記憶精熟。 學習歷程的調整: 1. 講解的時候,盡量可以作品呈現說明。</p>
------------------------	--

2. 作業操作題目以學生生活有興趣可及為主。

學習評量的調整：

1. 除操作評量外，亦可以採用行為觀察、口述等方式進行。

特教老師姓名：吳如婷、張玉巍

普教老師姓名：黃詠仁

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。