

四、嘉義縣 月眉 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	五年級	年級課程主題名稱	Yuei-Mei Program Blocker Stage 1-資訊基礎篇	課程設計者	張貞琪	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	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	1. 在知識經濟的社會裡,具備駕馭資訊科技的能力,是個重要課題。本課程使學生認識各種資訊媒體的重要,進而生活中落實人際互動、關懷環境的行為。 2. 透過團隊合作,互助學習,培養多元智慧,以創新開發的能力,想像未來的世界。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力,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	1. 善用運算思維能力探索問題並處理解決生活問題。 2. 理解資訊社會應有的態度與責任。 3. 具備科技知識與產品使用的技能。				
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(2)週	THEORY OF Program Block	科技教育/ 科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品	運算思維思考模式	1. 覺察運算思維能力對於解決問題的重要性。 2. 運用運算思維進行創意思考並解決運動。 3. 與他人合作運用運算思維討論以解決問題。	1. 運算思維題目解題-小組模式 2. 國際運算思維挑戰賽演練 3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事	運算思維教學單元 教師導學 1. 教師事先註冊 Bebras 國際思維挑戰賽網站並參與相關教學研習(6小時)。 2. 教師以運算思維 2021 範例「撿金幣」進行運算思維四維解題說明與教學。 組內共學 3. 請學生分成小組並給予運算思維題目,進行小組討論並解題;先以小組帶領方式,讓成員以不同角度思考模式並提供資訊,最後達成共識解決題目,藉以形成解題模式 1 節 組間互學 4. 小組分享各自解法;進行討論 學生自學 5. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練,練習個人解題 1 節 6. 完成學年度上學期運思挑戰賽取得成績	網路資源- Bebras 國際運算思維挑戰賽 (ntnu.edu.tw)	2

<p>第 (3) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k Stag e1</p>	<p>科技教育/ 科議 k-III-1 說明常見科技產 品的用途與運作方式 科議 c-III-2 運用創意思考的 技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解 決問題。</p>	<p>Scratch 程 式基礎</p>	<p>1. 覺察說明程式積木於現在日常生活的用途與運作 方式。 2. 運用程式積木進行思考並解決任務目標 3. 具備運用程式積木的動作堆疊解決問題能力 4. 覺察說明運用”迴圈”程式積木的用途，加快程 式的運作與效能。 5. 運用”迴圈”程式積木的技巧，有效解決任務問 題</p>	<p>1. 完成一小時寫程式-迷宮跳戰(共 15 關) 2. 完成一小時寫程式-程式迴圈跳戰(共 13 關</p>	<p>程式積木單元 教師導學 1. 教師預先註冊一小時寫程式網站並創建 班級；依班級階段與程度選擇課程。1 節 學生自學 2. 讓學生運用課程進行基礎概念課程，並進 行基礎程式積木任務練習。1 節 組內共學 3. 請學生分組後分派程式積木學習任務給 學生，請學生進行組內討論如何以最少步 驟完成任務，並於時間內完成學習任務。 2 節 組間互學 4. 進行分組分享各組如何完成老師指派任 務，展現任務練習結果。 學生自學 5. 分派程式積木的”迴圈”圖形任務課程 給學生；讓學生學習程式積木的技巧以減 少大量同樣的程式積木堆疊，提升效能。 1 節 讓學生能熟練運用”迴圈”的程式寫作 方式，以期能更有效地完成學習任務。3 節</p>	<p>網路資源- 馬上開始學習， 打造更美好的 明天。Code.org</p>	<p>8</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k Stag e1</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的 技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解 決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的 原因與影響，評估與選擇合適 的解決方案。</p>	<p>Scratch 程 式基礎</p>	<p>1. 評估與選擇”條件函數”程式積木，加快程式的運 作與效能。 2. 具備運用”條件函數”程式積木的技巧，有效解決 任務問題</p>	<p>完成一小時寫程式-藝術家圖形(共 15 關)</p>	<p>程式積木單元 教師導學 1. 教師示範一關藝術家圖形積木關卡，並說 明注意事項。0.5 節 組內共學 2. 分組派程式積木的”條件函數”圖形任務 課程給學生；學生分組討論如何使用程式積 木的技巧以減少大量同樣的程式積木堆疊， 並完成分組程式任務。1 節 組間互學： 3. 各組分享自己組程式任務，並說明如何完 成該程式任務。0.5 節 學生自學 4. 學生自主能練習運用”條件函數”的程式 寫作方式，更有效地完成程式積木關卡。2 節</p>	<p>網路資源- 馬上開始學習， 打造更美好的 明天。Code.org</p>	<p>4</p>

第 (15) 週 - 第(21) 週	媒體 素養 課程 1	科技教育/ 科議 k-III-2 舉例說明推動科 技發展與創新的原因。 資訊教育/ 資議 a-III-2 建立健康的數位 使用習慣與態度。 社會 3b-III-2 摘取及整理社會議題 相關資料的重點，判讀其正確 性及價值，並加以描述和解 釋。 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	媒體識讀	1. 覺察均一平台的教學範例說明網路新聞構成要點- 人、事、時、地、物。 2. 學生能具備經由課程來認識網路假新聞並建立健 康的數位媒體使用態度 3. 學生能判讀媒體在報導疫苗與病毒時有報導不實 的狀況 4. 覺理解疫苗如何經由科學機制影響來防治病毒	1 完成單元學習單-假消息素材 2 完成單元學習單-病毒知多少	媒體素養教學單元 教師導學 1. 介紹均一教育平台網站。 2. 舉例均一平台的教學範例說明網路新聞構 成要點-人、事、時、地、物。1 節 學生自學 3. 學生登入均一教育平台進入媒體素養專區 課程-謠言演化得比疫苗快，自學觀賞為什 麼疫苗可以抵抗病毒的影片，並完成學習 單。1 節 組內共學 4. 學生分組能搜尋到網路上有關於 covid-19 病毒與疫苗的假消息，小組討論其消息的真 偽。1 節 組間互學： 5. 各組分享所搜尋到的假消息，並說明各組 如何辨別其真假，藉此來認識網路假新聞並 建立健康的數位媒體使用態度。1 節 學生自學 6. 學生利用均一平台完成病毒疫苗作用機制 學習單。1 節 組間互學 7. 學生分組發表以 covid-19 正確資料或影片 解釋疫苗與病毒的作業機制。1 節	網路資源- https://www.junyacademy.org/junyi-competency/vl093-new-topic-1 均一教育平台： 科技媒體素養	7
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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)： 本年級無特教生，無須調整。 <p style="text-align: center;">特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：賴春茹、嚴文林</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。

四、嘉義縣 月眉 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	五年級	年級課程主題名稱	Yuei-Mei Program Blocker Stage 2-應用進階篇	課程設計者	張貞琪	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 checked="" 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	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	1. 在知識經濟的社會裡，具備駕馭資訊科技的能力，是個重要課題。本課程使學生認識各種資訊媒體的重要，進而生活中落實人際互動、關懷環境的行為。 2. 透過團隊合作，互助學習，培養多元智慧，以創新開發的能力，想像未來的世界。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，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	1. 善用運算思維能力探索問題並進行處理解決生活問題。 2. 理解資訊社會應有的態度與責任。 3. 具備科技知識與產品使用的技能。				
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(2)週	THEORY OF Program Block	科技教育/ 科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品	運算思維 解題模式	1. 覺察運算思維能力對於解決問題的重要性。 2. 熟練運用運算思維進行創意思考並解決運動。 3. 與他人合作運用運算思維討論以解決問題。	1. 運算思維題目解題-小組模式 2. 國際運算思維挑戰賽演練 3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事	運算思維教學單元 教師導學 1. 教師事先註冊 Bebras 國際思維挑戰賽網站並參與相關教學研習(6小時)。 2. 教師以運算思維 2019 範例「拜訪維尼」進行運算思維解題說明與教學。 組內共學 3. 請學生分成小組並給予運算思維題目，進行小組討論並解題；先以小組帶領方式，讓成員以不同角度思考模式並提供資訊，最後達成共識解決題目，藉以形成解題模式 1 節 組間互學 4. 小組分享各自解法；進行討論 學生自學 5. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練，練習個人解題 1 節 6. 完成學年度下學期運思挑戰賽取得成績	網路資源- Bebras 國際運算思維挑戰賽 (ntnu.edu.tw)	2

<p>第 (3) 週 - 第(6) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k- Stag e2</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	<p>Scratch 程 式進階</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 評估與選擇程式方塊不同種類的堆疊與運用，可以令對應角色或文字有所變化 2. 運用角色、文字與背景變化製作動畫 	<p>完成單元任務-名字動起來</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第二篇名字動起來 2. 學生運用教學範例內容自學，讓學生一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例。 1 節 組內共學 3. 各組討論各組標語，並運用學生探索名字動起來範例並修改成自己的口號或標語。1 節 組間互學 4. 各組分享名字動起來任務結果，並分享意見。 教師導學： 5. 教師解說學生分組任務作品，說明程式積木結構，以同類積木程式合併進行程式迴圈撰寫，實例說明。 6. 教師出題同類型程式積木，請學生以程式迴圈習寫 1 節</p>	<p>網路資源 - Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分 享 (scratch-tw.org) 基礎教學篇 名字動起來</p>	<p>4</p>
<p>第 (7) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k- Stag e2</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	<p>Scratch 程 式進階</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 評估程式方塊種類運用程式堆疊，選擇可以產生分數的變化 2. 運用不同角色的互動產生遊戲的概念 3. 具備運用程式以及角色的互動變化並創作小遊戲 	<p>完成單元任務-城市飛行 完成單元任務-創作個人小遊戲</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第四篇 城市飛行 2. 學生運用教學範例內容自主學習，一步一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例 2 節 組內共學 3. 學生分組探索城市飛行範例；理解不同腳色的程式內容互動，調整積木的數值即有不同的變化 1 節 組間互學 4. 各組分享城市飛行任務結果，並分享意見。 教師導學： 5. 教師根據學生分組任務結果，進行歸納與統整。1 節 學生自學 6. 學生運用教學範例內容；修改程式設計內容以變更範例腳色與動作，創作出自己的風格的飛行遊戲 4 節</p>	<p>網路資源 - Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分 享 (scratch-tw.org) 基礎教學篇 城市飛行</p>	<p>8</p>

<p>第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>媒體 素養 課程 2</p>	<p>資訊教育/ 資議 a-III-2 建立健康的數位 使用習慣與態度。 資議 a-III-1 理解資訊科技於 日常生活之重要性。 資議 p-III-1 使用資訊科技與 他人溝通互動。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的 族群，理解並欣賞多元文化。</p>	<p>媒體識讀</p>	<p>1. 探索使用網路世界的 能力 2. 理解網路世界的語言， 3. 建立與網路世界互動之禮節，尊重多元文化</p>	<p>完成網路學習單- 找我很容易?!</p>	<p>媒體素養教學單元 教師導學 1. 教師先以網路繪本動畫-找我很容易來引 起學生對網路世界進行更深入思考1節 組內共學 2. 教師請學生分組進行網路資源霸凌案例說 明網路霸凌的種類與方式1節 組間互學 3. 邀請各組分享資料或運用影片說明霸凌 者、被霸凌者的心理感覺1節 學生自學 4. 完成學習單1節</p>	<p>網路新國民網 站:: 兒童版 (smartkid.org .tw) 網路新國民教 學單元</p>	<p>4</p>
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>學期 成果 展</p>	<p>科技教育/ 科議 k-III-2 舉例說明推動科 技發展與創新的原因。 資訊教育/ 資議 c-III-1 運用資訊科技與 他人合作討論構想或創作作 品。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的 族群，理解並欣賞多元文化</p>	<p>Scratch 程 式遊戲</p>	<p>1. 運用電腦教室的多元媒體設備展示個人小遊戲 2. 具備發展遊玩個人創作遊戲之能力 3. 欣賞Scratch 遊戲票選班級最佳遊戲</p>	<p>完成個人創作並點評</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 教師收集學生個人創作小遊戲並運用共享 平台提供學生登入遊玩 組間互學 2. 學生依據個人遊玩體驗寫下點評。1節 組內共學 3. 學生各組依據評選意見修正並優化程式遊 戲內容，提出要如何修正完成自己的小遊戲 教師導學 導師根據學生遊戲設計及學生意見給予統整 及建議。1節。</p>	<p>網路資源 - Scratch 台灣愛 好者社團 - 啟 發、探索、創造、 分 享 (scratch- tw.org)基礎教 學篇 遊戲家年 畫</p>	<p>2</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 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): 本年級無特教生, 無須調整。 特教老師姓名: 張宏竹 普教老師姓名: 賴春茹、嚴文林</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。