

四、嘉義縣同仁國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技同仁	課程 設計者	林宗毅	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 <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	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼 應之說明	一、透過科技網路學習延伸學習觸角，引發社會人文的熱情關懷，享受學習。 二、利用程式語言學習，培養運算思維，思索問題解決方法，增進多元智能的培養，將對人事物的熱誠關懷透過科技解決問題。 三、藉由基本文書處理學習及影像處理，學會資料整理編排之審美觀念，透過影像處理的學習增進審美能力。 四、結合健康促進及防災等相關議題，導入科技資訊技能的學習，增進學習的活潑性和趣味性。			
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-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。		課程 目標	一、透過 Scratch 程式設計等活動，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。 二、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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
----------	----------	-------------------	------------	------	-------------	----------------	------	----

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第(5) 週</p>	<p>認識 Scratch</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>1. Scratch 2. 不插電玩程式</p>	<p>1. 能運用不插電玩程式表達運算程序 2. 能運用 Scratch 表達運算程序</p>	<p>1. 學習圖形化程式的組合原理 2. 學習 Scratch 軟體操作 3. 完成角色與背景設置</p>	<p>《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相關之因材網教學影片，並檢核學生觀看記錄。 2. 教師上課前利用 pagamo 進行簡單觀念施測。(pagamo 自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明及引導學生認識 Scratch 軟體。 《組內共學》 1. 學生在小組內討論並體驗學習開新專案。 2. 學生在小组內討論並找出一個簡單範例完成程序編排。 3. 討論時教師行間指導。 《學生自學》 1. 教師請學生設置 Scratch 軟體角色與背景 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》 1. 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。 (學習策略:發表與聆聽) 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。</p>	<p>電腦 不插電玩程式 Scratch3.0 軟體</p>	<p>5 節</p>
-------------------------------------------------------------------------	-------------------	-------------------------------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	------------

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>小小動畫大工程</p>	<p>資議t-III-1運用常見的資訊系統。 資議m-III-2運用資訊科技解決生活中的問題。 藝1-III-3能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. Scratch 2. 加入物件音樂</p>	<p>1. 能利用Scratch進行創作。 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>《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相關之因材網教學影片，並檢核學生觀看記錄。 2. 教師上課前利用 pagamo 進行簡單觀念施測。(pagamo 自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明及引導學生配合劇本內容，增加角色或物件。 《組內共學》 1. 學生在組內討論配合故事進行物件移動。 2. 學生在組內討論並完成動畫製作，學習加入物件音樂。 3. 討論時教師行間指導。 《學生自學》 1. 學生練習加入聲音及背景音樂(安排學生主動學習任務) 《組間互學》 1. 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。(學習策略:發表與聆聽) 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。</p>	<p>Scratch3.0 軟體</p>	<p>5 節</p>
-------------------------------	----------------	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	----------------------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------	------------

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>角色 動 起 來</p>	<p>資議t-III-1運用常見的資訊系統。 資議m-III-2運用資訊科技解決生活中的問題。 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 2. 環保科學小尖兵主題動畫</p>	<p>1. 能運用Scratch進行創作。 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 2. 了解使用Scratch軟體的目的 3. 進行動畫劇本編排。</p>	<p>《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相關之因材網教學影片，並檢核學生觀看記錄。 2. 教師上課前利用pagamo進行簡單觀念施測。(pagamo自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明及引導學生認識一小時玩程式及.Scratch網站。 《學生自學》 1. 學生能完成一小時玩程式之憤怒鳥闖關遊戲。 《組內共學》 1. 學生在小組內討論並利用程式積木使角色移動 2. 教師請學生在小组內製作主題:製作環保科學小尖兵主題動畫 (安排學生主動學習任務) 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。</p>	<p>Scratch3 .0 軟體</p>	<p>5 節</p>
--------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	------------

第 (16) 週 - 第 (21) 週	動 畫 發 表 會	資議t-III-1運用常見的 資訊系統。 資議m-III-2運用資訊科 技解決生活中的問題。 國5-II -12 主動參與班 級、學校或社區的閱讀 社群活動。	1. Scratch 2. 動畫發 表	1. 能運用Scratch進行創作。 2. 主動參與班級動畫閱覽活動	1. 完成動畫製作 2. 能欣賞他人動畫成果並給予回饋	《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相 關之因材網教學影片，並檢核學生觀 看記錄。 2. 教師上課前利用pagamo進行簡單觀 念施測。(pagamo自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明及引導學生完成動畫製 作。 《組內共學》 1. 學生在小組內討論並動畫發表 (學習策略:發表與聆聽) 2. 討論時教師行間指導。 《組間互學》 1. 全班票選最佳動畫並提出優點與建 議。 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與 組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用classkick 做單元操作觀念施測。	Scratch3 .0 軟體 回饋單	5 節
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)							
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(1)人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(1/人數)</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. 教材調整(圖示、顏色提醒)、將步驟細分,降低學生理解的難度。</li> <li>2. 大量文字閱讀時,適時給予提醒並解說相關專有名詞。</li> <li>3. 分組作業時,安排同儕輔導個案完成。</li> <li>4. 調整評量方式,以口頭問答、選擇、觀察或操作評量為主,讓個案學習更具信心。</li> <li>5. 給予特殊生參與和發表的機會,鼓勵他們表達、給予較長的回應時間、同儕救援或引導提示。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:王茂清 普教老師姓名:林宗毅</p>							

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技同仁		課程 設計者	林宗毅	總節數/學期 (上/下)	18/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 <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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼 應之說明	1、透過科技網路學習延伸學習觸角，引發社會人文的熱情關懷，享受學習。 2、利用程式語言學習，培養運算思維，思索問題解決方法，增進多元智能的培養，將對人事物的熱誠關懷透過科技解決問題。 3、藉由基本文書處理學習及影像處理，學會資料整理編排之審美觀念，透過影像處理的學習增進審美能力。 4、結合健康促進及防災等相關議題，導入科技資訊技能的學習，增進學習的活潑性和趣味性。				
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-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。		課程 目標	1、 透過 Scratch 程式設計等活動，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。 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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>我的 小 遊 戲</p>	<p>資議t-III-1運用常見的資訊系統。 資議m-III-2運用資訊科技解決生活中的問題。 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 2. 遊戲製作 - 遊戲內容 - 遊戲場景 - 遊戲角色 - 廣播功能</p>	<p>1. 能運用Scratch進行遊戲製作 2. 分享並欣賞遊戲成果</p>	<p>1. 運用Scratch軟體進行遊戲製作 2. 完成遊戲製作 3. 能欣賞他人遊戲成果並給予回饋</p>	<p>《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相關之因材網教學影片，並檢核學生觀看記錄。 2. 教師上課前利用pagamo進行簡單觀念施測。(pagamo自行命題) 《教師導學》 1. 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。 《組內共學》 1. 學生在小組內討論並體驗Scratch遊戲製作。 《組間互學》 1. 小組製作成果呈現說明。 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 學生進行遊戲設計與製作 (安排學生主動學習任務) 2. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。</p>	<p>Scratch3 .0 軟體</p>	<p>6 節</p>
------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	------------

<p>第(7)週 - 第(12)週</p>	<p>玩 玩 Sc ra tc h</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 圖形化程式設計軟體 2. 物件移動 3. 文字輸入 4. 設計腳色</p>	<p>1. 能運用Scratch表達運算程序 2. 能學習設計思考，進行遊戲專案製作</p>	<p>1. 能運用scratch3.0各類程式積木在遊戲製作上的基本用途 2. 運用程式積木進行簡單的遊戲設計與製作 3. 能完成一個簡單的動畫</p>	<p>《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相關之因材網教學影片，並檢核學生觀看記錄。 2. 教師上課前利用pagamo進行簡單觀念施測。(pagamo自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明要完成遊戲動畫程式設計。 2. 教師說明會用到之程式積木。 《組內共學》 1. 學生在組內討論並體驗完成遊戲專案。 《學生自學》 1. 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(安排學生主動學習任務) 《組間互學》 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。 (學習策略:發表與聆聽) 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。</p>	<p>Scratch3 .0 軟體</p>	<p>6 節</p>
-----------------------	-------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	------------

第 (13) 週 - 第 (18) 週	畢業 專 輯	資議t-III-1運用常見的 資訊系統。 資議m-III-2運用資訊科 技解決生活中的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表現創作主 題。	1. 畢業專 輯 2. 畢業影 片	1. 能使用學習過的科技軟體產出畢業專輯與 畢業影片 2. 能學習多元媒材表現畢業創作主題	1. 能夠完成畢業專題 2. 能自行完成畢業影片	《學生自學》 1. 教師請學生上課前觀看和本單元相 關之因材網教學影片，並檢核學生觀 看記錄。 2. 教師上課前利用pagamo進行簡單觀 念施測。(pagamo自行命題) 《教師導學》 1. 教師說明及引導學生利用 powerpoint製作畢業專輯。 《組內共學》 1. 學生在小組內討論從雲端硬碟擷取 四年來資訊課的作品，挑選畢業專題 素材資料。 2. 學生在小組內討論共同完成畢業專 題。 《學生自學》 1. 利用手機平板拍攝畢業影片 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》 1. 再請學生分組報告畢業影片及聆聽 其它組別的報告。 (學習策略:發表與聆聽) 《教師導學》 1. 教師展示小組討論內容，並說明與 組別間的內容差異並給予指導。 《學生自學》 1. 單元結束前，教師利用 classkick 做單元操作觀念施測。	Power point軟體及 威力導演 youtube 影音平台	6 節
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(18)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 type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(1)人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(1/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. 教材調整(圖示、顏色提醒)、將步驟細分,降低學生理解的難度。 2. 大量文字閱讀時,適時給予提醒並解說相關專有名詞。 3. 分組作業時,安排同儕輔導個案完成。 4. 調整評量方式,以口頭問答、選擇、觀察或操作評量為主,讓個案學習更具信心。 5. 給予特殊生參與和發表的機會,鼓勵他們表達、給予較長的回應時間、同儕救援或引導提示。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名:王茂清</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。