

嘉義縣大南國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	六年級			課程設計者	高泰利	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期		
年級 課程主題名稱	永續地球村/資訊			符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類				
學校願景	活力 勤學 人文 創新			與學校願景呼應之說明	1. 透過資訊科技運用，培養學生良好科學力。 2. 透過生態環境教育，培養學生好品格。 3. 藉由學生對世界環境的了解，培養學生良好人文素養。				
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-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。			課程目標	1. 能熟練程式設計軟體的運用，因應環境與生態問題，擬定因應計畫。 2. 具備資料編輯、網頁使用等基本能力，認識網路倫理與資訊安全，並能理解、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 具備理解與關心台灣與世界環境生態問題的素養，並認識永續發展的重要性。				
上學期									
教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週	校園昆蟲與植物	教學活動一：Scratch 軟體基本功能介紹與實作 1. Scratch 軟體功能與基本操作介紹 2. 讓學生熟悉 scratch 基本操作 教學活動二：校園昆蟲與植物調查	自然 資訊	ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 pa-III-1 能分析比較、製	1. Scratch 程式設計工具之功能與操作 2. 校園常見	1. 能利用科學知識理解校園中常見昆蟲與植物 2. 能利用程式設計工具製作校園昆蟲與植物動畫 3. 能了解 scratch 程式之儲存類型	1. 能說出五種校園常見昆蟲與植物 2. 能利用程式設計軟體製作動畫	Scratch 3.0 軟體	7

第 (7) 週		1. 學生調查校園常見昆蟲與植物並做紀錄 2. 教師示範利用 Scratch 軟體製作物件 3. 學生利用 Scratch 軟體製作物件並儲存 教學活動三：製作校園昆蟲與植物動畫 1. 教師示範利用程式使物件移動與變換造型 2. 學生利用 Scratch 軟體製作之昆蟲與植物物件製作動畫		作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 資 r-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。	昆蟲與植物資料				
第 (8) 週 - 第 (13) 週	校園 蜜源 植物 大考 驗	教學活動一：認識校園蜜源植物 1. 學生調查校園常見蜜源植物與對應的昆蟲。 2. 學生紀錄觀察到的蜜源植物。 3. 學生利用網路搜尋蜜源植物對應的昆蟲並記錄。 4. 教師播放 生物多樣性 影片 教學活動二：Scratch 軟體限時得分編程 1. 教師示範限時與得分的程式編程 2. 請學生製作蜜源植物與昆蟲對應之得分遊戲	自然 資訊	ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 資 r-III-3 能利用程式語言表達運算程序。	1. Scratch 程式設計工具之限時得分編程 2. 校園常見昆蟲與蜜源植物資料	1. 能利用科學知識理解校園常見蜜源植物與對應的昆蟲 2. 能整理蜜源植物與對應昆蟲資料，運程式設計軟體製作限時得分遊戲	1. 能說出三種蜜源植物與對應的昆蟲 2. 能製作限時得分遊戲	「 生物多樣性 」 保育護地球 https://news.pts.org.tw/article/394751 繽紛生命之歌— 生物多樣性 https://www.youtube.com/watch?v=3cYzaALuTv0	6
第 (14) 週 - 第 (20) 週	綠色 公民 責任	教學活動一：認識綠色公民責任 1. 教師說明綠色公民責任概念。 2. 教師播放綠色公民責任影片 3. 學生討論並發表對綠色公民責任的看法與可行的做法	社會 資訊	3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。 3b-III-2 摘取及整理社會議題相	1. Scratch 程式設計工具之動畫劇場編程 2. 綠色公民責任影片	1. 能透過網路蒐集綠色公民責任資料，並兼顧不同觀點或意見 2. 能整理綠色公民責任相關資料的重點，透過程式設計軟體創作宣傳動畫，來描述和解釋綠色公民責任	1. 能分享對綠色公民責任的看法 2. 能創作綠色公民責任宣傳動畫	綠色公民行動聯盟 http://www.gcaa.org.tw/	7

	教學活動二：Scratch 軟體 動畫劇場編程 1. 教師示範動畫編程與轉換場景編程。 2. 學生分組合作製作綠色公民責任宣傳動畫		關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。 資 m-III-1 能利用運算思維進行創作。					
	1.				1.	1.		
	1.							
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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 type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(2)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. 學習內容：製作程式的部份，可以刪減程式設計的部分，可以著重在繪圖製作上。 2. 學習評量：動畫的製作，可採取小組分組合作的方式來完成。 3. 學習環境：安排能力較好有愛心的學生，可以在個案旁邊協助。 <div style="text-align: right;">特教老師簽名：</div> <div style="text-align: right;">普教老師簽名：</div>							

年級	六年級		課程設計者	高泰利		教學總節數 /學期(上/下)	18 節/下學期		
年級 課程主題名稱	永續地球村/資訊			符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類				
學校願景	活力 勤學 人文 創新			與學校願景呼應之說明	1. 透過資訊科技運用，培養學生良好科學力。 2. 透過生態環境教育，培養學生好品格。 3. 藉由學生對世界環境的了解，培養學生良好人文素養。				
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-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。			課程目標	1. 能熟練程式設計軟體的運用，因應環境與生態問題，擬定因應計畫。 2. 具備資料編輯、網頁使用等基本能力，認識網路倫理與資訊安全，並能理解、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 具備理解與關心台灣與世界環境生態問題的素養，並認識永續發展的重要性。				
下學期									
教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (6) 週	河川 污染 大調 查	教學活動一：認識河川污染 1. 教師播放河川污染現狀影片 2. 學生討論河川污染物質種類 3. 學生討論家鄉河川現況並分享 教學活動二：Scratch 軟體計時與觸碰結束編程 1. 教師示範物件計時與觸碰結束編程。 2. 學生製作河川污染之計時遊戲	社會 資訊	2a-III-1關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 2a-III-2表達對在地與全球議題的關懷 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. Scratch 程式設計工具之計時與觸碰得分編程 2. 河川污染影片	1. 關注河川污染與生活的關係 2. 運用程式設計軟體製作遊戲，分享與表達對在地河川污染問題的關懷	1. 能說出河川污染物質的種類 2. 能運用程式設計軟體製作計時與觸碰結束編程遊戲	河川污染浩劫 台灣缺水國全球排名第19 https://www.youtube.com/watch?v=qJWy8dTLkRE 河川變色水危機 https://news.tvbs.com.tw/life/1019370	6

<p>第 (7) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>河川 污染 大挑 戰</p>	<p>教學活動一：認識河川污染防治工作 1. 教師播放河川污染防治影片 2. 學生討論河川污染方法種類 3. 學生討論並分享適合家鄉的防治方式 教學活動二：Scratch 軟體射擊得分編程 1. 教師示範物件射擊得分編程。 2. 學生製作河川污染防治之射擊得分遊戲</p>	<p>社會 資訊</p>	<p>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。 資r-III-4能發展演算法以解決運算問題。</p>	<p>1. Scratch 程式設計工具之射擊得分編程 2. 河川污染防治影片</p>	<p>1. 探究河川污染發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案 2. 運用程式設計軟體，製作河川污染防治射擊遊戲，宣導河川污染防治</p>	<p>1. 能分享適合家鄉之河川污染防治方法 2. 能製作河川污染防治射擊得分遊戲</p>	<p>水污染防治法修正後 河川污染比率降 2019-03-26 IPCF-TITV 原文會原視新聞 https://www.youtube.com/watch?v=wHGOBJNBYBo</p>	<p>6</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>再生 能源 小超 人向 前衝</p>	<p>教學活動一：認識太陽能 1. 教師播放再生能源影片 2. 學生討論並分享看過的再生能源發電現況 3. 學生討論台灣能源問題與再生能源現況 教學活動二：Scratch 軟體跨越障礙編程 1. 教師示範物件跨越障礙編程。 2. 學生製作再生能源小超人跨越障礙得分遊戲</p>	<p>社會 資訊</p>	<p>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。 2a-III-2表達對在地與全球議題的關懷 資m-III-2能利用資訊科技創作解決問題。</p>	<p>1. Scratch 程式設計工具之跨越障礙編程 2. 再生能源發電影片</p>	<p>1. 探究台灣再生能源議題發生的原因與影響，評估合適的再生能源解決方案以解決問題 2. 運用程式設計軟體製作再生能源宣導遊戲，表達對台灣再生能源議題的關懷</p>	<p>1. 能說出三種台灣再生能源種類 2. 能製作再生能源小超人向前衝遊戲</p>	<p>你知道再生能源有哪些嗎？ https://www.youtube.com/watch?v=Hf7gI2K7jew 台灣的再生能源可以發展到多少 https://www.youtube.com/watch?v=g7Uj0_dvsXY</p>	<p>6</p>
		<p>1.</p>				<p>1.</p>			
<p>第() 週 -</p>		<p>各校可視需求自行增減表格</p>							

第() 週									
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/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"> 學習內容：製作程式的部份，可以刪減程式設計的部分，可以著重在繪圖製作上。 學習評量：動畫的製作，可採取小組分組合作的方式來完成。 學習環境：安排能力較好有愛心的學生，可以在個案旁邊協助。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>								