

嘉義縣 六腳 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	四年級	課程設計者	陳怡安		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題名稱	科技好好玩		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	健康、快樂、創意、積極		與學校願 景呼應之 說明	希望六腳的孩子們， 能以身心 <b>健康</b> 為基礎， 在 <b>快樂</b> 的環境中學習， 透過閱讀、藝術人文與科技的 <b>創</b> 意思考， 培養 <b>積</b> 極的世界人生觀。		
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-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. 藉由課程，培養學生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。 2. 培養學生具備科技與資訊應用的基本素養。 3. 指導學生理解他人感受，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	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
----------	----------	------	-------------	----------	------------	------	-------------	------	----

<p>第(1)週 - 第(6)週</p>	<p>認識 SCRA TCH</p>	<p>認識 SCRATCH: 1. 如何更換背景 2. 迴圈 3. 讓主角動起來 4. 角色移動與音效 5. 音樂與音效</p>	<p>自然與生活科技  資訊教育 議題</p>	<p>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1.藉由課程操作,學生能選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法 3. 藉由程式設計與操作,能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>1.學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。 2.學生能認識 SCRATCH 的使用方法,完成任務。 3.學生能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>Scratch 程式</p>	<p>6</p>
<p>第(7)週- 第(12)週</p>	<p>電流急急棒</p>	<p>電流急急棒: 1. 通路與斷路 2. 畫出背景 3. 調整貓咪的大小與位置 4. 程式撰寫 5. 試玩與分享</p>	<p>自然與生活科技  資訊教育 議題</p>	<p>2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1.學生能蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作產出想法與作品。 3. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</p>	<p>1.學生能蒐集與整理各類資源,完成程式作業。 2.學生能使用 Scratch 程式與他人合作完成作品。 3. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。</p>	<p>Scratch 程式</p>	<p>6</p>
<p>第(13)週-</p>	<p>打磚塊</p>	<p>打磚塊: 1. 撞擊與反彈原理 2. 繪製元件</p>	<p>自然與生活科技</p>	<p>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>Scratch 操作介面及程</p>	<p>1.藉由課程操作,學生能選擇合宜的學</p>	<p>1.學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。</p>	<p>Scratch 程式</p>	<p>6</p>

第(18)週		3. 程式撰寫 4. 試玩與分享	資訊教育 議題	動。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	式積木的使用	習方法，落實學習行動。 2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法 3. 藉由程式設計與操作，能具備學習資訊科技的興趣。 4. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。	2.學生能認識 SCRATCH 的使用方法, 完成任務。 3.學生能具備學習資訊科技的興趣。 4. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。		
第(19)週- 第(20)週	心得 分享	課程心得分享	綜合領域 資訊教育 議題	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	分組簡報	1. 學生能覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。	1. 學生能藉由分享報告，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 學生能利用資訊科技分享本學期學習成果與心得。	簡報	2
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							

	<b>☑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)</b>
特教需求	※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)
學生課程	※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)
調整	※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.
	特教老師簽名： 普教老師簽名：

\*各校可視需求自行增減表格

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。

嘉義縣 六腳 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	四年級	課程設計者	陳怡安	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題名稱	科技好好玩		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	健康、快樂、創意、積極		與學校願 景呼應之 說明	希望六腳的孩子們， 能以身心健康為基礎， 在快樂的環境中學習， 透過閱讀、藝術人文與科技的創意思考， 培養積極的世界人生觀。	
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-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. 藉由課程，培養學生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。 2. 培養學生具備科技與資訊應用的基本素養。 3. 指導學生理解他人感受，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	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	認識 SCRA TCH	1. 如何更換背景 2. 迴圈 3. 讓主角動起來 4. 角色移動與音效 5. 音樂與音效	自然與生活科技  資訊教育 議題	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	Scratch 操作介面及程式積木的使用	1.藉由課程操作,學生能選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法 3. 藉由程式設計與操作,能具備學習資訊科技的興趣。	1.學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。 2.學生能認識 SCRATCH 的使用方法,完成任務。 3.學生能具備學習資訊科技的興趣。	Scratch 程式	6
第(7)週 - 第(12)週	打地鼠	1. 更換背景 2. 加入地鼠 3. 程式設計 4. 分數計算 5. 試玩與分享	自然與生活科技  資訊教育 議題	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch 操作介面及程式積木的使用	1.學生能蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作產出想法與作品。 3. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。	1.學生能蒐集與整理各類資源,完成程式作業。 2.學生能使用 Scratch 程式與他人合作完成作品。 3. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。	Scratch 程式	6

<p>第(13)週-第(18)週</p>	<p>貓抓老鼠</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>食物鏈</li> <li>加入角色</li> <li>程式設計</li> <li>試玩與分享</li> </ol>	<p>自然與生活科技 資訊教育 議題</p>	<p>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>藉由課程操作,學生能選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</li> <li>透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法</li> <li>藉由程式設計與操作,能具備學習資訊科技的興趣。</li> <li>能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。</li> <li>學生能認識 SCRATCH 的使用方法,完成任務。</li> <li>學生能具備學習資訊科技的興趣。</li> <li>學生能利用資訊科技分享試玩心得。</li> </ol>	<p>Scratch 程式</p>	<p>6</p>
<p>第(19)週-第(20)週</p>	<p>課程心得分享</p>	<p>課程心得分享</p>	<p>綜合領域 資訊教育 議題</p>	<p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>分組簡報</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</li> <li>能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能藉由分享報告，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</li> <li>學生能利用資訊科技分享本學期學習成果與心得。</li> </ol>	<p>簡報</p>	<p>2</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</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</p> <p><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</p> <p>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)</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> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>

\*各校可視需求自行增減表格

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。