

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	三年級	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，並理解各類媒 體內容的意義與影響。 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 SCRATCH	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	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	射擊遊戲	射擊遊戲: 1. 靜止與移動 2. 繪製元件 3. 程式撰寫 4. 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>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：陳世安</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。

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	三年級	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	4. 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。 5. 培養學生具備科技與資訊應用的基本素養。 6. 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	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	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	海底 世界	海底世界: 1. 認識海洋世界 2. 背景與主題 3. 變換造型 4. 得分與倒數計時 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>大家來接球</p>	<p>大家來接球： 1. 自由落體 2. 背景與主題 3. 隨機出現的球 4. 得分方式 5. 試玩與分享</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。 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.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。 4. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</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。 4. 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(19)週-第(20)週</p>	<p>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>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	<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：陳世安</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。