

嘉義縣 大崎 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上學期)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技展能、程式設計高手	課程 設計者	陳思欽/施仲懋	總節數 /學期 (上/下)	20/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 <i>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。</i> <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						
學校 願景	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼 應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
總綱 核心素 養	1. 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。 2. 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	一、培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，呈現學習的成效，激勵自我提高學習的動機。 二、透過軟體的實際運用，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>第一 單元 老鷹 抓小 雞</p>	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。</p>	<p>1.Scratch 程式設計 2. 操作介面 3.更換舞台、角色 4.組合積木 5.食物鏈</p>	<p>1.能認識何為程式設計，以及 Scratch 基本功能 2. 能認識 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用執行與停止程式。 5. 能利用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業。</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解何謂程式設計軟體以及基本功能的介紹 2. 學生能在老師說明後，了解 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 學生能在老師示範後，學會使用更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 學生能在老師示範後，學會使用執行與停止程式。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業。</p>	<p>1.教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹。 2. 讓學生認識 scratch 的操作介面以及認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 學習 Scratch 程式設計中更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 在 Scratch 程式設計中，練習組合積木，學會執行與停止程式。 5.從網路上或自身知識，了解食物鏈的概念，進而利用 Scratch 程式設計完成”老鷹抓小雞”作業</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/comp/program/scratch/scratch-3-m01 http://163.20.141.1/only/teacher/</p>	<p>5</p>
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>第二 單元 我的 水族 箱</p>	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 自 INe-III-11 動物有覓食、生殖、保護、訊息傳遞以及社會性的行為。</p>	<p>1.互動討論 2. 刪除、新增、縮放角色 3.背景音樂 4.繪製 5.成果分享</p>	<p>1.透過分組，讓學生能表達自己看法並從網路擷取相關圖片 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用刪除、新增、縮放角色。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用加入背景音樂。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用繪製功能(繪製水草) 5.能利用 Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。</p>	<p>1.學生能在分組討論中，表達自己的看法 2. 學生能在老師示範後，學會使用刪除、新增、縮放角色。 3. 學生能在老師示範後，學會使用加入背景音樂。 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製功能(繪製水草) 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。</p>	<p>1. 透過分組，從網路資料與互動討論水族箱的內涵，並依據各組所蒐集討論的結果從網路擷取相關圖片 2. 在 Scratch 程式設計中，學會刪除、新增、縮放角色。 3. 在 Scratch 程式設計中，學會加入背景音樂。 4. 在 Scratch 程式設計中，學會使用繪製功能(繪製水草)。 5. 利用 Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/comp/program/scratch/scratch-3-m01</p>	<p>5</p>

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>第三 單元 猴 子 吃 香 蕉</p>	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 自 INe-III-11 動物有覓食、生殖、保護、訊息傳遞以及社會性的行為。</p>	<p>匯入專案 2.計分器、計時器 3.左右移動 4.得分扣分機制 5.作業分享</p>	<p>1.能應用邏輯觀念，理解遊戲規則，並將舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用製作「計分器」與「計時器」。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用鍵盤左右鍵移動角色 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 能利用 Scratch 程式設計製作”猴子吃香蕉”作業並分享</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解猴子吃香蕉的遊戲規則以及邏輯概念，並能將舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案 2. 學生能在老師示範後，學會使用製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生能在老師示範後，學會使用鍵盤左右鍵移動角色 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作”猴子吃香蕉”作業並分享</p>	<p>1.認識猴子吃香蕉遊戲規則，並將前面所學，舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案 2.學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 3.編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 4.編輯角色(掉落物) 程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 透過 Scratch 程式設計軟體完成”猴子吃香蕉”作業並分享</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p>	<p>5</p>
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>第四 單元 動 漫 狀 況 劇</p>	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 語文 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力</p>	<p>1.分組討論 2.設定音效 3.設定廣播 4.出場退場 5.作業分享</p>	<p>1. 能應用邏輯觀念，合作討論編寫出四格漫畫的角色與對話內容 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用設定音效 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用設定廣播 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用設定角色的出場與退場</p>	<p>1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法，並與他人合作編寫出四格漫畫的角色與對話內容 2. 學生能在老師示範後，學會使用設定音效 3. 學生能在老師示範後，學會使用設定廣播 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色的出場與退場</p>	<p>1.認識”動漫狀況劇”的程式邏輯概念。透過分組，可從網路尋找或組內腦力激盪，編寫出四格漫畫的角色與對話內容 2.設定音效，當人物在笑梗或重點處說話時播放音效，讓人物更生動。 3.學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 4.學會設定角色的出場與退場 5. 透過 Scratch 程式設計軟體完成”動漫狀況劇”作業並分享</p>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p>	<p>5</p>

嘉義縣 大崎 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(下學期)

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技展能、影像處理高手	課程設計者	陳思欽/施仲懋	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 <i>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。</i> <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						
學校願景	多元展能 樂在學習 師生共好	與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
總綱核心素養	1. 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。 2. 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	一、培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，呈現學習的成效，激勵自我提高學習的動機。 二、透過軟體的實際運用，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>第一 單元 大頭貼</p>	<p>資a-III-1能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>1.影像處理 2.攝影 3.下載安裝、操作 4.美化影像、批次處理 5.大頭貼</p>	<p>1.學生能了解並具備數位影像的基本常識與運用技巧。 2.能使用數位相機或手機進行拍攝，懂得運用於日常生活。 3. 學生能了解Photocap的安裝、操作，並懂得使用方法。 4. 學生能在Photocap影像處理軟體中，學會使用美化影像、批次處理的功能 5. 能使用Photocap影像處理軟體呈現自己所製作的大頭貼，並予以分享。</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源 2. 學生能專心聆聽，認識了解簡易的攝影技巧與構圖計巧實際進行拍攝 3. 學生能在老師示範後，學會下載安裝以及了解操作介面。 4. 學生能在老師示範後，學會使用 Photocap 影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5. 學生能使用 Photocap 影像處理軟體呈現”大頭貼”作業並將成果分享</p>	<p>1.讓學生了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源 2.教導簡易的攝影技巧與構圖，讓學生利用帶來的數位相機或手機進行拍攝 3. 讓學生認識Photocap影像處理軟體，下載安裝以及操作介面。 4.學習Photocap影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5.利用拍攝所得照片，透過Photocap影像處理軟體製作大頭貼，並予以分享</p>	<p>Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/PhotoCap/ 3. Photocap軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</p>	<p>5</p>
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>第二 單元 卡通圖案繪製</p>	<p>資a-III-1能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 數學 s-III-5以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>1.操作 2.幾何圖形 3.圖層 4.基本造型 5.節點</p>	<p>1. 學生能了解影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能認識並理解數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能理解圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會使用繪製基本造型 5. 學生能在 Photocap 影像</p>	<p>1.學生能專心聆聽，認識了解影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能專心聆聽，認識了解數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能專心聆聽，理解圖層、投影片的基本概念。並在能在老師示範後，學會不同屬性圖層的疊加 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製繪製基本造</p>	<p>1.讓學生了解影像處理軟體常用的操作工具 2.認識數學幾何圖形與繪圖的關係 3.理解圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現 4.繪製基本造型--臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴 5.學習編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型</p>	<p>Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/PhotoCap/ 3. Photocap軟體教學。</p>	<p>5</p>

				處理軟體中，學會 使用 編輯節點與調整圖形	型，進一步將人物的臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴繪製出來 5. 學生能在老師示範後，學會使用編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型		http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 個人 化封 面設 計	資a-III-1能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝文 2-III-2能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	1.封面設計 2.模版 3.版面設計 4.編修 5.展示會	1.學生能 了解 封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇 2.學生能認識 Photocap 各種現成模板並能夠 使用 3. 學生能 了解 如何在 Photocap 影像處理軟體中美化版面設計製作 4. 學生能 了解 如何在 Photocap 影像處理軟體中設計編修主標題、副標題、內容 5.能在自己的作品中加入其他創意的設計，並在發表會中 表達 自己製作的理念與想法	1. 學生能專心聆聽，認識了解封面設計的原則 2. 學生能專心聆聽，認識了解 Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用 3. 學生能在老師示範後，學會利用相片，做美化版面設計製作 4. 學生能在老師示範後，學會設計編修主標題、副標題、內容 5.學生能在展示會中展示自己的作品，並表達自己製作的理念與想法	1.介紹封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇 2.介紹Photocap各種現成模板的介紹與初步使用 3.利用相片，做美化版面設計製作 4.設計編修主標題、副標題、內容 5.展示會:加入其他創意的設計製作，呈現並予以列印屬於自己個人化封面設計	Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	5
第 (16) 週 -	第四 單元 班級 活動 寫真	資a-III-1能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 語文6-III-3掌握寫作步驟，寫	1.寫真書 2.拼貼相片 3.寫真書模版 4.編輯封	1. 能透過分組討論 表達 想法，協助構思寫真書的主題、內容以及相片的挑選與產出 2. 學生能在 Photocap 影像	1. 學生能在小組中針對寫真的得製作充分表達想法，協助構思主題、內容與相片的挑選	1.介紹寫真書製作。透過分組討論寫真書的主題、構思內容以及寫真書相片挑選與產出 2. 介紹拼貼相片功能，理解 Photocap照片拼貼的操作使用以及	Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群、夏天工作室)小石頭文化有限公司	

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 建議對於識字困難的學障生提供文字學習的報讀服務，評量以問答、操作和觀察為主。
2. 建議安排愛心小天使協助身障生電腦上網、整理資料與歸納的任務。

特教老師簽名
普教老師簽名：

沈興
陳思欽/施仲懋

***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。