

## 嘉義縣和睦國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技萬花筒	課程 設計者	張宏名、蘇儀真、 蔡承芳、林益群	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 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。 <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	健康生活、創新思考、國際視野、同理關懷	與學校願景呼 應之說明	1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性 2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。 3. 透過網路的使用，快速與世界連結。 4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。				
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。	課程 目標	1. 透過「認識 Scratch」、「角色動起來」、「小小動畫大工程」、「動畫發表會」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。				



<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 學生 課程調整</p>	<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(1)人、自閉症( )人</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. 教學活動中簡單的題目可以給予機會引導回答，提升個案自信心，並有參與感</p> <p>2. 安排適當的小老師協助，藉由班級小團體中的合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林玫岑 謝幸儒 普教老師簽名：張宏名 蘇儀真 蔡承芳 林益群</p>

\*各校可視需求自行增減表格

## 嘉義縣和睦國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	科技萬花筒	課程 設計者	張宏名、蘇儀真、 蔡承芳、林益群	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 <small>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。</small> <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	健康生活、創新思考、國際視野、同理關懷	與學校願景呼 應之說明	1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性 2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。 3. 透過網路的使用，快速與世界連結。 4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。				
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。	課程 目標	1. 透過「玩玩 Scratch」、「我的小遊戲」、「畢業專輯」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。				



<p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p>	<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(1)人、自閉症( )人</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. 教學活動中簡單的題目可以給予機會引導回答，提升個案自信心，並有參與感</li> <li>2. 安排適當的小老師協助，藉由班級小團體中的合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林玫岑 謝幸儒 普教老師簽名：張宏名 蘇儀真 蔡承芳 林益群</p>
-----------------------------------	---

\*各校可視需求自行增減表格