

嘉義縣福樂國小 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	我是程式設計高手	課程 設計者	陳亮有	總節數 /學期	20 節/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 <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	<p>科技領航教育</p> <p>數位翻轉教學</p> <p>人文創新課程</p>	與學校願景呼 應之說明	<p>資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，真、善、美是福樂校訂課程之核心，本課程規畫除著重學生能在使用資訊科技的同時兼顧應有之倫理規範，養成真品格之特點及善用資訊科技輔助學習之善學習目的，進而培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來美生活的挑戰。</p>				
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>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。</p>	課程 目標	<p>一、習得科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣。</p> <p>二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。</p> <p>三、整合理論與實務以解決問題和滿足需求。</p> <p>四、了解科技與個人、社會、環境及文化之相互影響，並能反省與實踐相關的倫理議題。</p>				

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
第(1)週 第(4)週	認識圖形化程式	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	程序性的問題解決方法簡介 簡單的問題解決表示方法 程式設計工具之功能與操作	1. 能理解看似複雜的解題程序，歸納出解題規則。 2. 能理解 SCRATCH 的操作介面。 3. 能運用一段簡單的程式，控制角色的動作。	1. 能認識 SCRATCH 畫面各區功能。 2. 能寫出簡單的程式，控制物件的動作。	1. 認識 Blockly Game 2. 學習如何堆積程式積木解決問題。 3. 認識 SCRATCH 4. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。 5. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面邊緣會自動返回。	SCRATCH Blockly-games	4
第(5)週 第(10)週	讓角色動起來	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	程式設計工具之功能與操作 程式設計之基本應用。	1. 能了解控制積木與廣播積木的功能及其使用時機。 2. 能運用控制積木正確控制各角色的動作。 3. 能使用廣播積木正確呼叫各角色進行動作。	1. 能正確運用控制積木，控制角色的動作。 2. 能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。	學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。	SCRATCH	5

<p>第 (11) 週 第 (18) 週</p>	<p>動畫 腳本 設計</p>	<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>程式設計 工具之功能 與操作 程式設計 之基本應用</p>	<p>1. 能運用外觀積木的功能及其使用時機。 2. 能運用控制積木與外觀積木靈活搭配，控制角色的出現方式或移動方式。</p>	<p>1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能正確運用各種積木，完成 1-3 分鐘的動畫作品。</p>	<p>1. 學習如何使用控制積木與外觀積木，控制故事中各個角色的顯示、對話與造型變換。 2. 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1~3 分鐘包含簡單對話的動畫。</p>	<p>SCRATCH</p>	<p>8</p>	
<p>第 (19) 週</p>	<p>資訊 安全 體驗</p>	<p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p>	<p>資訊科技 之使用原則 資訊安全 基本概念 及相關議題</p>	<p>1. 能遵守網路安全概念，知道如何保護自己的資料的安全。 2. 能了解更新電腦系統、防毒軟體的重要性，以維持系統與防毒軟體的防護力。</p>	<p>1. 能知道網路安全在日常生活中的重要性。 2. 能知道不隨意下載不明連結的資料，才能保護自己的資料安全。</p>	<p>1. 配合教育部資安防護學園年度推廣活動，簡介網路資料傳輸的安全防護設定。 2. 教導學生操作相關軟體防護功能，以保障資料的安全。</p>	<p>全民資安素養自我評量</p>	<p>1</p>	
<p>第 (20) 週</p>	<p>認識 網路 禮儀</p>	<p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>健康的數位 使用習慣 資訊科技 之使用原則</p>	<p>1. 能理解網路使用禮儀。 2. 能建立如何健康的使用資訊科技之習慣。</p>	<p>1. 能了解使用通訊軟體與對方溝通，與日常生活人與人面對面溝通相同。 2. 能了解雖然使用通訊軟體溝通，但所要具備的禮儀並不因此而有差異。</p>	<p>1. 養成健康的數位使用習慣。 2. 注意使用網路通訊軟體的規範與禮儀。</p>	<p>資訊倫理與素養</p>	<p>1</p>	
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教科書() <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							

<p>本主題是</p> <p>否融入資</p> <p>訊科技教</p> <p>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</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()人、學習障礙(1)人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、<u>(2 人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 建議安排愛心小天使協助學障生分組討論及軟、硬體設備之使用。</p> <p>2. 針對智能障礙學生需要友善的組員，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。</p> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：杜春葉</p> <p style="text-align: center;">普教老師簽名：陳亮有</p>

嘉義縣福樂國小 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	我是程式設計高手	課程 設計者	陳亮有	總節數 /學期	20 節/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 <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	科技領航教育 數位翻轉教學 人文創新課程	與學校願景呼 應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，真、善、美是福樂校訂課程之核心，本課程規畫除著重學生能在使用資訊科技的同時兼顧應有之倫理規範，養成真品格之特點及善用資訊科技輔助學習之善學習目的，進而培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來美生活的挑戰。				
總綱 核心素 養	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-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。	課程 目標	一、習得科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣。 二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。 三、整合理論與實務以解決問題和滿足需求。 四、了解科技與個人、社會、環境及文化之相互影響，並能反省與實踐相關的倫理議題。				

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
第(1)週 第(6)週	我的水族箱	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	程式設計工具之功能與操作 程式設計之基本應用	1. 能運用變數的意義及功能。 2. 能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。	1.能正確運用控制積木，控制角色的動作。 2.能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。	1. 學習如何設定並使用變數。 2. 以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。	SCRATCH	6
第(7)週 第(12)週	遊戲設計師	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	程式設計工具之功能與操作 程式設計之基本應用	1. 能運用控制積木與偵測積木的功能及其使用時機。 2. 能運用控制積木正確控制各角色的動作。 3. 能運用偵測積木偵測角色動作結果，並給予正確回饋(例如加分或扣分)。	1.能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2.能正確運用各種積木，完成 1-3 分鐘的動畫作品。	1. 學習控制積木的功能並能正確使用。 2. 學習偵測積木的功能並能正確使用。 3. 學習以控制積木與偵測積木，控制遊戲中角色與各項物件的動作。	SCRATCH	6

<p>訊科技教 學內容</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()人、學習障礙(1)人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、<u>(2人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建議安排愛心小天使協助學障生分組討論及軟、硬體設備之使用。 2. 針對智能障礙學生需要友善的組員，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。 <p style="text-align: center;">特教老師簽名：杜春葉 普教老師簽名：陳亮有</p>