

四、嘉義縣大有國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	安卓 APP 設計師		課程 設計者	王瑞男	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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用,培養自主學習能力,勵學上進。 二、經由數位創作,提高生活美學賞析,卓越創新。				
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	一、具備擬定計畫的能力,並以創新思考方式,設計與實作出因應需求的 APP。 二、具備具備科技與資訊應用的基本素養,並理解創作 APP 的意義與影響。。				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (4) 週	察 覺 問 題	科議 a-III-1 覺察科技對 生活的重要性。 資議 t-III-1 運用常見的 資訊系統。	1.尋找各 式各類 APP。 2.操作 APP INVENTOR 系統的功 能介面。	1.能透過學習活動、日常經驗,察覺行動裝置 與 APP 科技對生活的重要性。 2.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介 面。	1.能說出 3 種類別的 APP。 2.能操作 APP INVENTOR 系統的 功能介面。	1.學生觀看 YouTube 上「App Inventor 2 手機應用程式簡單做」影 片。(0.5 節) 2. 2-1.組內同學一起查詢討論,有哪些常 用的 APP。(0.5 節) 2-2.小組一起探索討論系統上左側個 元件的功用。(2 節) 3.將小組討論出的元件功用分享,由 其他組提出其他看法。(0.5 節) 4.教師引導學生討論,並鼓勵提出見 解。(0.5 節)	1. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m0aM_mgoJP8">https://www.youtube.com/watch?v=m0aM_mgoJP8</a> 2. APP INVENTOR 系統。	4
第 (5) 週 - 第 (8) 週	認 識 各 元 件	資議 t-III-1 運用常見的 資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。	1.操作 APP INVENTOR 系統的元 件呈現指 定的功能	1.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介 面。 2.能運用運算思維的邏輯,解決各元件的互動 問題。	1.學會使用簡單的介面元件。 2.學會使用基本的流程控制與選擇 元件。 3.學會使用基礎的程序與對話框。 4.認識清單與清單元件。	1.學生先預習各元件介紹的講義。 共學:組內相互討論解決老師指定的 元件執行需求。(3 節) 2.各組分享解決方案,相互觀摩學習。 導學:教師適時引導學生進行邏輯判 斷。(1 節)	1. APP INVENTOR 系統。 2.電腦。	4
第(9) 週 -	製 作 自 己	資議 t-III-1 運用常見的 資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。	1.操作 APP INVENTOR 系統的元	1.能操作運用 APP INVENTOR 系統的功能介 面。 2.能運用運算思維的邏輯,解決製作指定功能 的 APP 所遇到的問題。	1.能完成一個屬於自己的碼錶 APP。	1.學生先在紙上自行規劃設計一款碼 錶 APP 的畫面風貌。(1 節) 2.組內相互指導是否有缺必要的按鈕 或顯示。(3 節)	1. <a href="http://appinventor.mit.edu/">http://appinventor.mit.edu/</a> 2.電腦。	6

第 (14) 週	獨 特 的 碼 錶 APP	資 議 a-III-4 <b>展現</b> 學習資訊 科技的正向態度。	件呈現指 定的功能	3.能分享給他人使用， <b>展現</b> 學習製作 APP 的正 向態度。		3.發表分享作品，組間互相觀摩學習， 並提出建議。(0.5 節) 4. 4-1.因為沒有購買 Play 商店上傳權限， 如何將作品 apk 檔傳至行動裝置，開 啟安裝權限，教師應另外指導。(0.5 節) 4-2. 教師協助學生進行上述活動並給 予指導；學生可以試著學習別組的優 點，再開啟自己組的 APP 專案，適度 重新修改。(1 節)	3.安卓平板 或手機	
第 (15) 週 - 第 (20) 週	製 作 打 地 鼠 遊 戲 APP	資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的 資訊系統。 資議 t-III-3 <b>運用</b> 運算思 維 <b>解決</b> 問題。 資 議 a-III-4 <b>展現</b> 學習資訊 科技的正向態度。	1.操作 APP INVENTOR 系統的元 件呈現指 定的功能	1.能操作 <b>運用</b> APP INVENTOR 系統的功能介 面。 2.能 <b>運用</b> 運算思維的邏輯， <b>解決</b> 製作指定功能 的 APP 所遇到的問題。 3.能分享給他人使用， <b>展現</b> 學習製作 APP 的正 向態度。	1. 能完成一個屬於自己的打地鼠遊 戲 APP。	1.學生先在紙上自行規劃設計一款打 地鼠遊戲 APP 的畫面風貌。(1 節) 2.組內相互指導是否有缺必要的按鈕 或顯示。(3 節) 3.發表分享作品，組間互相觀摩學習， 並提出建議。(0.5 節) 4. 4-1.教師協助學生進行上述活動並給 予指導；學生可以試著學習別組的優 點，再開啟自己組的 APP 專案，適度 重新修改。(0.5 節) 4-2.可引導學生搜尋 APP INVENTOR 2 的教學及範例，試著參考學習並製 作。(1 節)	1. <a href="http://appinventor.mit.edu/">http://appinve ntor.mit.edu/</a> 2.電腦。 3.安卓平板 或手機	6
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <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 <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)							
特教需求學 生課程調整	※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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2.  特教老師姓名: 普教老師姓名:王瑞男							

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。