

年級	六年級	年級課程主題名稱	六年級/資訊科技	課程設計者	黃詠仁	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	和諧、快樂、卓越、自然	與學校願景呼應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 4. 可以與小組成員和諧的學習與分工，共同完成學習目標。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 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. 能明白創新思考與生活上的相互關係。 2. 學會靈活應用軟體的基本操作方法。 3. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 1. 4. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。				

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 (3) 週	認識 PhotoCap	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</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>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p>	<p>1. 認識軟體的作用、操作方式。</p> <p>2. 了解圖像之間的差異性。</p> <p>3. 正確利用與操作軟體資源。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。</p> <p>2. 使用 Google 的雲端硬碟進行資料的整理與儲存。</p> <p>3. 在網路上搜尋合適的練習素材，並遵守資訊倫理與相關規範。</p> <p>4. 運用 PhotoCap 動手操作練習時的興趣及正向的科技態度。</p> <p>5. 運用創意思考的技巧做出不同於原本圖像的作品。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師介紹 PhotoCap 的作用，讓學生知道數位影像、像素和解析度的觀念。</p> <p>(2)教師介紹 PhotoCap 的操作介面與基本工具按鈕。</p> <p>(3)教師利用 PhotoCap 進行圖像調整，提醒需要使用合適的相關資源，並在完成修整之後進行存檔。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生上網搜尋合適的照片素材，並利用 PhotoCap 進行簡單的圖像調整。</p> <p>(2)讓學生進行同一張圖片做不同效果調整，並比較差異。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)利用 google meet 進行小組討論。</p> <p>(2)利用 meet 的分享畫面功能進行作品分享。</p> <p>(3)從雲端硬碟將上一次小組完成的影片上傳至 youtube。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)各小組從 youtube 搜尋其他小組影片，並給予回饋。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. PhotoCap 軟體</p>	3

<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>圖片特效王</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</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>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 了解圖像之間的差異性。</p> <p>2. 正確利用與操作軟體資源。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。</p> <p>2. 在網路上搜尋合適的練習素材，並遵守資訊倫理與相關規範。</p> <p>3. 運用 PhotoCap 動手操作練習時的興趣及正向的科技態度。</p> <p>4. 運用 meet 會議室與小組成員討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1) 教師利用 PhotoCap 軟體，進行圖像光影、亮度、對比、飽和度的示範，並說明差異。</p> <p>(2) 教師利用 PhotoCap 軟體，示範圖片加上特效、修改比例、編輯背景漸層，讓圖片產生的不同狀態。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1) 學生上網搜尋合適的照片素材，並利用 PhotoCap 進行簡單的圖像調整。</p> <p>(2) 讓學生進行同一張圖片做不同效果調整，並比較差異。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1) 利用 google meet 進行小組討論。</p> <p>(2) 利用 meet 的分享畫面功能進行作品分享。</p> <p>(3) 小組利用載具拍攝組員製作編輯相簿，並進行小組間簡報。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1) 各小組進行發表。</p> <p>(2) 完成組間評量檢核表。</p> <p>(3) 完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. PhotoCap 軟體</p>	<p>4</p>
--	--------------	--	--	--	---	---	---	----------

<p style="text-align: center;">第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p style="text-align: center;">個人 身分 證</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</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>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 正確利用與操作軟體資源。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。</p> <p>2. 使用自行拍攝的影相時，也需要遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>3. 運用 PhotoCap 動手操作練習時的興趣及正向的科技態度。</p> <p>4. 運用 meet 會議室與小組成員討論構想或創作的作品。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師利用 PhotoCap 軟體內建大頭貼功能，製作自己的大頭貼。</p> <p>(2)教師利用 PhotoCaph 軟體功能，進行對人物頭像去紅眼、除斑的美化。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生利用自己的大頭照進行美化修圖。</p> <p>(2)讓學生嘗試加入其他圖像裝飾與編輯文用進行調整。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組內相互討論，並彼此給予建議。</p> <p>(2)小組共同討論樣式，製作小組專屬識別證。</p> <p>(3)嘗試列印作品並進行護貝。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)各小組進行發表。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 3c 載具</p> <p>3. 網際網路</p> <p>4. PhotoCap 軟體</p> <p>5. 印表機</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	--	------------------------	--	---	---	---	--------------------------------------

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>宣導 海報 製作</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 正確利用與操作軟體資源。</p> <p>2. 注意網路使用規範。</p> <p>3. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。</p> <p>2. 運用 PhotoCap 動手操作練習時的興趣及正向的科技態度。</p> <p>3. 運用創意思考的技巧做出獨一無二的作品。</p> <p>4. 利用非常好色軟體與小組成員合作解決遭遇到問題，並完成海報製作。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師說明協助學校製作校園活動宣傳海報。</p> <p>(2)教師提示可以利用 PhotoCaph、非常好色等繪圖軟體功能，進行海報製作。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以先利用紙筆構圖簡單描繪。</p> <p>(2)利用學校載具或網路資料搜尋所需素材作為討論用。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組內相互討論構想，並確定主題樣式。</p> <p>(2)進行構圖、編輯、取材、發表等作業分工。</p> <p>(3)海報製作完成後進行「分割列印」，並在校園內合適位置進行張貼。</p> <p>(4)將作品電子檔存入雲端硬碟中。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)各小組進行發表並給予建議。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 3c 載具</p> <p>3. 網際網路</p> <p>4. 繪圖軟體</p> <p>5. google 雲端硬碟</p> <p>6. 印表機</p>	<p>4</p>
--	-------------------------	---	---	--	---	---	--	----------

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>自製 新年 年曆</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用 PhotoCap 的圖像調整方法。 2. 運用 PhotoCap 動手操作練習時的興趣及正向的科技態度。 3. 運用創意思考的技巧做出與眾不同的作品。 4. 利用非常好色軟體與小組成員合作解決遭遇到問題，並完成海報製作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹 	<p>1. 教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 教師說明製作新年年曆。 (2) 教師提示可以利用 PhotoCaph、非常好色等繪圖軟體功能，進行圖片調整。 (3) 提醒日期編排方式與今年日期相同。 (4) 提醒選用合適的影像圖片進行製作，並且尚未完成的作品可以存入個人雲端硬碟，避免檔案丟失。 <p>2. 學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 學生可以先利用紙筆構圖簡單描繪。 (2) 利用網路資料搜尋所需素材作為討論用。 <p>3. 組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 小組內相互討論構想，並給予建議。 (2) 相互協助進行軟體操作與熟悉。 (3) 將作品電子檔存入雲端硬碟中。 (4) 製作小組 PowerPoint 簡報介紹小組成員作品。 <p>4. 組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 各小組進行發表。 (2) 完成組間評量檢核表。 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 網際網路 3. 繪圖軟體 4. google 雲端硬碟 	<p>4</p>
--	-------------------------	---	--	---	--	--	---	----------

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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-腦性麻痺(1)人、學習障礙(4)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"> 1. 腦性麻痺個案在理解方面需要較多的說明，建議指令簡潔明瞭，一步驟完成後再進行下一活動，學習障礙個案能確實理解，但容易分心，建議環境布置簡單，避免過多的布置。 2. 腦性麻痺個案精細動作、手眼協調能力不佳，在使用滑鼠、鍵盤等工具進行活動時需要較多的時間，建議安排小天使協助。 3. 學障個案能執行相關內容，課程無需特別調整之處，惟部分學生喜歡發表意見，建議課程開始前建立明確規範，要求學生配合以利其能學習吸收。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：吳如婷、張玉巍 普教老師簽名：黃詠仁</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 民和 國小 111 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	六年級/資訊科技	課程設計者	黃詠仁	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 <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	和諧、快樂、卓越、自然	與學校願景呼應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。 4. 可以與小組成員和諧的學習與分工，共同完成學習目標。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 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. 能明白創新思考與生活上的相互關係。 2. 學會靈活應用軟體的基本操作方法。 3. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4. 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。			

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 (3) 週	認識 程式 設	<p>科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1 認識程式與相關問題。</p> <p>2. 完成程式闖關活動。</p>	<p>1. 覺察程式設計與生活上的密切性。</p> <p>2. 能使用程式設計的方法理解程式方塊的邏輯整理方法。</p> <p>3. 能夠使用程式方塊的堆疊的邏輯概念解說，與他人互動。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師利用「一小時玩程式」介紹電腦程式的基本概念。</p> <p>(2)教師透過學生進行闖關遊戲時的困境，說明程式設計與編排的邏輯概念。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以嘗試依照關卡提示進行挑戰。</p> <p>(2)讓學生針對不熟悉的部分進行實際操作與練習。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組內相互協助完成關卡挑戰。</p> <p>(2)小組討論容易卡關的關卡與原因。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)各小組闖關與卡關情形討論，並提供過關的方法與想法。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. 一小時玩程式網站與介紹</p>	3

<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>認識 Scratch</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 認識 Scratch 軟體。</p> <p>2. 正確利用與操作軟體資源。</p> <p>3. 注意網路使用規範。</p> <p>4. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習。</p> <p>2. 利用 Scratch 軟體進行實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>3. 能使用程式設計的方法理解程式方塊的邏輯整理方法。</p> <p>4. 能夠使用程式方塊的堆疊的邏輯概念解說，與他人互動。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師說明如何下載安裝 Scratch 軟體，並說明安裝來源需注意安全性與合法性。</p> <p>(2)教師介紹 Scratch 的主介面、造型、音效與操作方式。</p> <p>(3)教師利用 Scratch 示範轉換背景舞台與圖片修飾。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以先上網搜尋合適的圖片，嘗試作為背景。</p> <p>(2)讓學生利用 Scratch 內建人物作為測試角色。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組內相互協助完成背景設置與人物建立。</p> <p>(2)小組間討論嘗試給予角色進行指令，並觀察是否可以正常動作或是有誤差與不動作的問題。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)分享各小組完成情形，與嘗試動作設計的情況。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	-----------------------	---	--	---	---	---	--	----------

<p style="text-align: center;">第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p style="text-align: center;">電流 急急 棒 (遊 戲製 作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 正確利用與操作軟體資源。 2. 注意網路使用規範。 3. 小組確實分工並完成作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用 Scratch 軟體進行練習並創造角色。 2. 利用 Scratch 軟體進行實作的興趣及正向的科技態度。 3. 能使用程式設計的方法理解程式方塊的邏輯整理方法。 4. 4. 能夠使用程式方塊的堆疊的邏輯概念解說，與他人互動。 5. 在小組內討論時，進度較快的組員能夠與較落後的成員合作問題解決的能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 隨堂操作 3. 學習評量 4. 相互觀摹 	<p>1. 教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用滑鼠點擊、拖曳角色的操作方式。 (2)教師示範設計關卡路徑，可以利用 Scratch 的內建效果輔助完成路徑編排。 (3)教師介紹利用 Scratch 的背景程式設定，設計 Scratch 角色闖關成功與失敗的條件。 <p>2. 學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)學生可以先按照教師指示設計出簡易迷宮關卡。 (2)再設計闖關角色嘗試自己完成通關。 <p>3. 組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)小組內相互協助完成人物建立與關卡設置。 (2)小組間討論相互嘗試挑戰組員關卡，並給予調整建議。 (3)發現關卡是否存在漏洞，使角色無法移動、無法通關的問題。 <p>4. 組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。 (2)完成組間評量檢核表。 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 網際網路 3. Scratch 軟體 	<p style="text-align: center;">5</p>
---	---	--	--	---	--	---	---	--------------------------------------

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>天降 洪福 (遊 戲製 作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 正確利用 Scratch 軟體。</p> <p>2. 注意網路使用規範。</p> <p>3. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習並創造角色。</p> <p>2. 利用 Scratch 軟體進行實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>3. 能使用程式設計的方法理解程式方塊的邏輯整理方法。</p> <p>4. 能夠使用程式方塊的堆疊的邏輯概念解說，與他人互動。</p> <p>5. 在小組內討論時，進度較快的組員能夠與較落後的成員合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師利用 Scratch 創造闖關角色，並簡易示範利用鍵盤按鍵控制角色的操作方式。</p> <p>(2)教師利用 Scratch 的程式方塊的編排，進行分數顯示的增加與減少。</p> <p>(3)教師介紹利用 Scratch 的背景程式設定，設計 Scratch 角色闖關加分與扣分的條件。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以先按照教師指示設計出闖關角色與加分、扣分物品。</p> <p>(2)設計角色的移動方式與物品掉落方式。</p> <p>(3)再設計闖關角色嘗試自己完成通關。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組間討論相互嘗試挑戰組員關卡，並給予調整建議。</p> <p>(2)發現關卡是否存在漏洞，使角色無法移動、無法加分或扣分、物品掉落的問題。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	---------------------------------------	--	---	---	---	---	--	----------

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>捲軸 式遊 戲 (遊 戲製 作)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 c-III-3 展現合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 正確利用 Scratch 軟體。</p> <p>2. 注意網路使用規範。</p> <p>3. 小組確實分工並完成作品。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行練習並創造角色。</p> <p>2. 利用 Scratch 軟體進行實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>3. 能使用程式設計的方法理解程式方塊的邏輯整理方法。</p> <p>4. 能夠使用程式方塊的堆疊的邏輯概念解說，與他人互動。</p> <p>5. 在小組內討論時，進度較快的組員能夠與較落後的成員合作問題解決的能力。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 隨堂操作</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀摹</p>	<p>1. 教師導學：</p> <p>(1)教師利用 Scratch 創造闖關角色，示範指令讓角色可以移動並做出「跳躍」與「滑行」的移動方式。</p> <p>(2)教師利用 Scratch 的背景設計，示範做出可移動的遊戲背景。</p> <p>(3)教師介紹利用 Scratch 的圖片修飾助手與圖片切換方式，讓角色可以達到變裝效果。</p> <p>2. 學生自學：</p> <p>(1)學生可以先按照教師指示設計出闖關角色的基本動作。</p> <p>(2)設計關卡的可移動背景。</p> <p>(3)嘗試運行自製遊戲關卡。</p> <p>3. 組內共學：</p> <p>(1)小組間討論相互試玩組員關卡，並給予調整建議。</p> <p>(2)發現關卡是否存在漏洞，使角色無法正常移動或背景無法移動。</p> <p>4. 組間互學：</p> <p>(1)分享各小組完成狀況，與設計、通關方面的問題如何改進。</p> <p>(2)完成組間評量檢核表。</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 網際網路</p> <p>3. Scratch 軟體</p>	<p>4</p>
--	---	--	---	---	---	---	--	----------

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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-腦性麻痺(1)人、學習障礙(4)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. 腦性麻痺個案在理解方面需要較多的說明，建議指令簡潔明瞭，一步驟完成後再進行下一活動，學習障礙個案能確實理解，但容易分心，建議環境布置簡單，避免過多的布置。</p> <p>2. 腦性麻痺個案精細動作、手眼協調能力不佳，在使用滑鼠、鍵盤等工具進行活動時需要較多的時間，建議安排小天使協助。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：吳如婷、張玉巍 普教老師簽名：黃詠仁</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。