

嘉義縣義竹國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	資訊小達人	課程 設計者	蘇國源	總節數/學期 (上/下)	20/下學期	
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	科技卓越、人文感恩		與學校願景呼 應之說明	科技改變了人類的生活模式，讓人們更有效率的處理每一件事情，「科技教育」的課程規劃，從認識電腦與網路的應用開始，利用程式設計來培育學生的運算思維，結合機電整合來讓學生認識科技的便利，利用數位自造工具實現創作，透過科技教育的實作達到卓越，進而協助家鄉解決問題。				
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-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。		課程 目標	1. 具備科技與資訊應用素養，利用資訊工具蒐集相關設計與內容，並透過文書處理軟體設計卡片，藉由實際操作了解科技的便利。 2. 具備探索問題能力，並以資訊演算法、程式設計之基本素養，實踐運算思維之目的。				
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(7) 週	給母 親的 卡片	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 常見系統平台之基本功能操作 2. 文書處理軟體的使用 3. 瀏覽器的使用 4. 書信格式	1. 體會常見系統並應用基本功能解決問題。 2. 體會文書處理軟體的便利性。 3. 體會瀏覽器蒐集資料能力，並解決作品問題。 4. 認識書信格式，運用文字表達想法。	利用文書處理軟體 word 完成母親節卡片作品	1. 認識文書處理功能與操作介面 2. 將文字輸入製卡片中 3. 上網搜尋卡片設計並構思卡片樣式 4. 視覺藝術-卡片排版技巧 5. 認識印表機並列印作品	文書處理軟體 word	7
第(8) 週 - 第(13) 週	KODU 程 式 設 計 - 我 的 虛 擬 世 界	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 程式設計工具之功能與操作 2. 程式設計之基本應用	1. 認識程式設計工具之功能與操作來描述遊戲腳本 2. 體會程式設計基本應用與想像力，豐富創作虛擬世界	1. 完成互動作品 2. 虛擬世界作品	1. 認識 KODU 的操作環境，和工具列的按鈕說明 2. 練習設計遊戲腳本的架構-來吃蘋果喔 3. 建構遊戲場景-我的虛擬世界 4. 陸地筆刷介紹運用 5. 地形筆刷介紹運用 6. 加入腳色與動作 7. 發表與分享	KODU 程式設計 軟體	6
第(14) 週 - 第(20) 週	KODU 程 式 設 計 - 遊 戲 設 計 師	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	1. 腳色基本操作 2. 如何除錯 3. 創建分身 自動執行	1. 認識腳色操控來創作遊戲。 2. 能描述問題並發現問題，進而除錯。 3. 體會創作分身解決問題 4. 動手實作完成遊戲	1. 超級賽車手作品 2. 完成迷宮除錯任務 3. 交通安全遊戲-安全過馬路	1. 模擬 AI-超級賽車手 2. 練習鍵盤控制角色 3. 新增自動化腳色 4. 除錯任務-勇闖迷宮 5. 依照系統指示發現程式問題，並修正為正確程式 6. 認識分身功能應用-安全過馬路	KODU 程式設計 軟體	7

教材來源	<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 checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、情緒障礙(1)人 資源班學生：<input type="checkbox"/>恩(智)、<input type="checkbox"/>翔(情)</p> <p>1. 學習內容調整: 將冗長的教材切割成數個較短的段落。 按照學生能力現況，降低難度或減少部分學習內容。</p> <p>2. 學習評量調整: 依據學習目標及學生表現調整評量標準。 延長考試時間(操作或實作考試)。</p> <p>2. 學習環境調整: 小組採異質性分組，座位安排於熱心同儕旁。 個人座位安排在容易專心的位置，如教師附近、小老師周圍、前排座位。(共同)</p> <p>4. 學習歷程調整: 透過合作學習，利用口語提醒、同儕示範、肢體協助等，引導學生共同學習完成任務。(共同) 透過合作學習，引導學生與同儕共同學習完成任務，避免競爭學習模式。(<input type="checkbox"/>翔)</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳香君、洪淑婷 普教老師簽名：蘇國源</p>