

四、嘉義縣 月眉 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	五年級	年級課程主題名稱	Yuei-Mei Program Blocker Stage 1-資訊基礎篇	課程設計者	張貞琪	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	感恩、惜福、關懷心; 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	1. 在知識經濟的社會裡,具備駕馭資訊科技的能力,是個重要課題。本課程使學生認識各種資訊媒體的重要,進而生活中落實人際互動、關懷環境的行為。 2. 透過團隊合作,互助學習,培養多元智慧,以創新開發的能力,想像未來的世界。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力,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. 善用運算思維能力探索問題並處理解決生活問題。 2. 理解資訊社會應有的態度與責任。 3. 具備科技知識與產品使用的技能。				
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(2)週	THEORY OF Program Block	科技教育/ 科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 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	運算思維的基本模式與應用	1. 覺察運算思維能力對於解決問題的重要性。 2. 運用運算思維進行創意思考並解決運動。 3. 與他人合作運用運算思維討論以解決問題。	1. 運算思維題目解題-小組模式 2. 國際運算思維挑戰賽演練 3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事	運算思維教學單元 教師導學 1. 教師事先註冊 Bebras 國際思維挑戰賽網站並參與相關教學研習(6小時)。 組內共學 2. 請學生分成小組並給予運算思維題目,進行小組討論並解題;先以小組帶領方式,讓成員以不同角度思考模式並提供資訊,最後達成共識解決題目,藉以形成解題模式 1 節 組間互學 3. 小組分享各自解法;進行討論 學生自學 4. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練,練習個人解題 1 節 5. 完成學年度上學期運思挑戰賽取得成績	網路資源- Bebras 國際運算思維挑戰賽 (ntnu.edu.tw)	2

<p>第 (3) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k Stag e1</p>	<p>科技教育/ 科議 k-III-1 說明常見科技產 品的用途與運作方式 科議 c-III-2 運用創意思考的 技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解 決問題。</p>	<p>1. 認識程式 積木的基礎 運作與使用 2. 運用程式 積木結構模 式解決問題 並過關</p>	<p>1. 覺察說明程式積木於現在日常生活的用途與運作 方式。 2. 運用程式積木進行思考並解決任務目標 3. 具備運用程式積木的動作堆疊解決問題能力 4. 覺察說明運用”迴圈”程式積木的用途，加快程 式的運作與效能。 5. 運用”迴圈”程式積木的技巧，有效解決任務問 題</p>	<p>1. 完成一小時寫程式-迷宮跳戰(共 15 關) 2. 完成一小時寫程式-程式迴圈跳戰(共 13 關</p>	<p>程式積木單元 教師導學 1. 教師預先註冊一小時寫程式網站並創建 班級；依班級階段與程度選擇課程。1 節 學生自學 2. 讓學生運用課程進行基礎概念課程，並進 行基礎程式積木任務練習。1 節 組內共學 3. 請學生分組後分派程式積木學習任務給 學生，請學生進行組內討論如何以最少步 驟完成任務，並於時間內完成學習任務。 2 節 組間互學 4. 進行分組分享各組如何完成老師指派任 務，展現任務練習結果。 學生自學 5. 分派程式積木的”迴圈”圖形任務課程 給學生；讓學生學習程式積木的技巧以減 少大量同樣的程式積木堆疊，提升效能。 1 節 讓學生能熟練運用”迴圈”的程式寫作 方式，以期能更有效地完成學習任務。3 節</p>	<p>網路資源- 馬上開始學習， 打造更美好的 明天。Code.org</p>	<p>8</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>Prog ram Bloc k Stag e1</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的 技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解 決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的 原因與影響，評估與選擇合適 的解決方案。</p>	<p>運用程式積 木完成指定 指令與圖形</p>	<p>1. 評估與選擇”條件函數”程式積木，加快程式的運 作與效能。 2. 具備運用”條件函數”程式積木的技巧，有效解決 任務問題</p>	<p>完成一小時寫程式-藝術家圖形(共 15 關)</p>	<p>程式積木單元 教師導學 1. 教師示範一關藝術家圖形積木關卡，並說 明注意事項。0.5 節 組內共學 2. 分組派程式積木的”條件函數”圖形任務 課程給學生；學生分組討論如何使用程式積 木的技巧以減少大量同樣的程式積木堆疊， 並完成分組程式任務。1 節 組間互學： 3. 各組分享自己組程式任務，並說明如何完 成該程式任務。0.5 節 學生自學 4. 學生自主能練習運用”條件函數”的程式 寫作方式，更有效地完成程式積木關卡。2 節</p>	<p>網路資源- 馬上開始學習， 打造更美好的 明天。Code.org</p>	<p>4</p>

第 (15) 週 - 第(20) 週	媒體 素養 課程 1	科技教育/ 科議 k-III-2 舉例說明推動科技發展與創新的原因。 資訊教育/ 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。 社會 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。 3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題	1 謠言演化的比病毒快 2 辨別網路假新聞	1. 覺察均一平台的教學範例說明網路新聞構成要點-人、事、時、地、物。 2. 學生能具備經由課程來認識網路假新聞並建立健康的數位媒體使用態度 3. 學生能判讀媒體在報導疫苗與病毒時有報導不實的狀況 4. 覺理解疫苗如何經由科學機制影響來防治病毒	1 完成單元學習單-假消息素材 2 完成單元學習單-病毒知多少	媒體素養教學單元 教師導學 1. 介紹均一教育平台網站。 2. 舉例均一平台的教學範例說明網路新聞構成要點-人、事、時、地、物。1 節 學生自學 3. 學生登入均一教育平台進入媒體素養專區課程-謠言演化得比疫苗快，自學觀賞為什麼疫苗可以抵抗病毒的影片，並完成學習單。1 節 組內共學 4. 學生分組能搜尋到網路上有關於 covid-19 病毒與疫苗的假消息，小組討論其消息的真偽。1 節 組間互學： 5. 各組分享所搜尋到的假消息，並說明各組如何辨別其真假，藉此來認識網路假新聞並建立健康的數位媒體使用態度。1 節 學生自學 6. 學生利用均一平台完成病毒疫苗作用機制學習單。1 節 組間互學 7. 學生分組發表以 covid-19 正確資料或影片解釋疫苗與病毒的作業機制。1 節	網路資源- https://www.junyiacademy.org/junyi-competency/v1093-new-topic-1 均一教育平台： 科技媒體素養	6
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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 type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(1)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)： 針對輕度智能障礙學生林○婷建議如下：1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低 10%。3、安排小老師協助及提醒。 特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：鍾銘峰							

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。

四、嘉義縣 月眉 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	五年級	年級課程主題名稱	Yuei-Mei Program Blocker Stage 2-應用進階篇	課程設計者	張貞琪	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	感恩、惜福、關懷心; 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	1. 在知識經濟的社會裡,具備駕馭資訊科技的能力,是個重要課題。本課程使學生認識各種資訊媒體的重要,進而生活中落實人際互動、關懷環境的行為。 2. 透過團隊合作,互助學習,培養多元智慧,以創新開發的能力,想像未來的世界。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力,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. 善用運算思維能力探索問題並進行處理解決生活問題。 2. 理解資訊社會應有的態度與責任。 3. 具備科技知識與產品使用的技能。				
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(2)週	THEORY OF Program Block	科技教育/ 科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 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	運算思維的回顧與應用	1. 覺察運算思維能力對於解決問題的重要性。 2. 熟練運用運算思維進行創意思考並解決運動。 3. 與他人合作運用運算思維討論以解決問題。	1. 運算思維題目解題-小組模式 2. 國際運算思維挑戰賽演練 3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事	運算思維教學單元 教師導學 1. 教師事先註冊 Bebras 國際思維挑戰賽網站並參與相關教學研習(6小時)。 組內共學 2. 請學生分成小組並給予運算思維題目,進行小組討論並解題;先以小組帶領方式,讓成員以不同角度思考模式並提供資訊,最後達成共識解決題目,藉以形成解題模式 1 節 組間互學 3. 小組分享各自解法;進行討論 學生自學 4. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練,練習個人解題 1 節 5. 完成學年度下學期運思挑戰賽取得成績	網路資源- Bebras 國際運算思維挑戰賽 (ntnu.edu.tw)	2

<p>第 (3) 週 - 第(6) 週</p>	<p>Program Block-Stage2</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	<p>認識 Scratch 動畫軟體的基礎運作與使用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 評估與選擇程式方塊不同種類的堆疊與運用，可以令對應角色或文字有所變化 2. 運用角色、文字與背景變化製作動畫 	<p>完成單元任務-名字動起來</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第二篇名字動起來 2. 學生運用教學範例內容自學，讓學生一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例。1 節 組內共學 3. 各組討論各組標語，並運用學生探索名字動起來範例並修改成自己的口號或標語。1 節 組間互學 4. 各組分享名字動起來任務結果，並分享意見。 教師導學： 5. 教師根據學生分組任務結果，進行歸納與統整。1 節</p>	<p>網路資源 - Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分享 (scratch-tw.org)基礎教學篇 名字動起來</p>	<p>4</p>
<p>第 (7) 週 - 第(14) 週</p>	<p>Program Block-Stage2</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	<p>運用 Scratch 程式積木結構模式解決問題並過關</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 評估程式方塊種類運用程式堆疊，選擇可以產生分數的變化 2. 運用不同角色的互動產生遊戲的概念 3. 具備運用程式以及角色的互動變化並創作小遊戲 	<p>完成單元任務-城市飛行 完成單元任務-創作個人小遊戲</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第四篇 城市飛行 2. 學生運用教學範例內容自主學習，一步一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例 2 節 組內共學 3. 學生分組探索城市飛行範例；理解不同腳色的程式內容互動，調整積木的數值即有不同的變化 1 節 組間互學 4. 各組分享城市飛行任務結果，並分享意見。 教師導學： 5. 教師根據學生分組任務結果，進行歸納與統整。1 節 學生自學 6. 學生運用教學範例內容；修改程式設計內容以變更範例腳色與動作，創作出自己的風格的飛行遊戲 4 節</p>	<p>網路資源 - Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分享 (scratch-tw.org)基礎教學篇 城市飛行</p>	<p>8</p>

<p>第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>媒體 素養 課程 2</p>	<p>資訊教育/ 資議 a-III-2 建立健康的數位 使用習慣與態度。 資議 a-III-1 理解資訊科技於 日常生活之重要性。 資議 p-III-1 使用資訊科技與 他人溝通互動。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的 族群，理解並欣賞多元文化。</p>	<p>網路知多少</p>	<p>1. 探索使用網路世界的能力 2. 理解網路世界的語言， 3. 建立與網路世界互動之禮節，尊重多元文化</p>	<p>完成網路學習單- 找我很容易?!</p>	<p>媒體素養教學單元 教師導學 1. 教師先以網路繪本動畫-找我很容易來引 起學生對網路世界進行更深入思考1節 組內共學 2. 教師請學生分組進行網路資源霸凌案例說 明網路霸凌的種類與方式1節 組間互學 3. 邀請各組分享資料或運用影片說明霸凌 者、被霸凌者的心理感覺1節 學生自學 4. 完成學習單1節</p>	<p>網路新國民網 站:: 兒童版 (smartkid.org .tw) 網路新國民教 學單元</p>	<p>4</p>
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>學期 成果 展</p>	<p>科技教育/ 科議 k-III-2 舉例說明推動科 技發展與創新的原因。 資訊教育/ 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。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的 族群，理解並欣賞多元文化</p>	<p>Scratch 遊 戲嘉年華</p>	<p>1. 運用電腦教室的多元媒體設備展示個人小遊戲 2. 具備發展遊玩個人創作遊戲之能力 3. 欣賞Scratch 遊戲票選班級最佳遊戲</p>	<p>完成個人創作並點評</p>	<p>程式積木教學單元 學生自學 1. 教師收集學生個人創作小遊戲並運用共享 平台提供學生登入遊玩 組間互學 2. 學生依據個人遊玩體驗寫下點評。1節 組內共學 3. 學生各組依據評選意見修正並優化程式遊 戲內容，提出要如何修正完成自己的小遊戲 教師導學 導師根據學生遊戲設計及學生意見給予統整 及建議。1節。</p>	<p>網路資源 - Scratch台灣愛 好者社團 - 啟 發、探索、創造、 分 享 (scratch- tw.org)基礎教 學篇 遊戲家年 畫</p>	<p>2</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</p>						
<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 <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()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): 針對輕度智能障礙學生林○婷建議如下:1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低10%。3、安排小老師協助及提醒。 特教老師姓名:張宏竹 普教老師姓名:鍾銘峰</p>						

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。