

嘉義縣六腳鄉六腳國小 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	三年級	年級課程主題名稱	科技好好玩	課程設計者	陳怡安	總節數/學期(上/下)	20/上學期	
符合彈性課程類型	<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	健康、快樂、創意、積極		與學校願景呼應之說明	希望六腳的孩子們，能以身心健康為基礎，在快樂的環境中學習，透過閱讀、藝術人文與科技的創意思考，培養積極的世界人生觀。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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-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. 藉由課程，培養學生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。 2. 培養學生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。 3. 指導學生理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
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	檔案收納妙管家	資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資訊/資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資訊/資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。	1 Window 作業系統。 2 檔案分類規劃表 3 資源回收桶。	1 能體驗 Window 作業系統中不同檔案類型與建立資料夾 2 能利用檔案總管設計檔案分類規畫表,並感受檔案分類於整理日常生活資料整理的重要性 3 能描述並操作清理資源回收桶以整理數位檔案	1 能說出不同檔案類型的副檔名 2 能利用檔案總管將檔案分門別類並建立個人資料夾 3 能清理資源回收桶	學生自學: 學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作，觀察並記錄下難處或疑惑處 1 使用檔案總管，瞭解檔案樹狀結構與檢視模式。 2 在紙本上先完成檔案分類規劃表，再於電腦中新增樹狀結構資料夾、命名與搬移檔案。 3 操作【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 4 刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 5 利用內建的相片程式瀏覽校園環境圖片。 組內共學 1 組內互相分享彼此檔案分類規劃表 2 整理並記錄組內檔案總管的操作難處 3 選出組內最美麗校園圖片 組間互學 1 透過組間報告檔案分類規劃表， 2 組間分享最美麗校園圖片,並報告圖片特色 3 紀錄組間檔案總管共同操作難處或疑惑處 教師導學 1 表揚優秀校園圖片報告同學 2 表揚優秀檔案規劃表作品 3 指導檔案總管操作難處及疑惑處	1 校園環境照片 2 Windows10 電腦世界初體驗 3 老師教學網站 互動多媒體： 【常見的電腦檔案】 【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】 【超級檔案管家】	4

<p>第(5)週-第(10)週</p>	<p>線上平台做報告</p>	<p>1 資訊/資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 2 資訊/資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1 協作平台 2 食農教育觀察日誌</p>	<p>1. 能體驗運用協作平台並在協作平台建立食農教育觀察日誌頁面,體驗運用科技與他人互動及合作的方法 體會協作平台協助解決種植蔬菜問題的過程</p>	<p>1 完成食農教育蔬菜種植觀察日誌協作平台之編輯 2 針對協作過程的問題提出反思,並分組討論可行的解決方法</p>	<p>教師導學 1 教師說明什麼是 Google 協作平台， 組內共學 1. 小組討論 Google 協作平台，可以應用在哪些地方。 2. 小組討論個自的協作任務分配 學生自學 學生閱讀文本進行下列探索操作任務 1 建立食農教育蔬菜種植觀察日誌協作平台並編輯 Google 協作平台。 3. 在協作平台網頁中插入食農教育課程種植的蔬菜照片圖片 4. 在協作平台中編輯紀錄食農教育各自分工的觀察紀錄 組間互學 1 各組輪流發表所協作的觀察紀錄 2 各組給予他組回饋(任務分配是否恰當, 協作是否能相互配合) 3 各組提出協作時遇到的難題 教師導學 1 教師總結與指導-教師展示各組的資料, 總結各組協作任務的優缺點 2 指導各組協作時遇到難題的解決策略</p>	<p>1Google 網路新世界 2 食農教育觀察日誌及照片</p>	<p>6</p>
<p>第(11)週-第(15)週</p>	<p>科技好好玩</p>	<p>1. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 2. 資訊/資議 p-II-2 描述數位資源的處理方法。 3. ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p>	<p>Scratch 程式設計</p>	<p>1. 認識與體驗 Scratch 程式的基本操作頁面。 2. 描述製作程式設計事件、動作、外觀及音效等積木的正確操作步驟。 3. 學會新增、開啟、編輯 Scratch 程式頁面。 2. 4. 動手實作設計製作程式小遊戲。</p>	<p>1. 根據場景更換程式設計頁面背景圖板。 2. 能正確說出程式積木與角色的關聯性，並體驗角色被動作積木驅動的實作體驗。 3. 操作評量：完成角色、動作與音效搭配練習。 4. 完成角色外觀顏色及動作型態的變化搭配。 5. 完成重複動作的迴圈設計。 6. 實際完成角色動態製作的設計。</p>	<p>教師導學 1 教師介紹 Scratch 程式的由來及積木語言的分類 2 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。 3 教師介紹 Scratch 程式的範例, 引起學習動機 學生自學 學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作，覺察並記錄下難處或疑惑處 1 新建專案。 2 建立與刪除角色。 3 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 4 複製程式組。 5 設定舞台背景。 6. 執行程式。 7. 儲存檔案。 組內共學 1 小組討論 Scratch 程式設計功能上的使用 2. 組員針對不同設計分享想法 組間互學 1 分享與欣賞他人的優點 2 記錄優點後試著優化小組的作品</p>	<p>國小程式語言初階課程 Scratch 基礎篇</p>	<p>5</p>

第(16)週-第(20)週	認識程式積木	<p>1. 資訊/資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。</p> <p>2. 社會 2b-II-2 感受與欣賞 不同文化的特色。</p>	Scratch 操作介面及程式積木的使用	<p>1. 體驗 程式積木操作方式。</p> <p>2. 感受 程式積木操作使用介面並欣賞 他人的操作想法</p>	<p>1. 學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。</p> <p>2. 學生能認識 SCRATCH 的使用方法，完成任務。</p> <p>3. 學生能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>學生自學： 透過閱讀與查詢方式，認識 SCRATCH:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何更換背景 2. 讓主角動起來 3. 角色移動與音效 <p>組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀摩他人的做法與操作邏輯順序並討論合理性 2. 將小組共識形成文字並記錄下來 <p>組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過分組報告方式，彼此分享各組作法 2. 觀摩並學習他人的優點，或是分享彼此看法 3. 紀錄並分享各組的優點 <p>教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師對於學生的問題加以說明並操作示範 2. 教師說明不同做法優缺點 3. 公開表揚優異表現的個人或小組 	Scratch 程式	5
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"/> 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：■無</p> <p>※資賦優異學生：■無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p>							