

嘉義縣義竹國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	■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	■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：■有-學習障礙(4)人、自閉症(1)人</p> <p>資源班學生：○達(學)、○逸(學)、○銘(學)、○茂(學)、○翔(自)</p> <p>1. 學習內容調整：將較長的學習教材切割成數個較短的段落，以利有效學習。</p> <p>2. 學習評量調整：依據學生的學習目標及學生表現來調整評量標準。</p> <p>3. 學習環境調整：小組可採異質性分組上課，環境調整座位安排於熱心同儕旁。</p> <p style="padding-left: 40px;">安排結構化的教室環境，有固定明確流程步驟指示，讓學生清楚如何完成。(○杰)</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。</p> <p style="padding-left: 40px;">回答問題或練習時，給予學生較長反應時間，並適時增強學生的好表現。</p> <p style="text-align: right; padding-right: 100px;">特教老師簽名：蕭嘉興</p> <p style="text-align: right; padding-right: 100px;">普教老師簽名：蘇國源</p>