

嘉義縣六腳鄉蒜頭國小 112 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	林如洋	總節數/學期(上/下)	21/上學期	
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 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) 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。							
學校願景	健康、創新、關懷、合作		與學校願景呼應之說明	希望六腳蒜頭的孩子們,能以身心健康為基礎,在關懷的環境中學習,透過閱讀、藝術人文與科技的創新思考,培養積極合作的世界人生觀。				
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。 4. 學生具備運算思維,透過 scratch 程式設計,並樂於與成員互動,完成程式的撰寫與除錯。 5. 透過分組合作,學生能體驗與他人合作的重要性,運用資訊科技,完成小組作品。				
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	認識電腦	1. 資訊/資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 2. 資訊/資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	1. 電腦的基本構造 2. 電腦的基礎介紹	1. 能概述電腦的基本構造認識及功能使用。 2. 能領會電腦在生活上的便利性。	1 學生能正確使用電腦開機功能。 2. 學生能正確使用平板筆電的觸控方式。 3. 學生可以正確使用輸入法的切換,並練習繕打中文字。	1. 教師利用簡報說明電腦的開機及正確的開機方法。 2. 教師利用簡報說明平板電腦的使用習慣並請學生分享自己的看法。 3. 教師利用實物投影機認識鍵盤與輸入法,練習輸入法的變更與切換。 4. 學生熟悉鍵盤上注音符號的相對位置進行中文打字練習。	電腦基本介紹與使用	4
第(5)週 - 第(8)週	如何聯網及搜尋	1. 資訊/資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 常見瀏覽器類型與功能介紹 2. 搜索引擎網路連接的基本介紹	1. 能從實際使用中體驗搜索引擎的方便性。 2. 能感受瀏覽器於日常生活中使用之重要性。	1. 學生能辨識 IE 或是 google 瀏覽器,並正確使用。 2. 學生能辨識無法登入與沒有網路連線的差異。 3. 學生能正確使用搜索引擎找到對應的資料。	1. 教師利用簡報常見瀏覽器 IE 及 Google 瀏覽器,並介紹不同之處。 2. 教師利用簡報網址的由來與功用介紹 3. 教師利用大電視示範網址輸入錯誤畫面與沒有網路畫面兩者的差異性。 4. 教師利用實物投影機示範搜索引擎關鍵字搜尋方式,及萬用字元的使用時機及兩者間的差異性。	網路基礎介紹	4
第(9)週 - 第(14)週	認識程式積木	1. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 2. 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。	Scratch 操作介面及程式積木的使用	1. 藉由課程操作,學生能選擇合宜的學習方法,落實學習行動。 2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法 3. 藉由程式設計與操作,能具備學習資訊科技的興趣。 4. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。	1. 學生能選擇合宜的學習方法,完成操作指令。 2. 學生能認識 SCRATCH 的使用方法,完成任務。 3. 學生能具備學習資訊科技的興趣。	教師利用大電視介紹學生認識 SCRATCH: 1. 如何更換背景 2. 迴圈 3. 讓主角動起來 4. 角色移動與音效 1. 音樂與音效	Scratch 程式	6

第(15)週-第(21)週	射擊遊戲	1. 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 2. 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch 操作介面及程式積木的使用	1. 學生能蒐集與整理想式操作遇到的各種問題，透過使用的經驗處理個人日常生活問題。 2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作產出想法與作品。 3. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。	1. 學生能蒐集與整理各類資源，完成程式作業。 2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作完成作品。 3. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。	射擊遊戲： 1. 學生能使用角色靜止與移動 2. 學生能使用 scratch 繪製元件 3. 學生能使用 scratch 射擊遊戲程式撰寫 4. 學生試玩與分享	Scratch 程式	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"/> 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：■無 ※資賦優異學生：■無 ※課程調整建議(特教老師填寫)：							