

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)	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 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 程式設計小遊戲,並樂於與成員互動,完成程式的撰寫與。 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(3)週	網路世界任遨遊	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. 正確的網路使用觀念與習慣。 2. 網路霸凌及相關的法律責任。	1. 學生能領會網路沉迷帶來的負面影響。 2. 能概述並認識網路霸凌及相關的法律責任。	1. 學生能正確說出不好習慣帶來的負面影響。 2. 學生能了解並實踐正確的網路使用態度。 3. 學生能訂定網路使用時間,並督促自己遵行規範。 4. 學生能了解網路詐騙常用的手法,並知道如何求證與反制。	認識網路倫理與避免網路沉迷: 1. 學生透過影片介紹建立學生正確的網路使用觀念與習慣。 2. 分組討論出適合自己的使用習慣並與他組分享觀摩。 3. 透過影片認識網路霸凌及相關的法律責任。 4. 介紹 168 反詐騙專線,並說明如何求證。	網路詐騙與網路沉迷介紹	3
第(4)週-第(10)週	射擊遊戲	1. 1b-II-1 選擇合宜的學習方法,落實學習行動。 2. 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 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. 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。 4. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。	射擊遊戲: 1. 更換主題 2. 繪製瞄準器。 3. 得分程式設定 4. 時間倒數計時 1. 試玩與分享	Scratch 程式	7

第(11)週-第(17)週	數學遊戲	1. 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 2. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 3. 社會 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性	Scratch 操作介面及程式積木的使用	1. 認識函數積木變數的使用，具備學習函數積木的興趣。 2. 蒐集乘法當中被加數與加數的因果關係，寫出正確的函數積木	1. 能正確使用函數積木並設定適當的變數名稱 2. 能正確說出變數之間的因果關係 3. 能使用適當的程式積木執行運算程式積木得到正確的數學方程式	數學小遊戲： 1. 認識被加數、加數與和 2. 了解數學上三者的關係 3. 變數設定 4. 了解運算邏輯	數學乘法與程式積木	7
第(18)週-第(20)週	心得分享	1.2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	分組簡報	1. 學生能覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。	1. 學生能藉由分享報告，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 學生能利用資訊科技分享本學期學習成果與心得。	課程心得分享 1. 分享簡報 2. 遊戲共享 3. 試玩心得	簡報高手	3
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)：							