

三、嘉義縣松梅國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	網路禮節停看聽	課程 設計者	邱沛琪	總節數/學期 (上/下)	22/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 *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 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 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	品德 快樂 健康 負責 創新		與學校願景呼 應之說明	1. 期許松梅學生能運用資訊設備，進行校園悠遊走讀，記錄校園社區景致風貌，擁有健康的身心。 2. 具備好品德，認識網路禮節的重要。 3. 並透過程式設計教學，發揮創造思考的能力，樂於學習。				
總綱 核心素 養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，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. 能使用 Scratch 擬定具有故事性、動畫性、遊戲性或音樂性的程式，並應用投影片簡報軟體 powerpoint，製作、編輯及分享獨木舟學習簡報，並能增加特殊效果，創新簡報內容。 2. 能具備科技與資訊應用的基本素養，並理解網路禮節及網路霸凌的現象，遵守資訊素養理念。				
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 (5) 週	走 讀 牛 挑 灣	國語文 6-III-5 書寫說明事理、議 論的作品 綜合活動 2b-III-1 參與各項活動， 適切表現自己在團體中 的角色，協同合作達成 共同目標。 資訊教育 資議 a-III-4 展現學習資 訊科技的正向態度。	1. 「走讀 牛挑灣」 學習單 2. 「走讀 牛挑灣」 小遊戲 3. Scratch 主題創作 坊－太空 迷航	1.能利用學生自學書寫「走讀牛挑灣」學習 單。 2.能積極參與「走讀牛挑灣」小遊戲。 3.能學習 Scratch 主題創作坊－太空迷航仿作	1.完成 Scratch3.0 主題創作坊－太 空迷航仿作作品。 2.認真書寫「走讀牛挑灣」學習單。 3.和同儕製作「走讀牛挑灣」小遊 戲。	1.各組利用組內共學(學生參與擇策)， 進行 Scratch3.0 主題創作坊－太空 迷航學習，組內討論操作步驟。 (1)用 Scratch 程式的重複迴圈做出 角色的動畫。 (2)使無限迴圈不斷的播放動畫。 (3)了解迴圈可以相互嵌套成為巢狀 迴圈。 2.學生在小組內操作，遇到難題合作 解答。 3.書寫「走讀牛挑灣」學習單。 4.學生利用學生自學(學生參與擇策)， 用上述學習的概念，製作「走讀牛挑 灣」小遊戲，並 將自己遇到的問題，解決步驟記錄下 來。 5.各組在班上揭示所設計的小遊戲， 讓其他組同學來挑戰。 6.藉由組間互學(學生參與調節)，學生 將自己遇到的疑問記錄下來，請各組 的學生討論，提出評估的建議。 7.教師利用教師導學(學生參與定標) 將此單元所應用的概念進行總結。	筆記型電腦 投影機 程式設計學 習平台 Scratch	5

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>拒絕網路霸凌</p>	<p>社會 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 資訊教育 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 綜合 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。</p>	<p>1. 網路霸凌 2. 網路禮節 3. 友善校園</p>	<p>1.能關注3C時代網路霸凌的現象能透過課程。 2.遵守網路禮節的相關規範。 3.能實踐及營造友善校園的環境。</p>	<p>1.認真書寫「網路禮節」學習單。 2.和同儕進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作。 3.以流暢的口語向全校傳達網路霸凌的嚴重，</p>	<p>1.教師利用教師導學(學生參與定標)，向學生提問： (1)你們使用什麼社交軟體和同學聯繫？ (2)在社交軟體上的留言或聯繫，有發現什麼樣的問題嗎？ 2.教師揭示網路霸凌的新聞事件。 3.學生利用學生自學(學生參與定標)，書寫「網路禮節」學習單，省思3C時代網路霸凌的現象。 4.各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路霸凌的現象。 5.分組利用 word-smartArt，進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：認識網路霸凌、網路理性發言、見同學有攻擊別人的言論，要予以規勸等。 6.藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「拒絕網路霸凌」心智圖，各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。 7.學生在全校集會，利用「拒絕網路霸凌」心智圖，向全校傳達網路霸凌的嚴重，盼能由自身做起，營造友善校園的環境。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 文書處理軟體 word-smartArt</p>	<p>5</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>導覽機器人</p>	<p>資訊 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 綜合 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1.Scratch3.0—聊天機器人 2.走讀牛挑灣導覽 3.導覽機器人程式</p>	<p>1.能理解 Scratch3.0—聊天機器人的學習概念。 2.能運用設計的程式進行走讀牛挑灣導覽。 3.能參與導覽機器人程式的設計。</p>	<p>1.完成 Scratch3.0 主題創作坊—聊天機器人仿作作品。 2.認真書寫「走讀牛挑灣導覽」學習單。 3.和同儕針對牛挑灣特色景點製作「導覽機器人程式」。</p>	<p>1.各組利用組內共學(學生參與調節)，進行 Scratch3.0 主題創作坊—聊天機器人學習，組內討論操作步驟。 (1)用 Scratch 程式串接文字瞭解變數可以用來儲存使用者輸入的內容。 (2)用 Scratch 程式的判斷式來回應使用者輸入。 (3)學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 2.學生利用學生自學(學生參與擇策)，先書寫「走讀牛挑灣導覽」學習單，用將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 3.學生用 Scratch3.0，針對牛挑灣特色景點製作「導覽機器人程式」。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 平板電腦</p>	<p>5</p>

						4. 教師利用 <b>教師導學(學生參與定標)</b> ，教導學生相關的導覽解說技巧。 5. 全班帶至各景點，由各組以製作的導覽機器人程式進行導覽，藉由 <b>組間互學(學生參與監評)</b> ，各組發表對他組的建議。			
第 (16) 週 - 第 (22) 週	松 梅 好 蔬 多	藝術 1-III-6 能學習 <b>設計</b> 思考，進行 創意發想和實作。 3-III-1 能 <b>參與</b> 、記錄各類藝術 活動，進而覺察在地及 全球藝術文化。 資訊教育 資議 p-III-2 <b>使用</b> 數位資 源的整理方法。	1.簡報軟 體 powerpoint 2.「松梅 好蔬多」 簡報 3.動態成 果發表	1.能依所學 <b>設計</b> 「松梅好蔬多」簡報。 2.能 <b>參與</b> 簡報軟體 powerpoint 學習。 3.能 <b>使用</b> 簡報軟體 powerpoint 進行 <b>動態成果發 表</b> 。	1.利用平板電腦拍攝松梅教學農園 的作物。 2.使用 powerpoint 製作「松梅好蔬 多」簡報。 3.以流暢的口語進行「松梅好蔬多」 成果發表。	1.學生利用平板電腦，以 <b>學生自學(學 生參與定標)</b> 的方式，結合本校校訂課 程食農教育拍攝松梅教學農園的作 物，並且將作物分類。 2.教師藉由 <b>教師導學(學生參與定標)</b> ， 希望學生使用簡報軟體 powerpoint，將 學生所拍攝的相片製作成以多元的方 式呈現。 3.各組利用 <b>組內共學(學生參與擇策)</b> ， 共同搜尋及討論 powerpoint 的使用方 式，例如：轉場、出場效果、加入音效 等，並且在小組內分配任務。 4.學生利用 <b>學生自學(學生參與定標)</b> ， 依所分配的任務，進行研究及製作「松 梅好蔬多」簡報。 5.班級分享，各組利用 <b>組間互學(學生 參與調節)</b> ，分享使用 powerpoint 的方 式，及操作時遇到的困難。 6.其他組給予回饋或提供解決方式。 在全校集會舉行「松梅好蔬多」動態成 果發表。	筆記型電腦 投影機 簡報軟體 powerpoint	6	
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (均一學習平台) <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 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(22)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 checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )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)： 1. 2. <div style="text-align: right;">           特教老師姓名：            普教老師姓名：邱沛琪         </div>								