

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	用資訊記童年	課程設計者	邱沛琪	總節數/學期(上/下)	18/下學期	
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	小學的最後一年，除了持續學習程式設計，促進資訊素養，擁有好品德之外，更將小學六年的成長歷程，製成影片，同儕分享作品內容與製作歷程，提出建議與回饋，透過滾動修正，讓學習能更積極創新，展現活力。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		課程目標	1.能應用影片編輯軟體 moviemaker，製作、編輯及分享國小六年成長紀錄影片，並理解網路交友及網路購物可能會遇到的陷阱，避免人身的危險及財務的損失。 2.能促進學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣，並靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。				
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	網路交友要謹慎	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。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	1.網路社群 2.「網路交友要謹慎」心智圖 3.資訊素養靜態學習成果展	1.能關注網路社群所衍生的問題。 2.能和同儕設計「網路交友要謹慎」心智圖。 3.能依此單元所學參與資訊素養靜態學習成果展。	1.認真書寫「網路交友」學習單。 2.和同儕利用 word-smartArt，進行「網路交友要理性」心智圖。 3.製作「網路交友要理性」海報。	1.教師利用教師導學(學生參與定標)，向學生提問： (1) 請同學分享網路交友的經驗？ (2)你覺得網路遊戲遇到的朋友，說的話都是真的嗎 (3)在網路上交友，如何保護自己呢？ 2.教師揭示網路交友的新聞事件。 3.學生利用學生自學(學生參與定標)，書寫「網路交友」學習單，省思 3C 時代網路交友可能產生的負面現象。 4.各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路的交友現象，利用 word-smartArt，進行「網路交友要謹慎」心智圖，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：個資要保密，不和網友單獨出去等。 5.藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「網路交友要謹慎」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。 6.各組利用組內共學(學生參與監評)，製作「網路交友要理性」海報，張貼於校內，呈現靜態學習成果展。	筆記型電腦 投影機 文書處理軟體 - word-smartArt 壁報紙	5

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>樂 學 動 動 腦</p>	<p>資訊教育 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 科技教育 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p>	<p>1. Scratch—記憶力大考驗 2. 「動動腦」學習單 3. 「動動腦」遊戲</p>	<p>1.能討論 Scratch—記憶力大考驗的學習重點。 2.能規劃依所學「動動腦」學習單。 3.能運用「動動腦」遊戲，展現程式設計學習成果。</p>	<p>1.完成 Scratch3.0 主題創作坊—記憶力大考驗仿作作品。 2.認真書寫「動動腦」學習單。 3.和同儕設計「動動腦」遊戲。</p>	<p>1.各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 記憶力大考驗—學習，組內討論操作步驟。 (1)在 Scratch 專案添加音效。 (2)用 Scratch 程式創建和使用清單存取數據。 (3)用 Scratch 程式創建和使用函式積木取代重複的程式片段。 2.學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 3.學生利用學生自學(學生參與擇策)，書寫「動動腦」學習單，將用程式設計問題所遇到的問題，以及解決步驟記錄下來。 4.各組再利用組內共學(學生參與調節)，設計和記憶力相關的題目。 5.由各組以製作的題目進行「動動腦」遊戲。 6.藉由組間互學(學生參與監評)，學生將自己遇到的疑問記錄下來，請各組的學生討論，提出具體的建議。 7.教師利用教師導學(學生參與定標)進行統整，並針對學生的迷思概念釋疑。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 軟體</p>	<p>5</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>獨 木 舟 闖 關</p>	<p>科技教育 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。 資訊教育 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p>	<p>1.獨木舟闖關程式 2.Scratch—划船比賽 3.程式設計迷思概念</p>	<p>1.能動手實作獨木舟闖關程式。 2.能探索 Scratch—划船比賽的學習重點。 3.能在經過自主學習後，整理程式設計迷思概念。</p>	<p>1.完成 Scratch3.0 主題創作坊—划船比賽仿作作品。 2.寫「獨木舟闖關」程式設計規劃單。 3.和同儕製作獨木舟闖關程式。</p>	<p>1.各組利用組內共學(學生參與定標)，進行 Scratch3.0 划船比賽—學習，組內討論操作步驟。 (1)用 Scratch 程式的運算子 (operators) 來比較數字 (2)用 Scratch 程式偵測 (detect) 角色是否碰到顏色。 (3)用 Scratch 程式添加一個變數 (variable) 來記錄時間。 2.學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。 3.學生利用學生自學(學生參與擇策)，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 4.各組利用組內共學(學生參與監評)，配合本校校訂課程，書寫「獨木舟闖關」程式設計規劃單。</p>	<p>筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 軟體</p>	<p>5</p>

