

嘉義縣網寮國小 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	資訊運用課程	課程 設計者	林家源	總節數 /學期	21/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <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	學習成長大海心 活力感恩鹽田情		與學校願景呼 應之說明	1. 學習使用資訊科技的能力，探索世界的大不同。 2. 運用資訊能力記錄生活，培養改變生活的資訊能力。 3. 藉由網路資源的運用，了解自身家鄉，學習對大自然的感謝。 4. 養成問題解決的思考方式，迎向未來的挑戰。			
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-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。		課程 目標	1. 認識程式設計，並體驗透過程式編寫實踐處理情境問題。 2. 因應各種情境，創新思考解決方式，擬定並實作程式設計流程圖。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	大鋼琴家	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	1. scratch 常用積木功能。 2. 設計鋼琴琴鍵。 3. 演奏簡易歌謠。	1. 運用 scratch 程式設計鋼琴琴鍵。 2. 運用設計出來之鋼琴琴鍵演奏歌曲。	1. 能在 scratch 程式正確設計出鋼琴琴鍵。 2. 能完成程式演奏歌謠。	(教師導學) 1. 老師介紹 scratch 程式介面。 2. 老師安排任務：製作鋼琴鍵盤並演奏歌謠。 (組內共學) 3. 老師請小組學生討論，鋼琴琴鍵有哪些？組合方式為何？要演奏哪條歌謠？需要多少琴鍵才可以完成演奏？ (學生自學) 4. 了解新增繪製角色。 5. 新增音樂擴充功能。 (組內共學) 6. 小組合作完成鋼琴鍵盤設計與演奏練習。 (組間互學) 7. 小組合作演奏歌謠。 8. 其他組別給予意見	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	5
第(6)週 - 第(10)週	程式說笑話	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。	1. scratch 常用積木功能。 2. 笑話與角色的編寫	1. 運用 scratch 程式設計創作角色與聲音，表演笑話短劇。 2. 合作討論笑話角色與內容	1. 能在 scratch 程式完成笑話短劇。 2. 能合作討論出笑話角色與內容。	(教師導學) 1. 老師介紹 scratch 程式介面。 2. 老師安排任務：製作笑話短劇。 (組內共學) 3. 老師請小組學生討論，要編寫哪種笑話？內容是什麼？角色為何？要錄製哪些人的聲音？ (學生自學)	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	5

						<p>4. 了解新增角色與移動功能積木。</p> <p>5. 輸入音樂功能。</p> <p>6. 網路錄製聲音</p> <p>(組內共學)</p> <p>7. 小組利用網路程式錄製聲音並匯入程式中。</p> <p>8. 小組合作完成笑話短劇。</p> <p>(組間互學)</p> <p>9. 小組展示笑話短劇成果。</p> <p>10. 其他組別給予意見回饋</p>		
第(11)週 - 第(15)週	電流急急棒	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1. scratch 常用積木功能。</p> <p>2. 電流急急棒的運作流程圖編寫</p>	<p>1. 運用 scratch 程式設計創電流急急棒遊戲關卡。</p> <p>2. 合作討論卡關的角色與通過不通過的結果，完成遊戲設計流程圖</p>	<p>1. 能在 scratch 程式完成電流急急棒遊戲。</p> <p>2. 能合作討論出內容與完成遊戲設計流程圖。</p>	<p>(教師導學)</p> <p>1. 老師介紹 scratch 程式介面。</p> <p>2. 老師安排任務：電流急急棒。</p> <p>(組內共學)</p> <p>3. 老師請小組學生討論，要有那些阻攔物？碰到了要怎麼做？是動加上計時器？過關了要有那些效果？</p> <p>(學生自學)</p> <p>4. 動作中的定位、左轉。</p> <p>5. 控制中的重複無限次、如果…那麼。</p> <p>6. 背景繪製。</p> <p>(組內共學)</p> <p>7. 小組合作完成電流急急棒遊戲關卡。</p> <p>(組間互學)</p> <p>9. 小組展示電流急急棒遊戲關卡成果。</p>	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	

						10. 其他組別試玩並給予意見回饋		
第(16)週 - 第(21)週	氣球神射手	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。	1. scratch 常用積木功能。 2. 射氣球遊戲的運作流程圖編寫	1. 運用 scratch 程式設計氣球神射手遊戲關卡。 2. 合作討論射中與射不中結果，完成遊戲設計流程圖	1. 能在 scratch 程式完成氣球神射手。 2. 能合作討論出內容與完成遊戲設計流程圖。	<p>(教師導學)</p> <p>1. 老師介紹 scratch 程式介面。 2. 老師安排任務：氣球神射手。</p> <p>(組內共學)</p> <p>3. 老師請小組學生討論，氣球要怎麼飛？射到了要怎麼反應？是動加上計時器？要如何計分？</p> <p>(學生自學)</p> <p>4. 偵測中的碰到顏色、事件中的廣播訊息。 5. 控制中的重複無限次、如果…那麼。 6. 運算中的變數、運算中的隨機。</p> <p>(組內共學)</p> <p>7. 小組合作完成氣球神射手遊戲關卡。</p> <p>(組間互學)</p> <p>9. 小組展示氣球神射手遊戲關卡成果。 10. 其他組別試玩並給予意見回饋</p>	Scratch 3.0 程式積木 X 機器人	6
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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(21)節 (以連結資訊科技議題為主)							

<p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※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)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (一般智能資優優異人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：林家源</p>
-----------------------------------	--

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。