

三、嘉義縣 鹿草 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	Scratch 3 小小程式設計師	課程 設計者	陳宏聰	總節數/學期 (上/下)	20/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 請勾選是否融入 <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	L 領導 T 感恩 E 探索 S 自信 C 合作	與學校願景呼 應之說明	1、培養學生 探索 科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土 感恩 的情懷。 3、藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與 自信 。 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌， 探索 最新事物。				
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-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. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並將其 應用 於生活中。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並 思考 改進。 3. 分析 探索 日常問題與拆解問題，培養自主 思考 的能力。 4. 學會使用 Scratch， 理解 程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 1. 5. 欣賞 作品，發揮想像力，在 創作 中發揮美感 體驗 表達自己的想法。				

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1~2 週	一、 我是 小小 程式 設計 師	資議 t-III-3 運用 運算 思維解決問題。 資議 t-III-1 運用 常見 的資訊系統。	1. 認識積 木式語言 2. 認識 Scratch 操作介面	1. 運用 積木式語言運算思維解決問題。 2. 運用 Scratch 操作介面資訊系統。	1. 口頭問答：說出程式語言的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。	【教師導學】 1. 教師介紹程式設計與程式語言。 2. 教師說明積木式語言。 3. 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。 【學生自學】 1. 學生認識 Scratch 操作介面。 2. 新建專案。 3. 建立與刪除角色。 4. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 5. 複製程式組。 6. 設定舞台背景。 7. 執行程式。 8. 儲存檔案。 9. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 【組內共學】 1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。	1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【 Scratch 介面介紹】 【 Scratch 介面大考驗】	2

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
						4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品，試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。 【組間互學】 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後 3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。		
第3~5週	二、孫悟空變變變	資議 t-III-3 運用 運用算思維解決問題。 綜 2c-III-1 分析 與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 藝 1-III-2 能使用 視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	1. 角色的造型與造型區工具。 2. 修改角色造型 3. 設定舞台背景。	1. 運用 造型區工具運用算思維解決角色的造型問題。 2. 分析 與判讀角色，規劃策略以解決修改角色造型的問題。 3. 能 使用 視覺元素和構成要素，探索創作設定舞台背景歷程。	1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量 (除錯題)：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 5. 學習評量 (初階題)：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 6. 學習評量 (進階題)：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。	【教師導學】 教師說明角色的造型與造型區工具。 【學生自學】 1. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 2. 視覺暫留的原理。 3. 認識本課重點指令。 4. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 5. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 7. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 8. 設定舞台背景。 9. 用「圖像效果」做出變身特效。 10. 認識流程圖與基本圖形。 【組內共學】 1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。 5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 9. 設定舞台背景。 10. 用「圖像效果」做出變身特效。 11. 認識流程圖與基本圖形。 12. 除錯的概念。	1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【製作遊戲腳本的概念】 【視覺暫留】 【看圖除錯】 【問題拆解填填看】 【迴圈-測驗問答】	3

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
						<p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>		
第6~8週	三、百變造型師	<p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識 Scratch 舞台座標</p> <p>2. 指定角色造型。</p> <p>3. 認識「如果」指令</p>	<p>1. 觀察情境或模式中的座標關係，並用文字或符號正確表述，協助推理 Scratch 舞台座標。</p> <p>2. 能學習指定角色造型，表現創作主題。</p> <p>3. 運用「如果」指令運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「兩輛車子」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：開啟「海底配對」，完成編排程式。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. 教師說明 Scratch 圖層指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 本課程式流程圖。</p> <p>2. 認識本課重點指令。</p> <p>3. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>(1) 學生程式開始時，指定角色造型。</p> <p>(2) 學生定位角色且不可拖曳。</p> <p>(3) 學生當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>(4) 學生讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>(5) 學生認識「如果」指令。</p> <p>(6) 學生複製程式。</p> <p>(7) 學生修改程式(造型與座標)。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. Scratch 圖層指令。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>(1) 程式開始時，指定角色造型。</p> <p>(2) 定位角色且不可拖曳。</p> <p>(3) 當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>6. 認識「如果」指令。</p> <p>7. 複製程式。</p> <p>8. 分組合作，修改同組程式(造型與座標)。</p> <p>9. 同組一起執行程式玩玩看。</p> <p>10. 各組發表，反思自己與欣賞後回饋意見。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩版 -Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【座標神射手】</p> <p>【圖層概念】</p>	3

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9~10週	四、青蛙賽跑	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 輸入的概念。</p>	<p>1. 運用「廣播」資訊系統。</p> <p>2. 運用輸入的概念運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答:能說出廣播的使用時機。</p> <p>2. 操作評量:完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題):開啟範例「動物點點名」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題):修改本課練習成果,改成A隊與B隊賽跑,用AB按鍵控制。</p> <p>6. 學習評量(進階題):修改本課練習成果,改成三隊賽跑,用123按鍵控制。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「廣播」。</p> <p>2. 教師說明本課程式流程圖。</p> <p>3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>開啟「青蛙賽跑」編排程式:</p> <p>(1) 編排裁判貓的程式。</p> <p>(2) 編排「1隊」青蛙的程式。</p> <p>(3) 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。</p> <p>(4) 編排「2隊」青蛙的程式。</p> <p>(5) 接收獲勝的訊息。</p> <p>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式:</p> <p>(1) 編排裁判貓的程式。</p> <p>(2) 編排「1隊」青蛙的程式。</p> <p>(3) 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。</p> <p>(4) 編排「2隊」青蛙的程式。</p> <p>(5) 接收獲勝的訊息。</p> <p>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>(7) 分組合作,一起修改程式成三對賽跑,同組三人一起競賽執行程式玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作,分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後,反思自己作品,嘗試修改程式,例如:加入音效。</p> <p>3. 回饋意見,回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【廣播概念】</p> <p>【輸入互動連連看】</p>	2
第11~13週	五、防疫小尖兵	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。</p>	<p>1. 用Scratch做動畫</p> <p>2. 動畫劇情</p> <p>3. 完成第一個場景</p>	<p>1. 運用Scratch資訊系統做動畫。</p> <p>2. 製作動畫劇情圖稿以呈現設計構想。</p> <p>3. 能學習多元媒材與技法,完成第一個場景表現創作主題。</p>	<p>1. 口頭問答:說出按鈕的設計方法。</p> <p>2. 操作評量:完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題):開啟範例「自我介紹」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題):開啟範例檔案,編排程式完成「洗手五步驟」動畫。</p> <p>6. 學習評量(進階題):開啟範例檔</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹用Scratch做動畫的概念。</p> <p>2. 教師說明製作動畫的步驟。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 知道如何在切換場景時,加上轉場效果。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 認識動畫劇情。</p> <p>5. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>6. 編排程式,完成第一個場景:</p>	<p>1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作動畫的舞台與角色】</p>	3

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
					案，設計一個「北風和太陽」的動畫。	<p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用 Scratch 做動畫的概念。 2. 製作動畫的步驟。 3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 4. 本課程式流程圖。 5. 認識本課重點指令。 6. 認識動畫劇情。 7. 開啟練習檔案與匯入角色。 8. 編排程式，完成第一個場景： <ol style="list-style-type: none"> (1) 片頭動畫與按鈕設計。 (2) 場景 1：勤洗手。 9. 各組合作完成程式。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 3. 回饋意見，回應別組的報告。 		
第 14~15 週	六、終極密碼	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識「亂數」與「變數」。 2. 設定變數 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用「亂數」與「變數」資訊系統。 2. 運用運算思維解決變數設定問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出什麼是亂數。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 6. 學習評量(進階題)：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從 1~25 數字中，抽取一個號碼。 	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹「亂數」。 2. 教師介紹「變數」。 3. 教師介紹本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生編排程式： <ol style="list-style-type: none"> (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 2. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： <ol style="list-style-type: none"> (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。 7. 一起和同學合作互動，玩玩看。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩版 Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 <p>【什麼是變數】【條件式流程圖填空遊戲】</p>	2

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
						<p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。</p> <p>3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>		
第16-17週	七、英打問答	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識邏輯運算</p> <p>2. 字串的設計</p>	<p>1. 運用邏輯運算資訊系統。</p> <p>2. 運用運算思維解決字串的設計問題。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量 (除錯題)：開啟範例「躲避球」來除錯。</p> <p>5. 學習評量 (初階題)：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。</p> <p>6. 學習評量 (進階題)：修改本課練習成果，讓每次出題為3個字母，都正確才算答對。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</p> <p>2. 教師說明本課程式流程圖。</p> <p>3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>編排程式：</p> <p>(1) 大象的動畫。</p> <p>(2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。</p> <p>(3) 變數初始化。</p> <p>(4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。</p> <p>(5) 編排答對程式。</p> <p>(6) 編排答錯程式。</p> <p>(7) 編排打字結果程式。</p> <p>(8) 讓大象說出得分。</p> <p>(9) 加入音效。</p> <p>(10) 認識擴充功能-文字轉語音。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 編排程式：</p> <p>(1) 大象的動畫。</p> <p>(2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。</p> <p>(3) 變數初始化。</p> <p>(4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。</p> <p>(5) 編排答對程式。</p> <p>(6) 編排答錯程式。</p> <p>(7) 編排打字結果程式。</p> <p>(8) 讓大象說出得分。</p> <p>(9) 加入音效。</p> <p>(10) 認識擴充功能-文字轉語音。</p> <p>【組間互學】</p>	<p>1. 巨岩版-Scratch 3小小程式設計師</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體</p>	2

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
						1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 3. 回饋意見，回應別組的報告。		
第18~20週	八、打鼓達人	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. 認識分身 2. 認識音樂擴充功能。 3. 製作計時器。	1. 運用 Scratch 資訊系統設計分身。 2. 能探索並使用音樂擴充功能，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 3. 運用運算思維解決製作計時器問題。	1. 口頭問答：說出分身是什麼。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「下雪」來除錯。 5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，將計時30秒改為倒數計時30秒。 6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。	【教師導學】 1. 教師介紹分身。 2. 教師說明擴充功能-音樂。 3. 教師說明本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。 【學生自學】 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。 (4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。 【組內共學】 1. 認識分身。 2. 認識擴充功能-音樂。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。 (4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。 6. 和同學一起執行程式玩玩看，反思看看單人遊戲和二人遊戲的不同 【組間互學】 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 3. 回饋意見，回應別組的報告。	1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【分身的概念】	3

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
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(20)節(以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整		<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(2)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- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> ○達常忘記上廁所，須老師提醒去上廁所。 ○群識字有困難，須提供口語的報讀協助 ○芳上課容易分心，需要老師適時留意與提醒，並多提供問答的機會，培養口語表達的能力。 ○祐做事缺乏耐心，需要老師適時留意與引導；閱讀容易跳字或漏行，需要老師多留意。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：官易祺 普教老師姓名：陳宏聰</p>						

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，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。