

三、嘉義縣 和睦國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技萬花筒	課程設計者	蘇儀真	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 <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	健康生活、創新思考 國際視野、同理關懷	與學校願景呼應之說明	1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性 2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。 3. 透過網路的使用，快速與世界連結。 4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。				
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. 透過「認識 Scratch」、「角色動起來」、「小小動畫大工程」、「動畫發表會」等活動，以科技應用、動手操作、創新思考的經驗，培養科技素養，擴展生活視野。 2. 透過活動的回饋與反思，結合學習經驗，將資訊科技技能運用於生活情境中。				

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	認識 Scratch	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	1. Scratch 2. 不插電玩程式	1. 能運用不插電玩程式表達運算程序 2. 能運用 Scratch 表達運算程序	1. 學習圖形化程式的組合原理 2. 學習 Scratch 軟體操作 3. 完成角色與背景設置	《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生認識 Scratch 軟體。 《組內共學》(1 節) 學生在組內討論並體驗學習開新專案 《學生自學》(1 節) 教師請學生設置 Scratch 軟體角色與背景 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(2 節) 利用不插電玩程式學習圖形化程式的組合原理，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。 ((學習策略:發表與聆聽)	電腦 不插電玩程式 Scratch3.0 軟體	5 節

<p>第 6 週 - 第 10 週</p>	<p>角色 動起 來</p>	<p>資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決 生活中的問題。 社 3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。</p>	<p>1. Scratch 2. 環保科學小尖兵主題動畫</p>	<p>1. 能運用 Scratch 進行創作。 2. 透過對環境保護的理解與省思製作主題動畫</p>	<p>1. 學習各類程式積木的用途 2. 了解使用 Scratch 軟體的目的 3. 進行動畫劇本編排。</p>	<p>《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生認識一小時玩程式及.Scratch 網站 《組內共學》(1 節) 學生在小組內討論並利用程式積木使角色移動 《學生自學》(1 節) 教師請學生製作主題:製作環保科學小尖兵主題動畫 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(1 節) 老師更進一步指導各類程式積木的用途，學生進行劇本編排分組報告及聆聽其它組別的報告。 (學習策略:發表與聆聽)</p>	<p>Scratch3.0 軟體</p>	<p>5 節</p>
<p>第 11 週 - 第 15 週</p>	<p>小 小 動 畫 大 工 程 程</p>	<p>資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決 生活中的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. Scratch 2. 加入物件音樂</p>	<p>1. 能利用 Scratch 進行創作。 2. 能學習加入物件音樂，表現創作主題。</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行動畫製作</p>	<p>《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生配合劇本內容，增加角色或物件 《組內共學》(1 節) 學生在小組內討論配合故事進行物件移動 《學生自學》(1 節) 學生練習加入聲音及背景音樂 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(1 節) 達成每週動畫進度，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。 (學習策略:發表與聆聽)</p>	<p>Scratch3.0 軟體</p>	<p>5 節</p>
<p>第 16 週 - 第 20 週</p>	<p>動 畫 發 表 會</p>	<p>資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決 生活中的問題。 國 5-II -12 主動參與班級、學校或社區的閱讀社群活動。</p>	<p>1. Scratch 2. 動畫發表</p>	<p>1. 能運用 Scratch 進行創作。 2. 主動參與班級動畫閱覽活動</p>	<p>1. 完成動畫製作 2. 能欣賞他人動畫成果並給予回饋</p>	<p>《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生完成動畫製作。 《組內共學》(2 節) 學生在小組內討論並動畫發表 (學習策略:發表與聆聽) 《學生自學》(1 節) 全班票選最佳動畫並提出優點與建議 (安排學生主動學習任務)</p>	<p>Scratch3.0 軟體 回饋單</p>	<p>5 節</p>

三、嘉義縣 和睦國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技萬花筒	課程設計者	蘇儀真	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 <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	健康生活、創新思考 國際視野、同理關懷	與學校願景呼應之說明	1. 培養使用電腦的正確習慣，增加生活便利性 2. 透過資訊科技的輔助，實現學生創新的想法。 3. 透過網路的使用，快速與世界連結。 4. 在學習資訊工具的過程中，實踐互助學習、同理關懷的行動。				
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. 透過「玩玩 Scratch」、「我的小遊戲」、「畢業專輯」等活動，以科技應用、動手操作、創新思考的經驗，培養科技素養，擴展生活視野。 2. 透過活動的回饋與反思，結合學習經驗，將資訊科技技能運用於生活情境中。			

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6週	玩玩 Scratch	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 圖形化程式設計軟體 2. 物件移動 3. 文字輸入 4. 設計腳色	1. 能運用 Scratch 表達運算程序 2. 能學習設計思考，進行遊戲專案製作	1. 能運用 scratch3.0 各類程式積木在遊戲製作上的基本用途 2. 運用程式積木進行簡單的遊戲設計與製作 3. 能完成一個簡單的動畫	《教師導學》(1 節) 教師說明及引導一小時玩程式及 Scratch 網站 《組內共學》(1 節) 學生在小組內討論並體驗遊戲專案 《學生自學》(1 節) 學生透過分組實作方式，理解遊戲專案如何以程式積木編排遊戲程式 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(2 節) 學生進行簡易遊戲設計與製作，再請學生分組報告及聆聽其它組別的報告。 (學習策略:發表與聆聽)	Scratch3.0 軟體	6 節

<p>第 6 週 - 第 12 週</p>	<p>我的 小遊 戲</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>1. Scratch 2. 遊戲製作 -遊戲內容 -遊戲場景 -遊戲角色 -廣播功能</p>	<p>1. 能運用 Scratch 進行遊戲製作 2. 分享並欣賞遊戲成果</p>	<p>1. 運用 Scratch 軟體進行遊戲製作 2. 完成遊戲製作 3. 能欣賞他人遊戲成果並給予回饋</p>	<p>《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生進行簡易遊戲製作，老師視學生進度與遭遇的問題給予指導 《組內共學》(1 節) 學生在組內討論並體驗 Scratch 遊戲製作 《學生自學》(1 節) 學生進行遊戲設計與製作 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(1 節) 完成遊戲，全班進行試玩大會並票選最佳遊戲 (學習策略:發表與聆聽)</p>	<p>Scratch3.0 軟體</p>	<p>6 節</p>
<p>第 13 週 - 第 18 週</p>	<p>畢業 專輯</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 m-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 畢業專輯 2. 畢業影片</p>	<p>1. 能使用學習過的科技軟體產出畢業專輯與畢業影片 2. 能學習多元媒材表現畢業創作主題</p>	<p>1. 能夠完成畢業專題 2. 能自行完成畢業影片</p>	<p>《教師導學》(1 節) 教師說明及引導學生利用 powerpoint 製作畢業專輯 《組內共學》(1 節) 學生在組內討論從雲端硬碟擷取四年來資訊課的作品 《學生自學》(1 節) 利用手機平板拍攝畢業影片 (安排學生主動學習任務) 《組間互學》(1 節) 再請學生分組報告畢業影片及聆聽其它組別的報告。 (學習策略:發表與聆聽)</p>	<p>Power point 軟體及威力導演 youtube 影音平台</p>	<p>6 節</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>		<p><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(18)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>						
<p>特教需求學生課程調整</p>		<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(7)人、情緒障礙()人、自閉症()人 ※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. 教學活動中簡單的題目可以給予機會引導回答，提升個案自信心，並有參與感 2. 安排適當的小老師協助，藉由班級小團體中的合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務 特教老師簽名：林玫岑 謝幸儒 李明蓁 普教老師簽名：蘇儀真</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，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。