

三、嘉義縣同仁國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技同仁	課程設計者	林宗毅	總節數/學期(上/下)	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 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	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼應之說明	一、透過科技網路學習延伸學習觸角，引發社會人文的熱情關懷，享受學習。 二、利用程式語言學習，培養運算思維，思索問題解決方法，增進多元智能的培養，將對人事物的熱誠關懷透過科技解決問題。 三、藉由基本文書處理學習及影像處理，學會資料整理編排之審美觀念，透過影像處理的學習增進審美能力。 四、結合健康促進及防災等相關議題，導入科技資訊技能的學習，增進學習的活潑性和趣味性。			
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-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。		課程目標	一、學生透過學習程式設計的方式，來培養探索問題的思考能力，進而運用實踐在日常生活上。 二、各先進國家都理解提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性，而程式設計學習正具備是邏輯思考的培養方式，待程式教學普及實施後，日後自然帶動工業、國防、科技…等等全面的提升。			

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	我是小小程式設計師	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. Scratch 程式介面。 2. 角色控制。	1. 運用上機操作 Scratch 程式介面來認識 Scratch。 2. 運用程式中的積木來達到角色控制。	1. 學生能學會認識 Scratch 的操作介面 2. 學生能學會角色的定位到、移動、等待、旋轉等功能。 3. 學生能學會運用外觀與音效積木。	<p>【學生自學】</p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 7-24 頁，以了解 Scratch 程式介面以及認識角色。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作上下左右移動的小程式。學生參與定標 3. 學生討論如何透過設定角色積木製作上下左右移動的小程式。學生參與擇策 4. 小組派員發表結果。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組成員共同評分，比較分析他組小程式，學習並改進自己作品。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 導師介紹 Scratch 程式介面以及認識角色。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5 節

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>孫悟空變變變</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 角色的造型 2. 迴圈</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式變換不同角色的造型 2. 運用程式中積木的迴圈達到重複的目的地</p>	<p>1. 學生能了解角色的造型 2. 學生能學會如何變換角色的造型 3. 學生能正確使用迴圈積木的來達到重複動作的結果。</p>	<p>【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 25-44 頁，了解如何改變角色的造型以及了解迴圈積木。 【組內共學】 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作孫悟空變變變作品。 3. 學生討論如何透過角色的造型以及迴圈積木製作孫悟空變變變程式。 4. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組成員共同評分，比較分析他組 孫悟空變變變作品，學習並改進自己作品。 【教師導學】 1. 導師講解角色的造型以及迴圈積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>5 節</p>
---	---------------	---	---------------------------	--	---	---	---	------------

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>百變造型師</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 座標 2. 條件式</p>	<p>1. 運用上機操作 Scratch 來認識座標積木的使用方式。 2. 運用程式中條件式的積木來達到邏輯判斷的方法。</p>	<p>1. 學生能了解座標象限的概念 2. 學生能學會正確設定角色物件座標 3. 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式</p>	<p>【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 45-62 頁，以了解座標和條件式積木。 【組內共學】 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作百變造型師程式。學生參與定標 3. 學生討論如何透過座標及條件式積木製作百變造型師程式。學生參與擇策 4. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3. 小組成員共同評分，比較分析他組百變造型師程式，學習並改進自己作品。 【教師導學】 1. 導師講解座標和條件式積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>5 節</p>
--	--------------	---	-------------------------	--	---	---	---	------------

<p>青蛙賽跑</p> <p>第(16)週 - 第(21)週</p>	<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. 廣播</p> <p>2. 條件式迴圈</p>	<p>1. 運用上機操作 Scratch 來認識廣播積木的使用方式</p> <p>2. 運用程式中條件式迴圈的積木來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1. 學生能學會正確使用廣播積木連結程式進行。</p> <p>2. 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 63-80 頁，以了解廣播和條件式迴圈積木。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 大約三四個人分成 1 組</p> <p>2. 組內學生討論如何製作青蛙賽跑程式。</p> <p>3 學生討論如何透過廣播和條件式迴圈積木製作青蛙賽跑程式。</p> <p>4. 小組派員發表結果。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評</p> <p>3. 小組成員共同評分，比較分析他組青蛙賽跑程式，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 導師介紹廣播和條件式迴圈積木。</p> <p>2. 討論時教師行間指導。</p> <p>3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - 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>5 節</p>
<p>教材來源</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (巨岩-Scratch Scratch 3 小小程式設計師) <input 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</p> <p><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>
<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 type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生:<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數,如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>1.學習內容:難度無調整。</p> <p>2.學習歷程:(1)適時提問學生,拉回學生專注力,並給予提示,鼓勵學生回答問題。(2)以多感官的學習管道進行學習。</p> <p>3.學習環境:(1)學習環境單純結構化,室內座位避免靠近窗戶,減少學生分心。</p> <p>(2)上課或練習的時候,若文字量太多,建議有同儕協助報讀一起完成。</p> <p>(3)合作性的活動,鼓勵友善同儕協助、參與,並賦予學生可完成的任務。</p> <p>4.學習評量:(1)多元評量:口頭評量,實作評量、檔案評量、觀察等不同方式。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:鄭富育 普教老師姓名:林宗毅</p>

年級	六年級	年級課程主題名稱	科技同仁		課程設計者	林宗毅	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	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼應之說明	1、透過科技網路學習延伸學習觸角，引發社會人文的熱情關懷，享受學習。 2、利用程式語言學習，培養運算思維，思索問題解決方法，增進多元智能的培養，將對人事物的熱誠關懷透過科技解決問題。 3、藉由基本文書處理學習及影像處理，學會資料整理編排之審美觀念，透過影像處理的學習增進審美能力。 4、結合健康促進及防災等相關議題，導入科技資訊技能的學習，增進學習的活潑性和趣味性。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。		課程目標	1、學生透過學習程式設計的方式，來培養探索問題的思考能力，進而運用實踐在日常生活上。 2、各先進國家都理解提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性，而程式設計學習正具備是邏輯思考的培養方式，待程式教學普及實施後，日後自然帶動工業、國防、科技…等等全面的提升。				
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂	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

			學習 內容					
--	--	--	----------	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>防疫小尖兵</p>	<p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動畫的步驟。 2. 背景 3. 按鈕 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在動畫開始前，先製作出動畫的步驟。 2. 運用上機操作 Scratch 來認識背景積木的使用方式 3. 運用程式中的按鈕積木，來達到後續事件的開始 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能在製作動畫前，將腳本、配音、分鏡、程式、轉場等等先行規劃。 2. 學生能熟練地使用背景變換與轉場 3. 學生能使用按鈕來進行後續事件 	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請學生觀看教科書 81-102 頁，以了解動畫腳本和背景和按鈕積木。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作防疫小尖兵程式。 3. 學生討論如何透過動畫腳本和背景和按鈕積木製作防疫小尖兵程式。 4. 小組派員發表結果。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3. 小組成員共同評分，比較分析他組防疫小尖兵程式，學習並改進自己作品。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 導師介紹動畫腳本和背景和按鈕積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 	<p>5 節</p>
--	--------------	---	---	--	--	--	---	------------

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>終極密碼</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 亂數和變數 2. 2 選 1 條件式</p>	<p>1. 運用上機操作 Scratch 來認識亂數和變數積木的使用方式 2. 運用程式中的 2 選 1 條件式積木，來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1. 學生能使用亂數和變數的積木來產生所需要的數字法。 2. 學生能學會應用 2 選 1 條件式積木，設計改變遊戲進行的結果。</p>	<p>【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 103-118 頁，以了解亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。 【組內共學】 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作終極密碼程式。學生參與定標 3. 學生討論如何透過亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。製作終極密碼程式。 4. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3. 小組成員共同評分，比較分析他組終極密碼程式，學習並改進自己作品。 【教師導學】 1. 導師介紹亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>5 節</p>
---	-------------	---	----------------------------------	---	--	---	---	------------

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>英打問答</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 邏輯運算 2 字串</p>	<p>1. 運用上機操作 Scratch 來認識邏輯運算積木的使用方式 2. 運用程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字</p>	<p>1. 學生能學會邏輯運算的概念，用在事件判斷完後，所要採取的應對方式。 2. 學生能運用程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字</p>	<p>【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 119-140 頁，以了解邏輯運算和字串積木。 【組內共學】 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作英打問答程式。學生參與定標 3. 學生討論如何透過邏輯運算和字串積木製作英打問答程式。學生參與擇策 4. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組成員共同評分，比較分析他組英打問答程式，學習並改進自己作品。 【教師導學】 1. 導師介紹邏輯運算和字串積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>4 節</p>
--	-------------	---	-------------------------	--	--	---	---	------------

<p style="text-align: center;">第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>打鼓達人</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 分身 2. 【不成立】的邏輯運算</p>	<p>1. 運用上機操作 Scratch 來認識分身運算積木的使用方式 2. 運用程式中的【不成立】的邏輯運算積木，在過程中擔任篩檢的工作，來判斷事件進行的方向。</p>	<p>1. 學生能運用分身的技巧，重複出現相同的角色。 2. 學生能學會使用【不成立】的邏輯運算積木，用在事件判斷完後，所要採取的應對方式。</p>	<p>【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 141-159 頁，以了解分身和【不成立】的邏輯運算積木。 【組內共學】 1. 大約三四個人分成 1 組 2. 組內學生討論如何製作打鼓達人程式。學生參與定標 3. 學生討論如何透過分身和【不成立】的邏輯運算積木製作打鼓達人程式。學生參與擇策 4. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3. 小組成員共同評分，比較分析他組打鼓達人程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1. 導師介紹分身和【不成立】的邏輯運算積木。 2. 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>4 節</p>
--	-------------	---	--------------------------------	---	--	---	---	------------

教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (巨岩-Scratch Scratch 3 小小程式設計師) <input 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(18)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 type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生:<input 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"> 學習內容:難度無調整。 學習歷程:(1)適時提問學生,拉回學生專注力,並給予提示,鼓勵學生回答問題。(2)以多感官的學習管道進行學習。 學習環境:(1)學習環境單純結構化,室內座位避免靠近窗戶,減少學生分心。 (2)上課或練習的時候,若文字量太多,建議有同儕協助報讀一起完成。 (3)合作性的活動,鼓勵友善同儕協助、參與,並賦予學生可完成的任務。 學習評量:(1)多元評量:口頭評量,實作評量、檔案評量、觀察等不同方式。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名:鄭富育 普教老師姓名:林宗毅</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。