

三、嘉義縣 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	三年級	年級課程主題名稱	科技好好玩	課程設計者	林如洋	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程主題 <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(供統計用,並非一定要融入) 需跨領域,以主題/專題/議題的類型,進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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 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、創新、關懷、合作		與學校願景呼應之說明	希希望六腳蒜頭的孩子們,能以身心健康為基礎,在關懷的環境中學習,透過閱讀、藝術人文與科技的創新思考,培養積極合作的世界人生觀			
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-C2 具備理解他人感受,樂於與人互動,並與團隊成員合作之素養。		課程目標	1. 藉由課程,培養學生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。 2. 培養學生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。 3. 指導學生理解他人感受,樂於與人互動,並與團隊成員合作之素養。 4. 學生具備運算思維,透過 scratch 程式設計小遊戲,並樂於與成員互動,完成程式的撰寫與。 5. 透過分組合作,學生能體驗與他人合作的重要性,運用資訊科技,完成小組作品。			

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>第(1)週 - 第(3)週</p>	<p>檔案收納妙管家</p>	<p>資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資訊/資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資訊/資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p>	<p>1 Window 作業系統。 2 檔案分類規劃表 3 資源回收桶。</p>	<p>1 能體驗 Window 作業系統中不同檔案類型與建立資料夾 2 能利用檔案總管設計檔案分類規畫表, 並感受檔案分類於整理日常生活資料整理的重要性 3 能描述並操作清理資源回收桶以整理數位檔案</p>	<p>1. 學生能正確說出不好習慣帶來的負面影響。 2. 學生能了解並實踐正確的網路使用態度。 3. 學生能訂定網路使用時間, 並督促自己遵行規範。 4. 學生能了解網路詐騙常用的手法, 並知道如何求證與反制。</p>	<p><b>學生自學:</b> 學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作, 覺察並記錄下難處或疑惑處 1 使用檔案總管, 瞭解檔案樹狀結構與檢視模式。 2 在紙本上先完成檔案分類規劃表, 再於電腦中新增樹狀結構資料夾、命名與搬移檔案。 3 操作【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 4 刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 5 利用內建的相片程式瀏覽校園環境圖片。 <b>組內共學</b> 1 組內互相分享彼此檔案分類規劃表 2 整理並記錄組內檔案總管的操作難處 3 選出組內最美麗校園圖片 <b>組間互學</b> 1 透過組間報告檔案分類規劃表, 2 組間分享最美麗校園圖片, 並報告圖片特色 3 紀錄組間檔案總管共同操作難處或疑惑處 <b>教師導學</b> 1 表揚優秀校園圖片報告同學 2 表揚優秀檔案規劃表作品 3 指導檔案總管操作難處及疑惑處</p>	<p>網路詐騙與網路沉迷介紹</p>	<p>3</p>
------------------------------	----------------	--	--	---	---	---	--------------------	----------

<p>第(4)週-第(10)週</p>	<p>射擊遊戲</p>	<p>1. 社會 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。  2. 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。  3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。  4. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1. 藉由課程操作，學生能選擇合宜的學習方法，落實學習行動。  2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法  3. 藉由程式設計與操作，能具備學習資訊科技的興趣。  4. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 學生能選擇合宜的學習方法，完成操作指令。  2. 學生能認識 SCRATCH 的使用方法，完成任務。  3. 學生能具備學習資訊科技的興趣。  4. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。</p>	<p><b>教師導學</b>  1 教師介紹 Scratch 程式的由來及積木語言的分類  2 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。  3 教師介紹 Scratch 程式的範例，引起學習動機</p> <p><b>學生自學</b>  學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作，覺察並記錄下難處或疑惑處  1 新建專案。  2 建立與刪除角色。  3 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。  4 複製程式組。  5 設定舞台背景。  6. 執行程式。  7. 儲存檔案。</p> <p><b>組內共學</b>  1 小組討論 Scratch 程式設計功能上的使用  2. 組員針對不同設計分享想法</p> <p><b>組間互學</b>  1 分享與欣賞他人的優點  2 記錄優點後試著優化小組的作品</p>	<p>Scratch 程式</p>	<p>7</p>
---------------------	-------------	--	-----------------------------	--	---	---	-------------------	----------

<p>第(11)週-第(17)週</p>	<p>數學遊戲</p>	<p>1. 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 2. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 3. 社會 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1. 認識函數積木變數的使用，具備學習函數積木的興趣。 2. 蒐集乘法當中被加數與加數的因果關係，寫出正確的函數積木</p>	<p>1. 能正確使用函數積木並設定適當的變數名稱 2. 能正確說出變數之間的因果關係 3. 能使用適當的程式積木執行運算程式積木得到正確的數學方程式</p>	<p><b>教師導學</b> 1 教師介紹 Scratch 程式的由來及積木語言的分類 2 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。 3 教師介紹 Scratch 程式的範例, 引起學習動機 <b>學生自學</b> 學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作，覺察並記錄下難處或疑惑處 1 新建專案。 2 建立與刪除角色。 3 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 4 複製程式組。 5 設定舞台背景。 6. 執行程式。 7. 儲存檔案。 <b>組內共學</b> 1 小組討論 Scratch 程式設計功能上的使用 2. 組員針對不同設計分享想法 <b>組間互學</b> 1 分享與欣賞他人的優點 2 記錄優點後試著優化小組的作品</p>	<p>數學乘法與程式積木</p>	<p>7</p>
<p>第(18)週-第(20)週</p>	<p>認識程式積木</p>	<p>1. 資訊/資議 t-II-1 <b>體驗</b>常見的資訊系統。 2. 社會 2b-II-2 <b>感受與欣賞</b>不同文化的特色。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1. 學生能覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。</p>	<p>1. 學生能藉由分享報告，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 學生能利用資訊科技分享本學期學習成果與心得。</p>	<p><b>學生自學：</b> 透過閱讀與查詢方式，認識 SCRATCH: 1. 如何更換背景 2. 讓主角動起來 3. 角色移動與音效 <b>組內共學：</b> 1. 觀摩他人的做法與操作邏輯順序並討論合理性 2. 將小組共識形成文字並記錄下來 <b>組間互學：</b> 1. 透過分組報告方式，彼此分享各組作法 2. 觀摩並學習他人的優點，或是分享彼此看法 3. 紀錄並分享各組的優點 <b>教師導學：</b> 1. 教師對於學生的問題加以說明並操作示範 2. 教師說明不同做法優缺點 4. 3. 公開表揚優異表現的個人或小組</p>	<p>簡報高手</p>	<p>3</p>

教材來源	<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 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	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 ※資賦優異學生: <input type="checkbox"/> 無 ※課程調整建議(特教老師填寫):