

嘉義縣梅北國小 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	校訂課程-資訊素養與科技運用	課程 設計者	涂馨心	總節數/學期 (上/下)	21/上學期 (資訊融入 21 節)
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	健康有品 科技創新 藝文扎根 宏觀國際	與學校願景呼應之說明	藉由主題課程引發學生學習的動機結合資訊科技進行教學，透過主題課程過關成就，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力，培養學生運用學習資源解決問題，自我激勵學習的動機。				
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-B1具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 E-B3了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。	課程 目標	一、透過課程，引發學生資訊學習興趣，進而啟發思考力與問題解決的能力，培養學生探索自我與自主學習的能力。 二、具備將理解探究後所獲得的資訊知能，用以思考及分析，將科技與資訊知能應用於日常生活中。 三、藉由課堂上的學習體驗，培養與他人積極互動與合作學習的態度，提升人際溝通與表達的能力，並涵養同理心的好品格。				

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 (4) 週	上課 規範 與課 程介 紹	資議a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝術1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資議p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	Code.org 網站 預先閱讀 速遞	1. 遵守上課規範與運用常見的資訊系統。 2. 能學習多元媒材與技法了解圖塊的拼接與設定。 3. 教師介紹運算思維的概念 4. 完成Code網站課程關卡，表現創作主題。	1. 能根據老師的指引完成任務。 2. 能學會圖塊的拼接。 3. 能了解序列與編程的概念。 4. 能完成課程關卡。 5. 能在創意關卡發揮創意。	1. 教師導學 (1)上課規範與課程介紹。 (2)學習滑鼠的拖放。 (3)和鼠奎特一起學序列。 (4)與憤怒鳥一起編程。 (5)和BB-8 與 Rey 一起寫程式。 (6)和農夫一起學程式。 2. 學生自學 (1)學生練習程式積木堆疊編程。 (2)學生練習各種程式積木的功能。 3. 組內共學 (1) 分組討論程式積木的功能並且完成課程關卡。 4. 組間互學 (1)在創意關卡發揮創意設計每組指定一人發表該組的程式。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整序列與編程的概念並給予回饋。	Code.org 網站 https://studio.code.org/s/pre-express-2021	4

<p>第 (5) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>迴 圈</p>	<p>資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>Code.org 網站 程式積木 的編程</p>	<p>1.熟悉Code介面。 2.教師介紹迴圈的概念 3. 運用運算思維完成Code網站課程關卡。 4. 運用資訊科技，完成程式積木的編程，展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>1.能根據老師的指引完成任務。 2.能學會迴圈的運用。 3.能了解序列與編程的概念。 4.能完成課程關卡。 5.能在創意關卡發揮創意。</p>	<p>1.教師導學 (1)和 BB-8 與 Rey 一起練習迴圈。 (2)小型項目：貼紙藝術。 (3)和安娜與艾莎一同玩雪花。 (4)迷宮裡的巢狀迴圈 2.學生自學 (1)學生思考並練習程式積木的迴圈運用。 (2)學生練習各種程式積木的編程。 3.組內共學 (1)分組討論程式積木的功能並且完成課程關卡。 4.組間互學 (1)在創意關卡發揮創意設計每組指定一人發表該組的程式。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整迴圈的概念並給予回饋。</p>	<p>Code.org 網站 https://studio.code.org/s/express-2021</p>	<p>5</p>
<p>第 (10) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>事 件 與 條 件</p>	<p>自然 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>Code.org 網站 快速課程 E-Game 網 站</p>	<p>1.能初步辨別事件製作程式、條件判斷的概念。 2.運用運算思維完成 Code 網站課程關卡。 3.運用資訊科技熟悉E-Game介面。 4.能分組與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1.能根據老師的指引完成任務。 2.能學會角色的設定及觸發對話。 3.能了解條件判斷的概念。 4.能完成課程關卡。 5.能在創意關卡發揮創意。</p>	<p>1.教師導學 (1)練習設定。 (2)觸發角色對話。 (3)與小蜜蜂一起嘗試 If/Else (4)熟悉E-Game介面。 (5)拯救麗麗加。 2.學生自學 (1)學生思考並練習程式積木條件判斷的概念。 (2)學生練習各種程式積木的編程。 3.組內共學 (1)分組討論程式積木的功能並且完成課程關卡。 4.組間互學 (1)在創意關卡發揮創意設計每組指定一人發表該組的程式。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整條件判斷的概念並給予回饋。</p>	<p>Code.org 網站 https://studio.code.org/s/express-2021 E-Game https://www.egame.kh.edu.tw/login</p>	<p>6</p>

<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>程式 設計</p>	<p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>語文 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>資議t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>Scratch 程式設計網站</p>	<p>1. 熟悉 Scratch 軟體介面與操作，展現學習資訊科技的正向態度。 2. 能學習設計思考，運用 Scratch 完成動畫與遊戲設計，進行創意發想和實作。 3. 能結合科技與資訊，發表小組實作程式，從他人的遊戲中學習不同的創意想法，提升表達的效能。</p>	<p>1.能操作程式設計介面。 2.能以Scratch程式設計，設計角色對話製作。 3.能將廣播與迴圈能力，運用在實務操作設計。 4.能添加擴展畫筆功能，完成「猜猜我是誰」遊戲設計。 5.能與同學分享自己的遊戲。</p>	<p>1.教師導學 (1)練習程式設計操作介面。 (2)學習廣播與迴圈程式積木。 (3)運用在實務操作設計中。 (4)製作刮刮樂遊戲。 (5)猜猜我是誰。 2.學生自學 (1)學生思考並設計角色對話。 (2)學生練習廣播程式積木。 3.組內共學 (1)分組討論設計「猜猜我是誰」遊戲。 4.組間互學 (1)每組指定一人發表該組的程式，與各組玩遊戲。分享自己的遊戲，並從他人的遊戲中學習不同的創意想法。 (2)學生分享各組的心得，給予別組回饋。教師統整程式需要一步步的邏輯思考與銜接，耐心的除錯並給予回饋。</p>	<p>Scratch 程式設計網站 https://scratch.mit.edu/</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <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 <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 checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(3)人 ※資賦優異學生:<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- ※課程調整建議(特教老師填寫): (1) 多給予嘗試機會，提升自信心。 (2) 和同儕進行同樣活動，僅調整難易度。 (3) 提供能力可及的練習活動。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林曉婷 普教老師姓名：涂馨心</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。