

三、嘉義縣松梅國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

年級	六年級	年級課程主題名稱	網路禮節停看聽	課程設計者	宋采芸	總節數/學期(上/下)	40/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	品德.快樂.健康.負責.創新		與學校願景呼應之說明	一、期許松梅學生能運用資訊設備，進行校園悠遊走讀，記錄校園社區景致風貌，擁有健康的身心。 二、具備好品德，認識網路禮節的重要。 三、並透過程式設計教學，發揮創造思考的能力，樂於學習。			
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	一、能使用 Scratch 擬定具有故事性、動畫性、遊戲性或音樂性的程式，並應用投影片簡報軟體 powerpoint，製作、編輯及分享獨木舟學習簡報，並能增加特殊效果，創新簡報內容。 二、能具備科技與資訊應用的基本素養，並理解網路禮節及網路霸凌的現象，遵守資訊素養理念。			
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題 資訊教育 (非必選)						
融入議題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。						

實質內涵		資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。						
教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	走讀牛挑灣	國語文 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品 綜合活動 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 資訊教育 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 「走讀牛挑灣」學習單 2. 「走讀牛挑灣」小遊戲 3. Scratch 主題創作坊—太空迷航	1. 能利用學生自學書寫「走讀牛挑灣」學習單。 2. 能積極參與「走讀牛挑灣」小遊戲。 3. 能認識 Scratch 主題創作坊—太空迷航仿作	1. 完成 Scratch3.0 主題創作坊—太空迷航仿作作品。 2. 認真書寫「走讀牛挑灣」學習單。 3. 和同儕製作「走讀牛挑灣」小遊戲。	1. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，進行 Scratch3.0 主題創作坊—太空迷航學習，組內討論操作步驟。 (1) 用 Scratch 程式的重複迴圈做出角色的動畫。 (2) 使無限迴圈不斷的播放動畫。 (3) 了解迴圈可以相互嵌套成為巢狀迴圈。 2. 學生在小組內操作，遇到難題合作解答。 3. 書寫「走讀牛挑灣」學習單。 4. 學生利用學生自學(學生參與擇策)，用上述學習的概念，製作「走讀牛挑灣」小	筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch	8

						<p>遊戲，並將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。</p> <p>5. 各組在班上揭示所設計的小遊戲，讓其他組同學來挑戰。</p> <p>6. 藉由組間互學(學生參與調節)，學生將自己遇到的疑問記錄下來，請各組的學生討論，提出評估的建議。</p> <p>7. 教師利用教師導學(學生參與定標)將此單元所應用的概念進行總結。</p>		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	拒 絕 網 路 霸 凌	<p>社會 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p>資訊教育 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p>	<p>1. 網路霸凌</p> <p>2. 網路禮節</p> <p>3. 友善校園</p>	<p>1. 能關注 3C 時代網路霸凌的現象能透過課程。</p> <p>2. 遵守網路禮節的相關規範。</p> <p>3. 能實踐及營造友善校園的環境。</p>	<p>1. 認真書寫「網路禮節」學習單。</p> <p>2. 和同儕進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作。</p> <p>3. 以流暢的口語向全校傳達網路霸凌的嚴重，</p>	<p>1. 教師利用教師導學(學生參與定標)，向學生提問： (1) 你們使用什麼社交軟體和同學聯繫？ (2) 在社交軟體上的留言或聯繫，有發現什麼樣的問題嗎？</p> <p>2. 教師揭示網路霸凌的新聞事件。</p> <p>3. 學生利用學生自學(學生參與定標)，書寫「網路禮節」</p>	筆記型電腦 投影機 文書處理軟體 word-smartArt	8

		<p>綜合</p> <p>1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。</p>				<p>學習單，省思 3C 時代網路霸凌的現象。</p> <p>4. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路霸凌的現象。</p> <p>5. 分組利用 word-smartArt，進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：認識網路霸凌、網路理性發言、見同學有攻擊別人的言論，要予以規勸等。</p> <p>6. 藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「拒絕網路霸凌」心智圖，各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。</p> <p>7. 學生在全校集會，利用「拒絕網路霸凌」心智圖，向全校傳達網路霸凌的嚴重，盼能由自身做起，營造友善校園的環境。</p>		
--	--	---	--	--	--	--	--	--

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>導 覽 機 器 人</p>	<p>資訊 資 E10 了解資訊 科技於日常生活 之重要性。 資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。</p> <p>綜合 2b-III-1 參與各項 活動，適切表現 自己在團體中的 角色，協同合作 達成共同目標。</p>	<p>1.Scratch3.0 —聊天機器 人 2.走讀牛挑 灣導覽 3.導覽機器 人程式</p>	<p>1. 能了解 Scratch3.0—聊天機器 人的學習概念。 2. 能應用設計的程式進行走讀牛挑 灣導覽。 3. 能參與導覽機器人程式的設計。</p>	<p>1. 完成 Scratch3.0 主題創 作坊—聊天機器人仿作 作品。 2. 認真書寫「走讀牛挑灣 導覽」學習單。 3. 和同儕針對牛挑灣特色 景點製作「導覽機器人 程式」。</p>	<p>1. 各組利用組內共學(學生參 與調節)，進行 Scratch3.0 主 題創作坊—聊天機器人學 習，組內討論操作步驟。 (1) 用 Scratch 程式串 接文字瞭解變數可以 用來儲存使用者輸入 的內容。 (2) 用 Scratch 程式的 判斷式來回應使用者 輸入。 (3) 學生在小組內內操 作，遇到難題合作解 答。 2. 學生利用學生自學(學生參 與擇策)，先書寫「走讀牛挑 灣導覽」學習單，用將自己 遇到的問題，解決步驟記錄 下來。 3. 學生用 Scratch3.0，針對牛 挑灣特色景點製作「導覽機 器人程式」。</p>	<p>筆記型電 腦 投影機 程式設計 學習平台 Scratch 平板電腦</p>	<p>8</p>
---	----------------------------------	--	---	--	--	--	--	----------

						<p>4. 教師利用教師導學(學生參與定標)，教導學生相關的導覽解說技巧。</p> <p>5. 全班帶至各景點，由各組以製作的導覽機器人程式進行導覽，藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表對他組的建議。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>松 梅 好 蔬 多</p>	<p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。</p> <p>資訊教育 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>1.簡報軟體 powerpoint 2.「松梅好蔬多」簡報 3.動態成果發表</p>	<p>1. 能依所學設計「松梅好蔬多」簡報。 2. 能參與簡報軟體 powerpoint 學習。 3. 能使用簡報軟體 powerpoint 進行動態成果發表。</p>	<p>1. 利用平板電腦拍攝松梅教學農園的作物。 2. 使用 powerpoint 製作「松梅好蔬多」簡報。 3. 以流暢的口語進行「松梅好蔬多」成果發表。</p>	<p>1. 學生利用平板電腦，以學生自學(學生參與定標)的方式，結合本校校訂課程食農教育拍攝松梅教學農園的作物，並且將作物分類。 2. 教師藉由教師導學(學生參與定標)，希望學生使用簡報軟體 powerpoint，將學生所拍攝的相片製作成以多元的方式呈現。 3. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，共同搜尋及討論 powerpoint 的使用方式，例如：轉場、出場效果、加入</p>	<p>筆記型電腦 投影機 簡報軟體 powerpoint</p>	8

						<p>音效等，並且在小組內分配任務。</p> <p>4. 學生利用學生自學(學生參與定標)，依所分配的任務，進行研究及製作「松梅好蔬多」簡報。</p> <p>5. 班級分享，各組利用組間互學(學生參與調節)，分享使用 powerpoint 的方式，及操作時遇到的困難。</p> <p>6. 其他組給予回饋或提供解決方式。</p> <p>7. 在全校集會舉行「松梅好蔬多」動態成果發表。</p>		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	認識 AI 的 世界	<p>藝術 3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。</p> <p>資訊教育 資 E10 了解資訊科技於日常生活</p>	<p>1. 人工智慧的基本概念與生活應用情境</p> <p>2. SDGs 故事創作小幫手</p> <p>3. 人工智慧使用的習</p>	<p>1. 學生能理解人工智慧的基本概念與生活應用情境(如語音辨識、圖像辨識、等)。</p> <p>2. 學生能應用 SDGs 故事創作小幫手進行故事創作。</p> <p>3. 學生能建立良好的人工智慧使用的習慣與態度。</p>	<p>1. 觀賞均一教育平台的「和 AI 做朋友:小學篇」</p> <p>2. 小組透過 AI 工具完成「SDGs 故事創作」。</p> <p>3. 完成小組「AI 助益與隱憂」反思學習單。</p>	<p>1. 學生自學(學生參與定標)透過觀賞均一教育平台的「和 AI 做朋友:小學篇」，了解機器學習的邏輯及運算思維。</p> <p>2. 透過教師導學(學生參與定標)示範「SDGs 故事創作小幫手」，透過這個 AI，引導學生逐步聚焦思考，進行</p>	<p>電腦 觸控大屏 簡報軟體 powerpoint 均一教育平台 SDGs 故事創作小幫手</p>	8

		<p>之重要性。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>慣與態度</p>		<p>SDGs 故事創作，以及持續發展故事相關內容。</p> <p>3. 教師引導學生討論，討論與自訂與 SDGs 相關的故事主題。</p> <p>4. 組內共學(學生參與擇策)，進行小組操作「SDGs 故事創作小幫手」，依據 AI 工具的引導，逐步發展故事脈絡。</p> <p>5. 將故事內容利用 powerpoint 製作與班級分享，各小組分享使用「SDGs 故事創作小幫手」完成的故事創作，並組間互學(學生參與調節)進行回饋。</p> <p>6. 引導學生反思，並完成學習單。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 限制與風險 (2) 學會判斷 AI 是否合適使用在某些情境中。 (3) 建立 AI 使用的倫理觀念與責任感。 		
--	--	---	-------------	--	---	--	--

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(40)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 checked="" 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、</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> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名: 宋采芸</p>

填表說明:

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。