

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	用資訊記童年	課程 設計者	宋采芸	總節數/學期 (上/下)	36/下學期
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	小學的最後一年，除了持續學習程式設計，促進資訊素養，擁有好品德之外，更將小學六年的成長歷程，製成影片，同儕分享作品內容與製作歷程，提出建議與回饋，透過滾動修正，讓學習能更積極創新，展現活力。			
總綱 核心 素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		課程 目標	一、能應用影片編輯軟體 moviemaker，製作、編輯及分享國小六年成長紀錄影片，並理解網路交友及網路購物可能會遇到的陷阱，避免人身的危險及財務的損失。 二、能促進學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣，並靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。			
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 實質 內涵	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。							
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	網 路 交 友 要 謹 慎	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。 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。	1.網路社 群 2.「網路 交友要謹 慎」心智圖 3.資訊素養 靜態學習成 果展	1. 能關注網路社群所衍生的問 題。 2. 能和同儕設計「網路交友要謹 慎」心智圖。 3. 能依此單元所學參與資訊素養 靜態學習成果展。	1. 認真書寫「網路交友」 學習單。 2. 和同儕利用 word- smartArt，進行「網路 交友要理性」心智圖。 3. 製作「網路交友要理 性」海報。	1. 教師利用教師導學(學生參 與定標)向學生提問： (1) 請同學分享網路交友 的經驗？ (2) 你覺得網路遊戲遇到 的朋友，說的話都是 真的嗎？ (3) 在網路上交友，如何 保護自己呢？ 2. 教師揭示網路交友的新聞 事件。 3. 學生利用學生自學(學生參 與定標)，書寫「網路交 友」學習單，省思 3C 時代 網路交友可能產生的負面 現象。 4. 各組利用組內共學(學生參	電腦 投影機 文書處理軟 體－word- smartArt 壁報紙	8

						<p>與擇策)，討論網路的交友現象，利用 word-smartArt，進行「網路交友要謹慎」心智圖，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：個資要保密，不和網友單獨出去等。</p> <p>5. 藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「網路交友要謹慎」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>6. 各組利用組內共學(學生參與監評)，製作「網路交友要理性」海報，張貼於校內，呈現靜態學習成果展。</p>		
第(5)週	樂學動動腦	資訊教育 資 E5 使用資訊 科技與他人合作 產出想法與作品。	1. Scratch—記憶力大考驗 2. 「動動腦」學習單	1. 能合作討論 Scratch—記憶力大考驗的學習重點。 2. 能規劃依所學「動動腦」學習單。 3. 能使用「動動腦」遊戲，展現	1. 完成 Scratch3.0 主題創作坊—記憶力大考驗仿作作品。 2. 認真書寫「動動腦」學習單。	1. 各組利用組內共學(學生參與定標)進行 Scratch3.0 記憶力大考驗—學習，組內討論操作步驟。	電腦 投影機 程式設計學習平台	8

<p>第 (8) 週</p>		<p>綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>3.「動動腦」 遊戲</p>	<p>程式設計學習成果。</p>	<p>3. 和同儕設計「動動腦」遊戲。</p>	<p>(1) 在 Scratch 專案添加音效。 (2) 用 Scratch 程式創建和使用清單存取數據。 (3) 用 Scratch 程式創建和使用函式積木取代重複的程式片段。</p> <p>2. 學生在小組內內操作，遇到難題合作解答。</p> <p>3. 學生利用學生自學(學生參與擇策)，書寫「動動腦」學習單，將用程式設計問題所遇到的問題，以及解決步驟記錄下來。</p> <p>4. 各組再利用組內共學(學生參與調節)，設計和記憶力相關的題目。</p> <p>5. 由各組以製作的題目進行「動動腦」遊戲。</p> <p>6. 藉由組間互學(學生參與監評)，學生將自己遇到的疑</p>	<p>Scratch 軟體</p>	
------------------------	--	--	-----------------------	------------------	-------------------------	--	-------------------	--

						問記錄下來，請各組的學生討論，提出具體的建議。 7. 教師利用 教師導學(學生參與定標) 進行統整，並針對學生的迷思概念釋疑。		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	獨 木 舟 闖 關	<p>自然科學 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p> <p>資訊教育 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>1.獨木舟闖關程式</p> <p>2.Scratch 一划船比賽</p> <p>3.程式設計迷思概念</p>	<p>1. 能動手探索獨木舟闖關程式。</p> <p>2. 能探索 Scratch一划船比賽的學習重點。</p> <p>3. 能在經過自主學習後，整理程式設計迷思概念。</p>	<p>1. 完成Scratch3.0 主題創作坊一划船比賽仿作作品。</p> <p>2. 寫「獨木舟闖關」程式設計規劃單。</p> <p>3. 和同儕製作獨木舟闖關程式。</p>	<p>1. 各組利用組內共學(學生參與定標)，進行Scratch3.0划船比賽一學習，組內討論操作步驟。</p> <p>(1) 用Scratch 程式的運算子 (operators) 來比較數字</p> <p>(2) 用Scratch 程式偵測 (detect) 角色是否碰到顏色。</p> <p>(3) 用Scratch 程式添加一個變數 (variable) 來記錄時間。</p> <p>2. 學生在組內內操作，遇到難題合作解答。</p>	<p>電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch 軟體</p>	8

						<ol style="list-style-type: none"> 3. 學生利用 學生自學(學生參與擇策)，將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 4. 各組利用 組內共學(學生參與監評)，配合本校校訂課程，書寫「獨木舟闖關」程式設計規劃單。 5. 各組製作獨木舟闖關程式。 6. 各組在班上揭示所設計的關卡，讓其他組同學來挑戰。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，提出具體的建議。 7. 教師利用 教師導學(學生參與調節)進行統整，並針對學生的迷思概念釋疑。 		
第 (13) 週	點 點 滴 滴 的	資訊教育 資 E10 了解資訊 科技於日常生活 之重要性。	1.影音編輯 軟 體 moviemaker 2.成長紀錄 3.畢業動態	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解影音編輯軟體 moviemaker 的操作方法 2. 能利用 moviemaker 分享成長紀錄。 3. 能積極參與畢業動態成果展。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 明確說出 moviemaker 的使用方式 2. 使用 moviemaker 製作「點點滴滴的回憶」。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生整理六年的照片，並進行分類。 2. 教師藉由 教師導學(學生參與定標)，希望學生使用影音編輯軟體 moviemaker，將 	電腦 投影機 moviemaker	8

<p>第 (16) 週</p>	<p>回 憶</p>	<p>資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。</p> <p>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。</p>	<p>成果展</p>		<p>3. 積極參與畢業班動態成 果展。</p>	<p>學生所拍攝的相片製作成 以影音的方式呈現。</p> <p>3. 各組利用組內共學(學生參與定標)，共同搜尋及討論 moviemaker 的使用方式，例 如：轉場、出場效果、加入 音效等，並且在小組內分配 任務。</p> <p>4. 學生自學(學生參與定標)， 依所分配的任務，進行研究 及製作「點點滴滴的回憶」 將自己的成長記錄下來，內 容包括：成長照片、六年來 參與的活動、成長感言、對 自己未來的期許等。</p> <p>5. 各組利用組間互學(學生參與調節)，分享使用 moviemaker 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. 在全校集會舉行畢業班動 態成果展。</p>		
-------------------------	----------------	--	------------	--	------------------------------	--	--	--

<p>第 (17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>感謝 有 您</p>	<p>資訊 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜合 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</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>1.Canva 平台的基本設計功能 2.感謝語 3.數位感謝卡</p>	<p>1. 學生能了解 Canva 平台的基本設計功能。 2. 寫出具體且真誠的感謝語，表達對教師的敬意與感謝。 3. 設計一張具備創意與美感的數位感謝卡。</p>	<p>1. 認識 Canva 平台的基本設計功能。 1. 完成任務規劃單 2. 依據任務規劃單，逐步運用 Canva 平台，設計一張數位感謝卡。</p>	<p>1. 教師導學(學生參與定標)示範 Canva 的基本操作與設計技巧。 2. 教師提供卡片創作範例與設計建議(如色彩搭配、文字撰寫) 3. 小組討論，學生自學(學生參與定標)完成填寫「任務規劃單」，明確表達想感謝的老師與感謝重點，由小組學生自主決定卡片的風格與內容方向。 4. 小組進行數位感謝卡製作，透過組內共學(學生參與定標)，彼此合作修正文字與設計，根據彼此建議修正與調整為最適合的設計。 5. 教師巡迴指導，幫助學生排解設計過程的疑難與技術問題。 6. 進行數位感謝卡，小組分享，組間互學(學生參與調節)分享各自的卡片設計方</p>		<p>4</p>
--	-----------------------	---	--	--	--	---	--	----------

						式，以及彼此分享 Canva 使用技巧。		
						7. 將各小組的數位感謝卡印製並張貼學校公佈欄感謝牆。		
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(36)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:

- 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
- 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。
- 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。