

三、嘉義縣六腳鄉六腳國小 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		四年級		年級課程主題名稱		科技好好玩(二)			課程設計者		陳怡安		總節數/學期(上/下)		20/ <i>下學期</i>	
符合彈性課程類型		☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學														
學校願景		<i>健康、快樂、創意、積極</i>				與學校願景呼應之說明		希望六腳的孩子們，能以身心 <i>健康</i> 為基礎，在 <i>快樂</i> 的環境中學習，透過閱讀、藝術人文與科技的 <i>創</i> 意思考，培養 <i>積極</i> 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。								
議題融入																
融入議題實質內涵																
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 (3) 週	網路世界任遨遊	1. 資訊/資議 a-II-2 概述 健康的資訊科技使用習慣。 2. 資訊/資議 a-II-3 領會 資訊倫理的重要性。	網路倫理	1. 概述 良好的 網路倫理 使用習慣帶來的影響。 2. 領會 建立良好的 網路倫理 使用習慣，對身體健康的所帶來的影響。	1. 能正確說出不好習慣帶來的負面影響。 2. 能了解並實踐正確的網路使用態度。 3. 能訂定網路使用時間，並督促自己遵行規範。 4. 能辨認網路霸凌的行為，並且了解相關的法律規範。	學生自學 認識網路倫理與避免網路沉迷： 1. 透過影片介紹建立學生正確的網路使用觀念與習慣。 2. 分組討論出適合自己的使用習慣並與他組分享觀摩。 3. 透過影片認識網路霸凌及相關的法律責任。 組內共學 1 討論良好的習慣與不良習慣帶來的影想 2 討論並紀錄良好習慣有哪些？如何建立規範？ 3 分組討論說出遇到網路霸凌時要如何因應。 組間互學 1 分享成員對於良好習慣的認定與的做法 2 如何避免不良習慣的出現 教師導學 1 整合不良習慣的缺點 2 表揚優秀的小組與個人	網路倫理與網路沉迷介紹	3
第(4) 週 - 第 (10) 週	音樂與程式設計的相見歡	1. 資訊/資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。 2. 資訊/資議 t-II-3 認識 以運算思維解決問題的方法。	Scratch 程式	1. 體會 Scratch 程式 設計擴展工具的使用 2. 認識 Scratch 程式 音階語音長拍子的認識與了解	1. 編寫正確的音階拍長，設計並聆聽至少三種不同樂器發出的音色。 2. 編寫出正確的 C、G、F 和弦樂音。 3. 完成單色音階的小星星樂曲並搭配和弦組成整首樂曲。 4. 分組演示並分享自己的作品。	教師導學 1 音樂擴充功能介紹 2 音階與音色說明 學生自學 1. 了解音階與拍長，並編寫第一小節小星星樂曲。 2. 配合節奏樂器編寫第一寫節伴奏。 3. 利用 C 和弦編寫第一小節伴奏。 4. 將上面三步驟結合成完整地一小節並聆聽。 5. 完成其餘小節的程式設計活動，完成之後分享並聆聽。 組內戶學 1 組員討論音階與拍子的設計 2 討論節奏樂器的選擇與差異 3 討論和弦選擇與音色搭配有互相影響嗎？ 組間共學 1 分組示範觀賞別人作品並說出感想 2 欣賞他組做法並時時給予回饋 教師導學 教師說明拍子的意義 公開表揚優異表現的組別	小星星樂譜、我的程式大冒險	7

第(11)週 - 第(15)週	認識程式設計的動畫遊戲	1. 資訊/資議 t-II-2 體驗 資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。	Scratch 程式	1. 體驗 Scratch 程式 設計中分身的使用 2. 體會 完成自己的 Scratch 程式 設計動畫遊戲的樂趣並與同學分享。	1. 能正確知道那些角色需要建立分身，並做出正確的程式編寫。 2. 了解初始狀態的意義，正確使用出始狀態設定設定。 3. 正確使用廣播功能呼叫附隨程式，完成自己的遊戲程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。	學生自學 1. 認識分身功能設定，並示範練習，帶領學生實際操作，以此練習角色分身設計。 2. 說明初始狀態設定對程式設計的意義，並練習出始設定。 3. 編寫出正確的程式設計並能實際運行。 組內戶學 1 透過小組討論學習組員的創意做法，並記錄組內操作難處或疑惑處 2 組內互學他人電腦的操作方式與策略以解決自學階段之疑惑處 組間共學 1 觀摩線上作品、試玩, 並分組討論其中運用的程式概念 2 各組學生說出學習程式設計的優點與樂趣。 教師導學 1 教師展示小組程式作品，指導需要改進的部分。 2 表揚優秀具巧思的作品 3 指導自學階段的程式積木操作問題	我的程式大冒險	5
第(16)週 - 第(20)週	認識程式設計的繪圖遊戲	1. 資訊/資議 t-II-2 體驗 資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。	Scratch 程式設計	1. 體驗 Scratch 程式 當中的繪圖功能，並劃出線段。 2. 體會 完成 Scratch 程式 設計作品的樂趣並與同學分享。	1. 學生能正確畫出要求特定長度的線段。 2. 正確使用轉彎的角度畫出正三角形、正方形及圓形。 3. 完成自己的正多邊形程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。	學生自學 1 說明 Scratch 中繪圖功能的操作方式及使用的時機。示範特定長度的線條程式編寫方式。 2 利用角度的變化畫出不同形狀的正多邊形。 3 編寫正確的程式設計並試著正確畫出要求的圓形。 組內共學 1 透過小組討論學習組員的創意做法，並記錄組內操作難處或疑惑處 2 組內互學他人電腦的操作方式與策略以解決自學階段之疑惑處 組間共學 1 各組展示程式作品, 透過觀摩他組作品學習創意作法以改進組內作品 教師導學 1 指導自學階段的程式積木操作問題 2 表揚優秀具巧思的作品	我的程式大冒險	5

教材來源	☒ 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	☒ 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：☐無 ※資賦優異學生：☐無 特教老師姓名：(打字即可) 普教老師姓名：陳怡安

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。