

### 三、嘉義縣月眉國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	五 年級	年級課程 主題名稱	自主學習-Yuei-Mei Program Blocker Stage 1-資訊基礎篇	課程 設計者	張貞琪	總節數/學期 (上/下)	20/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	<b>多元 創意 樂學 卓越</b> 打造一所 <b>全人發展</b> 的優質學園	與學校願 景呼應之 說明	多元：透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等 <b>多元</b> 運算思維。 創意：藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的 <b>創意</b> 應用能力。 樂學：透過小組團隊合作，以數位學習平台，發展資訊與科技 <b>多元</b> 智慧，並 <b>樂於學習</b> 。 卓越：經由數位學習過程，追求 <b>卓越</b> 發展，邁向 <b>全人發展</b> 的世界。				
總綱 核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-A3 具備 <b>擬定</b> 計畫與 <b>實作</b> 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 <b>理解</b> 各	課程 目標	1. 善用運算思維能力 <b>探索</b> 問題並 <b>處理</b> 解決生活問題。 2. 具備 <b>擬定</b> 學習科技知能計畫與 <b>實作</b> 的能力，並以科技運用的思考方式，因應日常生活情境。 3. <b>具備</b> 科技知識與產品使用的基本素養， <b>理解</b> 資訊社會應有的態度與責任。				

	類媒體內容的意義與影響。		
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 type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選) ((已於校訂第一類課程： 古今月眉 2.0~把愛傳下去 融入 戶外教育 議題))		
融入議題實質內涵	無		

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	擬定學習計畫	綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規	1.一學期學習計畫表 2.單元學習目標簡表	1. 分析與判讀單元學習目標簡表後， 規劃一學期學習計畫表	1.參與學習策略討論，並能表達自己的意見。 2.參考他人的意見，也考慮自己的狀況後，擬定一份這一學期學習計畫表	教師導學 1. 老師說明這一學期學習計畫書寫的要求，並發下這學期各單元的學習目標簡表並分配各單元給各組(定標) 組內共學 2. 學生分組討論被分配的的單元，依據學習目標討論上課內容，並討論可使用何種策略進行學習(組間互學	各單元學習目標簡表’ 學習計畫表	1

		劃策略以解決日常生活的問題。				<p>3. 各組分享自己負責單元的討論結果。</p> <p>學生自學</p> <p>4. 學生根據各組討論結果，擬定自己的這學期的學習計畫(擇策)</p>		
第 ( 2 ) 週 - 第 ( 3 ) 週	THEORY OF Program Block-運算思維	<p>科技教育/ 科議 a-III-1 覺察 科技對生活的重要性。</p> <p>科議 c-III-2 運用 創意思考的技巧。</p> <p>資訊教育/ 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p> <p>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</p>	運算思維思考模式	<p>1. 覺察運算思維能力對於解決問題的重要性。</p> <p>2. 運用運算思維進行創意思考並解決運動。</p> <p>3. 與他人合作運用運算思維討論以解決問題。</p>	<p>1. 運算思維題目解題-小組模式</p> <p>2. 國際運算思維挑戰賽演練</p> <p>3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事</p>	<p>運算思維教學單元</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師先以「一筆畫寫完一個字」的測驗邀請各組思考並分享做法；說明下筆的起點與路徑單一的邏輯。</p> <p>2. 教師以運算思維 2021「撿金幣」例題進行布題說明。</p> <p>3. 請各組學生討論如何不重覆路徑並完整檢回所有金幣。(定標)</p> <p>組內共學</p> <p>4. 請學生分成小組並給予運算思維題目，進行小組討論並解題；先以小組帶領方式，讓成員以不同角度思考模式並提供資訊，最後達成共識解決題目。(擇策)1節</p> <p>組間互學</p>	<p>網路資源-</p> <p><a href="http://Bebras國際運算思維挑戰賽(ntnu.edu.tw)">Bebras 國際運算思維挑戰賽</a> (<a href="http://ntnu.edu.tw">ntnu.edu.tw</a>)</p>	2

						<p>5. 請各小組上台報告針對分配的題目發表小組解法。</p> <p>6. 各小組分享各自解法；其他小組針對報告提問質疑或提供修正建議。(監評)</p> <p>7. 各小組依建議進行修改完善。(調節)</p> <p>學生自學</p> <p>8. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練，練習個人解題1節</p> <p>完成學年度上學期運思挑戰賽取得成績</p>		
第(4)週 - 第(10)週	Program Block Stage1-程式挑戰	科技教育/ 科議 k-III-1 說明 常見科技產品的用途與運作方式 科議 c-III-2 運用 創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。	Scratch 程式基礎	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 覺察說明程式積木於現在日常生活的用途與運作方式。</li> <li>2. 運用程式積木進行思考並解決任務目標</li> <li>3. 具備運用程式積木的動作堆疊解決問題能力</li> <li>4. 覺察說明運用”迴圈”程式積木的用途，加快程式的運作與效</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成一小時寫程式-迷宮挑戰(共15關)</li> <li>2. 完成一小時寫程式-程式迴圈挑戰(共13關)</li> </ol>	<p>程式積木單元</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師預先註冊一小時寫程式網站並創建班級；依班級階段與程度選擇課程。1節</li> </ol> <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 讓學生運用課程進行基礎概念課程，並進行基礎程式積木任務練習。1節</li> </ol> <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 請學生分組後分派程式積木學習任務給學生，請學生進行組內討論如何以最少步驟完成任務，並於時間內完成學習任務。2節</li> </ol> <p>組間互學</p>	網路資源- <a href="#">馬上開始學習，打造更美好的明天。</a> <a href="#">Code.org</a>	7

				能。 <b>運用</b> ”迴圈”程式積木的技巧，有效 <b>解決</b> 任務問題		4. 進行各組分享成果報告。 5. 各組學生針對作品提出比較、提問或建議，學生間進行討論與修正。 <b>學生自學</b> 6. 分派程式積木的”迴圈”圖形任務課程給學生；讓學生學習程式積木的技巧以減少大量同樣的程式積木堆疊，提升效能。1 節 讓學生能熟練運用”迴圈”的程式寫作方式，以期能更有效地完成學習任務。3 節		
第 ( 11 ) 週 - 第 ( 14 ) 週	Program Block Stage1-藝術家圖形	科技教育/ 科議 c-III-2 <b>運用</b> 創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用 運算思維 <b>解決</b> 問題。 社會 3d-III-2 探究社會 議題發生的原因 與影響， <b>評估與選擇</b> 合適的解決方案。	Scratch 程式 基礎	1. <b>評估與選擇</b> ”條件函數”程式積木，加快程式的運作與效能。 2. 具備 <b>運用</b> ”條件函數”程式積木的技巧，有效 <b>解決</b> 任務問題	完成一小時寫程式-藝術家圖形(共 15 關)	程式積木單元 <b>教師導學</b> 1. 教師示範一關藝術家圖形積木關卡，並說明注意事項。0.5 節 <b>組內共學</b> 2. 分組派程式積木的”條件函數”圖形任務課程給學生；學生分組討論如何使用程式積木的技巧以減少大量同樣的程式積木堆疊，並完成分組程式任務。1 節 <b>組間互學：</b> 3. 各組推派人員分享自己組程式任務 4. 各組進行小組任務的提問或建議，最後讓各小組進行修改評估與討論。0.5 節	網路資源- <a href="#">馬上開始學習，打造更美好的明天。</a> <a href="#">Code.org</a>	4

						<p>學生自學</p> <p>5, 學生自主能練習運用”條件函數”的程式寫作方式，更有效地完成程式積木關卡。</p> <p>2 節</p>		
第 ( 15 ) 週 - 第 ( 1 8 ) 週	媒體素 養 1	<p>科技教育/ 科議 k-III-2 舉例 <b>說明</b>推動科技發展與創新的原因。 資訊教育/ 資議 a-III-2 <b>建立</b> 健康的數位使用習慣與態度。 社會 3b-III-2 摘取及整理社會議題 相關資料的重點，<b>判讀</b>其正確性及價值，並加以描述和解釋。 3a-III-1 透過對時事的<b>理解</b>與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及</p>	媒體識讀	<p>1. 覺察均一平台的教學範例<b>說明</b>網路新聞構成要點-人、事、時、地、物。</p> <p>2. 學生能具備經由課程來認識網路假新聞並<b>建立</b>健康的數位媒體使用態度</p> <p>3. 學生能<b>判讀</b>媒體在報導疫苗與病毒時有報導不實的狀況</p> <p>4. <b>理解</b>疫苗如何經由科學機制影響來防治病毒</p>	<p>1 完成單元學習單-假消息素材</p> <p>2 完成單元學習單-病毒知多少</p>	<p>媒體素養教學單元</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 介紹均一教育平台網站。</p> <p>2. 教師以均一平台的教學範例說明網路新聞構成要點-人、事、時、地、物。1 節</p> <p>3. 請各組學生挑選與 covid-19 有關的新聞一則，並分析真偽。(定標)</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>3. 學生登入均一教育平台媒體素養專區，觀賞與學習與 covid-19 疫苗相關之資訊。</p> <p>1 節</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>4. 學生分組能搜尋到網路上有關於 covid-19 病毒與疫苗的新聞，小組經由學習單討論其消息的真偽。(擇策)1 節</p> <p><b>組間互學：</b></p> <p>5. 各組分享所搜尋到的新聞並以學習單條列說明；各組去比較區分消息內容。(監評)</p>	<p>網路資源-</p> <p><a href="https://www.junyi.academy.org/junyi-compency/v1093-new-topic-1">https://www.junyi.academy.org/junyi-compency/v1093-new-topic-1</a></p> <p>均一教育平台: 科技媒體素養</p>	4

		社會議題				<p>6. 小組間進行提問質疑與改正修訂，藉此來認識網路假新聞並建立健康的數位媒體使用態度。(調節)1 節</p> <p>學生自學</p> <p>7. 學生利用均一平台完成病毒疫苗作用機制學習單。1 節</p> <p>組間互學</p> <p>8. 學生分組發表以 covid-19 正確資料或影片解釋疫苗與病毒的作業機制，並回答其他組別提問。1 節</p>		
第(19)週 - 第(20)週	反思時間	<p>社會 3b-III-2 摘取及整理社會議題 相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋</p> <p>社會 3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋</p>	1. 學習歷程	<p>1. 整理學習歷程相關資料提出具體的省思，並提出調整修正做法。</p> <p>2. 學生能以口頭分享自己對自己學習歷程的觀察與成長。</p> <p>5.</p>	<p>1. 能在學習歷程紀錄單中標記自己做得好和需要改進的地方並口頭分享</p> <p>2. 在根據自己的發現和同學的回饋，呈現出一項具體改進行為並口頭分享。</p>	<p>◎期末學習反思：</p> <p>1. 學生口頭發表這一學期學習計畫主題過程中，印象最深的事(組間互學)</p> <p>2. 檢視自己過去的學習歷程(可發學習歷程紀錄單)，標記自己認為做得好與需要改進的部分。(學生自學)(監評)</p> <p>3. 小組分享自己最有成就感的部分與遇到的困難，成員給予具體回饋(可使用回饋語句模板)。(組內共學)</p> <p>4. 學生根據回饋進行整理並寫出一項具體的改進行動(學生自學)(調解)</p>	學習歷程紀錄單	2

	求調整與創新。				5. 分組簡短口頭方式分享省思內容。(組間互學) 6. 教師統整歸納指出省思與調整對未來學習的價值。(教師導學)		
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( 17 )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、(自行填入類型/人數)</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): 無特教生, 不需調整。</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名: 張宏竹 普教老師姓名: 嚴文林 賴春茹</p>						

### 三、嘉義縣月眉國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	五 年 級	年級課程主題名稱	自主學習-Yuei-Mei Program Blocker Stage 2-應用進階篇	課程設計者	張貞琪	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 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	多元 創意 樂學 卓越 ~ 打造一所全人發展的優質學園	與學校願景呼應之說明	多元：透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等多元運算思維。 創意：藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的創意應用能力。 樂學：透過小組團隊合作，以數位學習平台，發展資訊與科技多元智慧，並樂於學習。 卓越：經由數位學習過程，追求卓越發展，邁向全人發展的世界。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，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	課程目標	1. 善用運算思維能力探索問題並處理解決生活問題。 2. 具備擬定學習科技知能計畫與實作的能力，並以科技運用的思考方式，因應日常生活情境。 3. 具備科技知識與產品使用的基本素養，理解資訊社會應有的態度與責任。				

	類媒體內容的意義與影響。		
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 type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選) ((已於校訂第一類課程： 古今月眉 2.0~把愛傳下去 融入 安全教育、戶外教育 議題))		
融入議題實質內涵	無		

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	擬定學習計畫	綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	1.一學期學習計畫表 2.單元學習目標簡表	1. 分析與判讀單元學習目標簡表後，規劃一學期學習計畫表	1.參與學習策略討論，並能表達自己的意見。 2.參考他人的意見，也考慮自己的狀況後，擬定一份這一學期學習計畫表	教師導學 1. 老師說明這一學期學習計畫書寫的要求，並發下這學期各單元的學習目標簡表並分配各單元給各組(定標) 組內共學 2. 學生分組討論被分配的的單元，依據學習目標討論上課內容，並討論可使用何種策略進行學習 組間互學	各單元學習目標簡表'學習計畫表	1

						3. 各組分享自己負責單元的討論結果。 <b>學生自學</b> 4. 學生根據各組討論結果，擬定自己的這學期的學習計畫 <b>(擇策)</b>		
第 2 週 - 第 3 週	THEORY OF Program Block-運算思維	科技教育/ 科議 a-III-1 <b>覺察</b> 科技對生活的重要性。 科議 c-III-2 <b>運用</b> 創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 運用運算思維 <b>解決</b> 問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人 <b>合作討論</b> 構想或創作作品	運算思維 解題模式	1. <b>覺察</b> 運算思維能力對於解決問題的重要性。 2. 熟練 <b>運用</b> 運算思維進行創意思考並 <b>解決</b> 運動。 與他人 <b>合作</b> 運用運算思維 <b>討論</b> 以解決問題。	1. 運算思維題目解題-小組模式 2. 國際運算思維挑戰賽演練 3. 國際運算思維挑戰賽正式賽事	運算思維教學單元 <b>教師導學</b> 1. 教師複習 2019 檢金幣運算思維題目；起點與不重覆路徑的思考模式。 2. 教師以運算思維 2019 範例「拜訪維尼」進行解題說明。 3. 教師請各組思考如何在最短時間內完成「拜訪維尼」的解題。 <b>(定標)</b> <b>組內共學</b> 4. 請學生分成小組並給予運算思維題目，進行小組討論並解題；先以小組帶領方式，讓成員以不同角度思考模式並提供資訊，最後達成共識解決題目，藉以形成解題模式。 <b>(擇策)</b> <b>組間互學</b> 5. 各小組分享各自解法，其他小組針對報告提問質疑或提供修正建議。 <b>(監評)</b> 6. 各組依建議進行討論與修正。 <b>(調節)</b>	網路資源- <u>Bebras</u> <u>國際運算思維挑戰賽</u> ( <a href="http://ntnu.edu.tw">ntnu.edu.tw</a> )	2

						<p>學生自學</p> <p>7. 請學生登錄網站並參加運算思維挑戰賽題目演練，練習個人解題</p> <p>完成學年度下學期運思挑戰賽取得成績</p>		
第4週 - 第7週	Program Block-Stage2-名字動起來	<p>科技教育/科議 c-III-2 <b>運用</b>創意思考的技巧。</p> <p>資訊教育/資議 t-III-3 <b>運用</b>運算思維解決問題。</p> <p>社會 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，<b>評估與選擇</b>合適的解決方案。</p>	Scratch 程式進階	<p>1. <b>評估與選擇</b>程式方塊不同種類的堆疊與<b>運用</b>，可以令對應角色或文字有所變化</p> <p><b>運用</b>角色、文字與背景變化製作動畫</p>	完成單元任務-名字動起來	<p>程式積木教學單元</p> <p>學生自學</p> <p>1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第二篇名字動起來</p> <p>2. 學生運用教學範例內容自學，讓學生一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例。</p> <p>組內共學</p> <p>3. 各組討論各組標語，並運用學生探索名字動起來範例並修改成自己的口號或標語。</p> <p>組間互學</p> <p>4. 請各小組上台報告針對分配的題目發表小組解法，其他小組針對報告提問質疑或提供修正建議。</p> <p>5. 各小組依據建議進行討論與修改。</p> <p>教師導學</p>	<p>網路資源 - <a href="#">Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分享</a> (<a href="#">scratch-tw.org</a>) 基礎教學篇名字動起來</p>	4

						<p>6. 教師解說學生分組任務作品，說明程式積木結構，以同類積木程式合併進行程式迴圈撰寫，實例說明。</p> <p>7. 教師出題同類型程式積木，請學生以程式迴圈習寫</p>	
第 8 週 - 第 14 週	<p>Program Block-Stage2-城市飛行</p>	<p>科技教育/ 科議 c-III-2 <b>運用</b> 創意思考的技巧。 資訊教育/ 資議 t-III-3 <b>運用</b> 運算思維解決問題。 社會 3d-III-2 探究社會 議題發生的原因與 影響，<b>評估與選擇</b> 合適的解決方案。 綜合 2d-III-2 體察、分 享並<b>欣賞</b>生活中美 感與創意的多樣性 表現。</p>	Scratch 程式進階	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>評估</b>程式方塊種類<b>運用</b>程式堆疊，<b>選擇</b>可以產生分數的變化</li> <li>2. <b>運用</b>不同角色的互動產生遊戲的概念</li> <li>3. 具備<b>運用</b>程式以及角色的互動變化並創作小遊戲</li> <li>4. <b>運用</b>電腦教室的多元媒體設備展示個人小遊戲</li> <li>5. <b>欣賞</b> Scratch 遊戲票選班級最佳遊戲</li> </ol>	<p>完成單元任務-城市飛行 完成單元任務-創作個人小遊戲 完成個人創作並點評</p>	<p>程式積木教學單元 <b>學生自學</b> 1. 請學生登陸 Scratch 程式教學網站；進入基礎教學範例第四篇 城市飛行 2. 學生運用教學範例內容自主學習，一步一步跟著在電腦 scratch 撰寫程式操作完成範例 <b>組內共學</b> 3. 學生分組探索城市飛行範例；理解不同腳色的程式內容互動，調整積木的數值即有不同的變化 <b>組間互學</b> 6. 各組分享城市飛行任務內容，各組針對程式進行比較區分以及提問。 7. 各組收集意見後進行修正與討論。 <b>教師導學</b> 5. 教師根據學生分組任務結果，進行歸納與統整</p>	<p>網路資源 - <u>Scratch 台灣愛好者社團 - 啟發、探索、創造、分享</u> (<a href="http://scratch-tw.org">scratch-tw.org</a>) 基礎教學篇 城市飛行</p>

						<p>學生自學</p> <p>6. 學生運用教學範例內容；修改程式設計內容以變更範例腳色與動作，創作出自己的風格的飛行遊戲</p> <p>學生自學</p> <p>7. 教師展示學生個別製作的小遊戲並運用共享平台提供學生登入遊玩</p> <p>組間互學</p> <p>8. 學生依據遊玩體驗提供評估建議以供各小組改正修訂。(監評)</p> <p>組內共學</p> <p>9. 學生各組依據評選意見修正並優化程式遊戲內容，提出要如何修正完成自己的小遊戲。(調節)</p>		
第15週 - 第18週	媒體素養課程 2	<p>資訊教育/ 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝</p>	媒體識讀	<p>1. 探索使用網路世界的能力</p> <p>2. 理解網路世界的語言，建立與網路世界互動之禮節，尊重多元文化</p>	完成網路學習單- 找我很容易?!	<p>媒體素養教學單元</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師先以網路繪本動畫-找我很容易來引起學生對網路世界進行更深入思考</p> <p>組內共學</p> <p>2. 教師請學生分組進行網路資源霸凌案例說明網路霸凌的種類與方式</p> <p>組間互學</p> <p>3. 邀請各組分享資料或運用影片說明。</p>	<p>網路新國民 網站::兒童版 (<a href="http://smartkid.org.tw">smartkid.org.tw</a>) 網路新國民 教學單元</p>	4

		通互動。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。				4. 各組針對資料與影片內容進行比較區分或進行提問質疑以供小組討論修正。 <b>學生自學</b> 5. 完成學習單			
第19週 - 第20週	反思時間	社會 3b-III-2 摘取及 <b>整理</b> 社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋 社會 3d-III-3 <b>分享</b> 學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行 <b>省思</b> ，尋求 <b>調整</b> 與創新。	1. 學習歷程	1. <b>整理</b> 學習歷程相關資料提出具體的 <b>省思</b> ，並提出 <b>調整</b> 修正做法。 2. 學生能以口頭 <b>分享</b> 自己對自己學習歷程的觀察與成長。 1.	1. 能在學習歷程紀錄單中標記自己做得好和需要改進的地方並口頭分享 2. 在根據自己的發現和同學的回饋，呈現出一項具體改進行為並口頭分享。	◎期末學習反思： 1. 學生口頭發表這一學期學習計畫主題過程中，印象最深的事(組間互學) 2. 檢視自己過去的學習歷程(可發學習歷程紀錄單)，標記自己認為做得好與需要改進的部分。(學生自學)(監評) 3. 小組分享自己最有成就感的部分與遇到的困難，成員給予具體回饋(可使用回饋語句模板)。(組內共學) 4. 學生根據回饋進行整理並寫出一項具體的改進行動(學生自學)(調解) 5. 分組簡短口頭方式分享省思內容。(組間互學) 6. 教師統整歸納指出省思與調整對未來學習的價值。(教師導學)	學習歷程紀錄單	2	
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)								

<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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 17 )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 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、(自行填入類型/人數)</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>無特教生,不需調整。</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名: 張宏竹</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名: 嚴文林 賴春茹</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。