

三、嘉義縣頂六國小 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	小小程式設計高手~美麗校園	課程設計者	龔育玄	總節數/學期(上/下)	20 節/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	頂天立地 六藝超群 樂合作 Cooperation 勤學習 Learning 健體魄 Athlete 多分享 Sharing 勇創新 Innovation 修品格 Character		與學校願景呼應之說明	因應時代的快速變遷與科技日新月異，透過此階段的課程，讓學生從中達到「勤學習」的態度，對外來的新知都能勇於探索；並能發揮「勇創新」的精神，將想法呈現出來。並透過模擬操作體驗，培養學生發現與解決問題的能力。除了持續增進學生使用資訊科技的興趣與信心外，也建立良好的資訊安全與倫理素養，並能具體落實於日常生活中。			
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-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、具備探索 Scratch 的思考能力，並透過體驗與實踐，養成科技表達及運算與設計思維、資訊科學與科技應用基本素養。 二、擬定設計程式積木與動手實作的樂趣，養成正向的科技態度。能透過問題的拆解技巧，探索與思考解決的方法，並能體驗使用程式設計軟體的來循序解決與處理複雜的問題，培養運算思維的核心素養。 三、採取分組學習，透過討論擬定主題、腳本編寫及工作分配，最後透過發表成果，分享與反思自己在學習過程中，如何解決遇到的問題與獲得哪些收穫。 四、能透過小組的討論互動，理解組員們對問題思考與解決處理的方法，培養團隊分工合作的精神，建立康健的資訊使用素養。			

	E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。							
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育(資訊安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。							
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

<p>第 (1) 週 - 第 (4) 週</p>	<p>程 式 高 手</p>	<p>資識 t-III-3 運用 運算思維解決 問題。</p> <p>數 r-III-3 觀察 情境或模式中的 數量關係，並用 文字或符號正確 表述，協推理 與解題。</p>	<p>結構化的問 題解決表示 方法。</p> <p>程式設計工 具的基本應 用。</p>	<p>1. 能運用運算思維方法將將複雜的問 題歸納出問題解決表示方法。</p> <p>2. 能觀察出遊戲目的，並運用程式設 計工具(SCRATCH)進行程式編寫。</p>	<p>1. 能認識 SCRATCH 畫面各區 功能。</p> <p>2. 能寫出簡單的程式，控制物 件的動作。</p>	<p>【學生自學】 1. 認識 Blockly Game 【組間共學】 2. 學習如何堆積程式積木解決問 題。 3. 認識 SCRATCH 各項功能：舞 台、程式積木、角色、造型。 4. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面 邊緣會自動返回。</p>	<p>網站 Blockly Game</p> <p>SCRATCH 安裝</p>	<p>4</p>
--	----------------------------	---	--	---	---	---	--	----------

<p>第 (5) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>動 畫 創 作 - 美 麗 校 園</p>	<p>國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>故事腳本</p> <p>程式設計工具的基本應用。</p>	<p>1. 能表達個人想法，與組員一起寫出故事腳本。</p> <p>2. 能運用程式設計工具(SCRATCH)設計控制積木與廣播積木的功能(SCRATCH)進行腳本製作。</p>	<p>1. 能正確運用控制積木，控制角色的動作。</p> <p>2. 能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。</p> <p>3. 完成主題製作。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 教師先和學生討論故事的情節內容，繪製故事流程圖並引導學生分組並創建新專案。</p> <p>【組間共學】</p> <p>小組討論與創作</p> <p>1. 以「美麗校園」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。</p> <p>3. 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1-3 分鐘包含簡單對話的動畫。</p> <p>【組間互學】</p> <p>6. 各組完成作品並進行遊戲測試，與分享程式設計的結果，並觀摩學習他組的優點，並反思自己小組是否達到預期的成果。</p> <p>【教師導學】</p> <p>7. 反思與修正： 若有出現無法正確執行情形，需引導學生反思原因(例如:找出到底是</p>	<p>Scratch 用積木玩 程式設計 (均一教育平臺)</p>	<p>6</p>
---	--	--	---------------------------------	---	---	--	---	----------

						語法錯誤、執行期錯誤或 邏輯錯誤)並和同儕一起討論修正式。		
--	--	--	--	--	--	-------------------------------	--	--

						語法錯誤、執行期錯誤或 邏輯錯誤)並和同儕一起討論修正程式。		
--	--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>資安 防護 學園~ 媒體 識讀</p>	<p>語文 5-III-7 連結 相關的知識和經 驗，提出自己的 觀點，評述文本 的內容。</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>安 E4 探討日常 生活應該注意的 安全。</p>	<p>1. 媒體識讀</p> <p>2. O. R. I. D. 焦點討論法</p> <p>3. 資訊安全 與倫理素養</p>	<p>1. 能透過網路新聞報導進行媒體識 讀，連結自己的蒐證與判斷，辨別報 導中內容的真實性。</p> <p>2. 參與 O. R. I. D. 焦點討論法的會議， 適切提出自己的意見與想法，協同合 作歸納出事件內容的真實性及合理 性。</p> <p>3. 能探討日常生活中該如何注意資訊 安全與倫理素養規範的能力，展現良 好的網路科技使用習慣。</p>	<p>1. 能對網路新聞報導說出自 己的意見和想法。</p> <p>2. 能使用 O. R. I. D. 焦點討論 法，針對新聞事件進行探討 和驗證。</p> <p>3. 能報告對假新聞內容的覺 察與其對社會可能造成的影 響。</p>	<p>一、引起動機：</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 老師先播放一段今年發生的新聞 報導，讓學生從報導中體會到假新 聞對日常生活的影響。</p> <p>2. 接著提供數則假新聞照片供學生 先看圖猜故事後，再說明相片真實 事件內容與查證經過。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 媒體識讀重要性:老師向學生說 明舉凡日常生活周遭，有很多這類 的假訊息，正不斷快速的流傳著， 以及它帶給人民的影響。</p> <p>【組間共學】</p> <p>2. 指導學生分組利用「O. R. I. D.」 焦點討論法，聚焦歸納每個人從報 導中所吸收、擷取的訊息。</p> <p>【組間互學】</p> <p>三、統合活動：</p> <p>小組討論完畢後組內推選一位同學 代表報告，讓學生與自身的經驗做 對照，增進其對假新聞存在影響的 覺察。</p>	<p>資訊素養 與倫理課 程(國小 3版)</p> <p>Eteacher 中小學網 路素養與 認知</p> <p>資訊安全 與倫理素 養議題學 習單</p>	<p>2</p>
--	--	---	---	---	---	---	---	----------

						【教師導學】		
						4. 師生給予讚美及回饋，並引導學生反思有哪些的收穫值得分享。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(參考與改編自~科技課程網站 http://tech-course.ceag.kh.edu.tw/element_about_2.html)							
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(20)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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.特教生的記憶力及學習力要比一般同儕來得慢，需多確認對上課內容是否理解。 2.特教生理解能力較弱，可以安排小老師或以小組的方式協助完成操作步驟。 3.程式設計對特殊生較為困難，教師課間巡視時，可多留意特殊生的進度。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：陳嘉珊 普教老師姓名：龔育玄</p>							