

融入 議題 實質 內涵	性E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。							
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(6) 週	給母親的卡片	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 性別刻板印象。 2. 常見系統平台之基本功能操作 3. 文書處理軟體的使用 4. 書信格式 5. 瀏覽器的使用	1. 了解性別刻板印象，並對照顧者表達感謝之意。 1. 體會常見系統並應用基本功能解決問題。 2. 體會文書處理軟體的便利性。 3. 體會瀏覽器蒐集資料能力，並解決作品問題。 4. 認識書信格式，運用文字表達想法。	1. 文書處理軟體 word 完成母親節卡片作品 2. 透過卡片作品，不僅需運用資訊科技技能，更要將性別平等意識融入感謝語句的撰寫，展現其對多元照顧者角色的理解與尊重。	1. 啟發與引導 ● 觀察與討論：「感謝對象不只媽媽」，探討家中多元照顧者（爸爸、奶奶、叔叔等）角色與貢獻，激發學生對性別平等與多元家庭結構的關注。 ● 認識文書軟體基本功能，激發使用資訊科技完成作品的動機。 2. 探究與合作 ● 小組討論與合作：分享各自家庭中照顧者的故事，聚焦感謝語句如何突破性別刻板印象。 ● 搜集並分析多元風格的卡片設計範例，學習運用色彩與排版技巧，進行個人化設計。 ● 實作操作：撰寫感謝語句與設計卡片，強化資訊技能與批判思考。 3. 分享與回饋 ● 公開發表：列印作品，簡短口頭說明設計理念與感謝對象，進行同儕互評。	文書處理軟體 word	6
---	---------------	---	---	--	---	---	--------------------	----------

						● 自我反思：撰寫心得，檢視學習過程中對多元照顧者理解的成長與性別平等觀念的深化。		
第(7)週 - 第(14)週	KODU 程式設計 -我的虛擬世界	資議 t-II-3 認識 以運算思維 解決問題的過程。 資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 程式設計工具之功能與操作 2. 程式設計之基本應用	1. 認識程式設計工具之功能與操作來描述遊戲腳本 2. 體會程式設計基本應用與想像力，豐富創作虛擬世界	學生建構『虛擬世界作品』與『互動作品』，檢核 KODU 操作熟悉度、遊戲腳本架構理解，以及創意發揮能力。	1. 啟發與引導 ● 認識KODU 操作環境與工具列按鈕功能 ● 觀察與討論遊戲腳本架構，激發興趣與想像力 2. 探究與實作 ● 小組合作設計簡單遊戲腳本(「來吃蘋果喔」) ● 構思與建構遊戲場景(「我的虛擬世界」) ● 運用陸地筆刷與地形筆刷設計地形 ● 加入角色與設定動作，完善互動內容 3. 分享與回饋 ● 作品發表與公開展示 ● 同儕互評與教師回饋 ● 自我反思學習過程與成果	KODU 程式設計軟體	8

第 (15) 週 - 第 (20) 週	KODU 程式 設計 -遊 戲設 計師	資議 t-II-3 認識 以運算思維 解決 問題的過程。 資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題 的過程。 自然 ai-II-3 透過 動手實作，享受以 成品來表現自己構 想的樂趣。	1. 腳色基 本操作 2. 如何除 錯 3. 創建分 身自動執 行	1. 認識角色操控來創作遊戲。 2. 能描述問題並發現問題，進而除錯。 3. 體會創作分身解決問題 4. 透過動手實作完成遊戲 5. 培養運算思維中的「除錯與改進」能力 6. 能將程式設計應用於生活情境（如交通安全）	1.超級賽車手作品 設計與實作角色操控及自 動化行為，展現程式設計能 力與創意。 2.完成迷宮除錯任務 分析錯誤邏輯並除錯，呈現 運算思維中的問題解決過 程。 3.交通安全遊戲－安全過馬路 結合角色操控與分身自動 化，將程式運用於生活議 題，展示跨領域整合能力。	1. 啟發與引導 ● 觀察生活中交通安全與遊戲角色的運作現象，激發學生興趣與好奇。 ● 蒐集資料與分享自身經驗，建立初步認知。 2. 小組合作討論與問題聚焦 ● 模擬 AI 超級賽車手，學習角色自動化控制與邏輯行為。 ● 練習鍵盤操作，熟悉基本操控指令，進行角色互動設計。 ● 小組分析迷宮除錯任務中發現的程式錯誤，討論除錯策略並實作修正。 ● 引導學生理解錯誤訊息與邏輯，強化系統化問題解決流程。 ● 探討分身功能在交通安全遊戲中的應用，發展實際生活中的程式設計方案。 3. 分享與回饋	KODU 程式設 計軟體	6
--	--	--	--	---	--	---	-----------------------------	----------

						● 進行小組專題報告與遊戲展示，分享學習歷程與成果。 ● 同儕互評角色設計與程式邏輯應用，提出改進建議。 ● 自我反思學習過程與問題解決能力，規劃未來學習目標。		
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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		☐ 無 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 ☒有-智能障礙(2)人、肢體障礙(1)人、情緒行為障礙(1)人、學習障礙(1)人 ※資賦優異學生:☒無 ☐有- (自行填入類型/人數,如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 學習內容調整: (1)按照學生能力現況,降低難度或減少部分學習內容。(智能障礙) (2)將冗長的教材切割成數個較短的段落。 2. 學習評量調整: (1)老師提示或分步驟說明題目。 (2)評量時,可以安排在後面的順序(先看別的同學怎麼做)。 (3)依據學習目標及學生表現調整評量標準。(智能障礙) (4) 評量採多元方式進行,以學生優勢能力為主。(肢障) 3. 學習環境調整:						

- (1)教室活動範圍安排在容易專心或老師方便協助的位置，避免走廊及窗戶邊。(情障)
- (2)學生坐在小老師或愛心小天使/學伴的旁邊。
- (3)如有臨時性的調課或教師更動要事先告知。(情障)
- (4)安排特教學生助理員在旁協助。(肢障)

4. 學習歷程調整:

- (1)提供同儕輔導。
- (2)動作指令簡短、明確；適時增強學生的好表現。

特教老師姓名：侯怡岑

普教老師姓名：蘇國源、蘇佩君