## 三、嘉義縣義竹國小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■ 年級課程 總節數/學期 課程 蘇國源 20/下學期 年級 三年級 資訊小達人 主題名稱 設計者 (上/下) 符合 ■第一類 跨領域統整性探究課程 □主題 ■專題 □議題 彈性 □第二類 □社團課程 □技藝課程 課程 □第四類 其他類課程 □本土語文/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 類型 □學生自主學習□領域補救教學 與學校願 |科技改變了人類的生活模式,讓人們更有效率的處理每一件事情,「科技教育」的課程規劃,從認識 學校 景呼應之 電腦與網路的應用開始,利用程式設計來培育學生的運算思維,結合機雷整合來讓學生認識科技的 科技卓越、人文感恩 願景 便利,利用數位自造工具實現創作,透過科技教育的實作達到卓越,進而協助家鄉解決問題。 說明 E-B2 具備科技與資訊應 用的基本素養,並理解各 11. 具備科技與資訊應用素養,利用資訊工具蒐集相關設計與內容,並透過文書處理軟體設計卡片, 類媒體內容的意義與影 總綱 課程 孌。 核心 藉由實際操作理解科技的便利。 目標 2. 具備探索問題能力,並透過資訊演算法、程式設計之基本素養,實踐運算思維之目的。 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。 議題 \*應融入■性別平等教育□安全教育(交通安全) □戶外教育(至少擇一) 或 □其他議題\_\_\_\_\_ (非必選) 融入

融入

議題 實質

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。

內涵

教學	單元名	領域學習表現	自訂	di di m las	表現任務	學習活動	教學	節
進度	稱	/議題實質內涵	學習內容	學習目標	(學習評量)	(教學活動)	資源	數

	給母	資議 t-Ⅱ-2 體會	1. 性別刻	1. 了解性別刻板印象,並對照顧者表	1.	文書處理軟體 word 完成	1. 啟發與引導	文書處	
	親的	資訊科技解決問題	板印象。	達感謝之意。		母親節卡片作品	● 觀察與討論:「感謝對象不只媽	理軟體	
	卡片	的過程 。	2. 常見系	1. 體會常見系統並應用基本功能解決	2.	透過卡片作品,不僅需運	媽」,探討家中多元照顧者(爸爸、	word	
		資議 a-Ⅱ-4 體會	統平台之	問題。		用資訊科技技能,更要將	奶奶、叔叔等)角色與貢獻,激發		
		學習資訊科技的樂	基本功能	2. 體會文書處理軟體的便利性。		性別平等意識融入感謝	學生對性別平等與多元家庭結構		
		趣。	操作	3. 體會瀏覽器蒐集資料能力,並解決		語句的撰寫,展現其對多	的關注。		
		語 2-Ⅱ-2 運用適	3. 文書處	作品問題。		元照顧者角色的理解與	● 認識文書軟體基本功能,激發使		
		當詞語、正確語法	理軟體的	4. 認識書信格式,運用文字表達想		尊重。	用資訊科技完成作品的動機。		
第		表達想法。	使用	法。					
$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$		性 E3 覺察性別角	4. 書信格				2. 探究與合作		
週		色的刻板印象,了	式				● 小組討論與合作:分享各自家庭		
_		解家庭、學校與職	5. 瀏覽器				中照顧者的故事,聚焦感謝語句		6
第(6)		業的分工,不應受	的使用				如何突破性別刻板印象。		
週		性別的限制。					● 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		
							<b>儕互評。</b>		

								1
						● 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。		
	KODU	資議 t-Ⅱ-3 認識	1. 程式設	1. 認識程式設計工具之功能與操作來	學生建構『虛擬世界作品』與	1. 啟發與引導	KODU	
	程式	以運算思維 解決	計工具之	描述遊戲腳本	『互動作品』,檢核 KODU 操作	● 認識 KODU 操作環境與工具列按鈕	程式設	
	設計	問題的過程。	功能與操	2. 體會程式設計基本應用與想像力,豐	熟悉度、遊戲腳本架構理解,	功能	計軟體	
	-我	資議 t-Ⅱ-2 體會	作	富創作虛擬世界	以及創意發揮能力。	● 觀察與討論遊戲腳本架構,激發		
	的虚	資訊科技解決問題	2. 程式設			興趣與想像力		
	擬世	的過程。	計之基本					
	界	藝 1-Ⅱ-6 能使用	應用			2. 探究與實作		
第(7)		視覺元素與想像				● 小組合作設計簡單遊戲腳本(「來		
週		力,豐富創作主				吃蘋果喔」)		
-		題。				● 構思與建構遊戲場景(「我的虛擬		8
第						世界」)		0
(14)						● 運用陸地筆刷與地形筆刷設計地		
週						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	資議 t-Ⅱ-3 <mark>認識</mark>	1. 腳色基	1. 認識角色操控來創作遊戲。	1.超級賽車手作品	1. 啟發與引導	KODU	
	程式	以運算思維 解決	本操作	2. 能描述問題並發現問題,進而除	設計與實作角色操控及自	● 觀察生活中交通安全與遊戲角色	程式設	
	設計	問題的過程。	2. 如何除	錯。	動化行為,展現程式設計能	的運作現象,激發學生興趣與好	計軟體	
	-遊	資議 t-Ⅱ-2 體會	錯	3. 體會創作分身解決問題	力與創意。	奇。		
	戲設	資訊科技解決問題	3. 創建分	4. 透過動手實作完成遊戲	2.完成迷宮除錯任務	● 蒐集資料與分享自身經驗,建立		
	計師	的過程。	身自動執	5. 培養運算思維中的「除錯與改進」能	分析錯誤邏輯並除錯,呈現	初步認知。		
		自然 ai-Ⅱ-3 透過	行	カ	運算思維中的問題解決過			
第		動手實作,享受以		6. 能將程式設計應用於生活情境(如	程。	2. 小組合作討論與問題聚焦		
(15)		成品來表現自己構		交通安全)	3.交通安全遊戲-安全過馬路	● 模擬 AI 超級賽車手,學習角色自		
週		想的樂趣。			結合角色操控與分身自動	動化控制與邏輯行為。		
7					化,將程式運用於生活議	● 練習鍵盤操作,熟悉基本操控指		6
第					題,展示跨領域整合能力。	令,進行角色互動設計。		
(20)						● 小組分析迷宮除錯任務中發現的		
週						程式錯誤,討論除錯策略並實作		
77						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		

		<ul> <li>進行小組專題報告與遊戲展示, 分享學習歷程與成果。</li> <li>同儕互評角色設計與程式邏輯應用,提出改進建議。</li> <li>自我反思學習過程與問題解決能力,規劃未來學習目標。</li> </ul>					
教材來源	□選用教材 ( ) ■自編教材(請按單元條列敘明於教學	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