

嘉義縣大鄉國小 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-數位行動家	課程設計者	盧怡遠	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	健康.快樂.創意.大鄉		與學校願景呼應之說明	以學生學習為中心，課程和生活鏈結，讓學生快樂的學習，培養學生創意素養以適應現在的生活及面對未來的挑戰。			
總綱核心素養	E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展， <input checked="" type="checkbox"/> 培養生活環境中的美感體驗。		課程目標	1. 學生能 <input checked="" type="checkbox"/> 具備正確認識數位影像的能力與影像處理的技巧， <input checked="" type="checkbox"/> 實踐從設計到利用 Canva 整修影像及圖片美化的能力來達到處理資訊問題，如運用相機拍照，並利用影像軟體編輯照片。 2. 學生能 <input checked="" type="checkbox"/> 理解以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的习惯，並學會如何將資訊融入課程學習。 3. 會利用 Canva 影像處理的技能，進行 <input checked="" type="checkbox"/> 創作編輯影片，並 <input checked="" type="checkbox"/> 培養影像的編修與生活化的應用能力。 4. 能由小組分工合作學習影像處理過程中，透過分組 <input checked="" type="checkbox"/> 互動、觀摩及分享個人學習心得，提升資訊素養。			

	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。							
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)							
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

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p style="text-align: center;">電腦夥伴</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> <p>資議 a-III-3 / 遵守 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 p-III-3 / 分享 學習資源與心得。</p> <p>社 1b-III-2 / 理解 各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。</p>	<p>1. 平台之基本操作。</p> <p>2. 網路倫理、資訊安全與視力保健等基本概念。</p> <p>3. 常見網路設備與行動載具之功能。</p> <p>4. 資訊倫理與資訊科技相關規範。</p>	<p>1. 運用 並學習行動載具平板電腦及安裝、使用常用 APP 軟體、常用程式、電子書、無線網路及其他應用等功能操作。</p> <p>2. 遵守 及學習網路倫理、資訊安全與視力保健等基本概念。</p> <p>3. 分享 並學習使用常用網路設備與行動載具與人互動。</p> <p>4. 能樂於參加討論，理解 及表達資訊倫理與資訊科技相關規範的重要性。</p>	<p>1. 能認識各種穿戴裝置。</p> <p>2. 能使用平板電腦了解網路倫理、資訊安全與視力保健。</p> <p>3. 能使用行動載具與人互動、常用 app 軟體的運用。</p> <p>4. 能分組討論並發表資訊倫理與資訊科技的相關規範。</p> <table border="1" data-bbox="936 587 1258 1236"> <thead> <tr> <th rowspan="2">組間互評任務</th> <th colspan="5">互評的組別(以下只填其他小組的編號)</th> </tr> <tr> <th>第 1 組</th> <th>第 2 組</th> <th>第 3 組</th> <th>第 4 組</th> <th>第 5 組</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>請填入每組發表的優點</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>請給分(1-10分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>回饋或建議調整事項</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	組間互評任務	互評的組別(以下只填其他小組的編號)					第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組	請填入每組發表的優點						請給分(1-10分)						回饋或建議調整事項						<p>【學生自主學習引導思考】</p> <p>我的學習地圖-數位行動家</p> <p>1. 教師介紹數位行動家整學期學習的課程(電腦夥伴、影音行動家首部曲、影音行動家二部曲、影音行動家完結篇)</p> <p>2. 教師引導討論：什麼是自主學習？</p> <p>3. 學生填寫學習檢核表：</p> <p>(1) 我會的(例：會打字、用載具拍照)</p> <p>(2) 我想學的(例：做動畫、設計影片)</p> <p>(3) 我的困難(例：操作不熟)</p> <p>4. 擬定學習目標與策略： 學生個別寫下「這學期我想完成什麼作品？」及「我預計怎麼學？」</p> <p>【教師導學】</p> <p>1 認識常見行動載具的型式與作業系統分類，學生思考常見行動載具的型式與作業系統是否為最先進的？</p> <p>【學生自學】</p> <p>2 利用平板電腦自學從教育部全球資安素養網學習網路倫理、資訊安全與視力保健等資訊倫理與資訊科技的相關規範。</p> <p>【組內共學】</p> <p>3 分組利用使用行動載具與人互動、常用 app 軟體，討論並學習常用的倫理與資訊科技的</p>	<p>教育部全球資安素養網</p> <p>https://isaf.e.moe.edu.tw/</p> <p>線上教學便利包</p> <p>https://learning.cloud.edu.tw/onlinelearning/</p>
		組間互評任務	互評的組別(以下只填其他小組的編號)																																	
第 1 組	第 2 組		第 3 組	第 4 組	第 5 組																															
請填入每組發表的優點																																				
請給分(1-10分)																																				
回饋或建議調整事項																																				
						5																														

						<p>相關規範。</p> <p>4 分組利用平板電腦、數位軟體共同選擇一種網路倫理、資訊安全與視力保健等資訊倫理與資訊科技的相關規範，聚焦主題共學</p> <p>【組間互學】</p> <p>5 分組發表：利用 Canva 簡報軟體，各組發表資訊安全基本概念及相關議題。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第(6)週 - 第(10)週

影音行動家首部曲

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。

綜合 2d-III-1 / **運用** 美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。

資議 p-III-2 / **使用** 數位資源的整理方法。

1. 相機的操作與應用。

2. 構圖方式。

3. 數位影像的整理方法。

1. **運用** 及學習數位相機的外觀構造、功能與基礎使用方法，如開關位置、快門、閃光燈、遠近調整、照片瀏覽、照片刪除、錄影、自拍鈕等功能，以及手持數位相機的正確姿勢等相機的操作與應用。

2. 學會 **運用** 拍照對於整個景物的構圖方式與他人溝通互動。

3. 能 **使用** 數位影像的整理方法。

1. 能使用相機並將檔案傳輸至雲端。
2. 會使用影像軟體完成創意圖稿。
3. 能利用資訊科技分享上學習數位攝影的心得。

組內共學任務	檢核結果	老師覆核
能使用相機拍照、錄影	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
能使用麥克風和錄音軟體錄製音效檔案	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	
使用 USB 傳輸來進行檔案的傳輸、儲存至雲端硬碟	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	

1. 相機初體驗

【教師導學】

- (1) 介紹相機的演進歷史。
- (2) 以實物簡介數位相機，並展示學生帶來的各種不同的數位相機，讓學生從外觀、配件及運作方式來比較數位相機與傳統相機的異同。
- (3) 透過操作「快門按鈕」及「自拍定時器使用數位相機的自拍與錄影功能。
- (4) 使用 USB 傳輸來進行檔案的傳輸、儲存。
- (5) 示範利用麥克風和錄音軟體錄製音效檔案。

【學生自學】

2. 讓學生實際操作錄製個人自我介紹。

【組內共學】

3. 透過主題與情境訂定，讓學生分組精進攝影技巧，並合作分享。

【組間互學】

4. 依組別上台發表「攝影技巧分享」

新手必學，6個相機必需的設定
<https://www.youtube.com/watch?v=eQd9yX1-2sc>

第(11)週 - 第(15)週

影音行動家二部曲

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。

資議 p-III-3 / **運用** 資訊科技分享學習資源與心得。

藝術 1-III-6 / 能學習設計思考，進行**創意發想和實作**。

1. 影音編輯軟體。

2. 影音專案製作的流程

3. 影片作品。

1. **運用** 影音編輯軟體、操作的設定，結合文字、圖畫工具等完成創意圖稿、影音編輯。

2. 學習並**運用** 影音專案製作的流程，包含：企劃、腳本設計、素材蒐集、剪輯、配音、轉檔等完整的影音專案企劃。

3. 分組合作**創意發想和實作** 影片作品與他人分享。

- 能使用 Canva 影音編輯，學會各種基本操作。
- 能配合五下校訂主題統整課程「偶來賞演出」使用影像軟體完成創意影片作品。
- 能利用資訊科技分享上學習攝影的心得。

組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)				
	第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組
請填入每組發表的優點					
請給分(1-10分)					
回饋或建議調整事項					

【教師導學】

1. 數位影像編輯教學內容：

- (1)在 Canva 上建立班級。
- (2)Canva 影片編輯之基本功能。

【學生自學】

2. 影音編輯與匯出。

- (1) 練習 Canva 影音編輯各種基本操作。

【組內共學】

- (2)分組活動:透過動畫及文字敘述，學習「腳本」的角色，包括拍攝及剪輯、後製都必須照著腳本的內容進行。
- (3)合作學習拍攝藍圖之外，腳本也是團隊溝通合作及管制進度的重要依據。

【組間互學】

1. 各組發表影片。
2. 各組針對他組影片分享提出意見回饋。

Canva

第(16)週 - 第(20)週

影音行動家完結篇

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。
 綜合 2d-III-1 / **運用**美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。
 資議 a-III-2 / **建立**健康的數位使用習慣與態度。

1. 影音編輯軟體。
 2. 影音專案製作的流程。
 3. 資訊素養與認知。

1. **運用**影音編輯軟體、操作的設定，結合文字、圖畫工具等完成創意圖稿、影音編輯。
2. 學習並**運用**影音專案製作的流程，包含：企劃、腳本設計、素材蒐集、剪輯、配音、轉檔等完整的影音專案企劃。
3. **建立**資訊安全與數位康健等資訊素養與認知。

1. 能利用多元媒體素材創作。
2. 能與同儕分工合作運用不同媒材，完成專案企畫。
3. 能了解遠離網路成癮、拒絕網路霸凌、數位康健、網路安等資訊素養與認知。

組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)				
	第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組
請填入每組發表的優點					
請給分(1-10分)					
回饋或建議調整事項					

【教師導學】

數位影像編輯教學內容：
 教師指導學生操作 Canva 相關功能。

【學生自學】

學生利用行動載具，進行 Canva 影片編輯的練習。

【組內共學】

(1)分組實際製作企畫，內容需包含：以資訊安全、資訊倫理等資訊素養主題、對象、劇情大綱、工作進度、所需資源、團隊成員及分工、並讓各組進行專案企畫討論。

【組間互學】

讓各組上台報告企畫內容學習匯入要編輯的檔案與素材。
 (1)練習搖鏡(PAN)、變焦(ZOOM)等取景技巧。
 (2)學習利用素材將影片剪輯與接合。
 (3)學習製做濾鏡特效、轉場特效及字幕，並將影片進行轉檔。
 (4)將學生進行分成 4 組，以「拒絕網路霸凌、數位康健、網路安全」三個主題，分組說明各組必須完成的 2 分鐘影音專案內容，包含聲音(旁白、背景音樂)、圖片(相片)、影片等多元媒體素材。

Canva

中小學資訊素養與認知網

<https://eteacher.edu.tw/Materials.aspx?id=12>

					<p>(5) 由欣賞活動探討該影片的內容，並以討論和自由發表的策略引發學童對彼此作品的交流及同儕學習。</p> <p>【學生檢核與反思】 完勝資訊學習地圖-數位行動家 1. 學生完成學習歷程反思單： (1) 我完成的任務（例：製作影片、Scratch 動畫等） (2) 我學會了哪些技能（例：Canva 影片製作、拍照技巧） (3) 我遇到的困難是什麼 (4) 我是如何解決困難的 2. 學習成果展示與同儕回饋：分組發表。</p>		
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(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： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙(3)人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※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> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 學障生 0 煜、0 媛、0 芯 <input type="text" value="(一)學習內容、學習歷程"/>						

1. 以部分參與原則完成課程(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)。
2. 進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用視覺提示如圖片、影片、將指令寫在黑板上等進行具體說明以增進其理解教學內容與達成學習目標。
3. 安排學生練習表現的機會，多給予動手參與的機會，增進信心。
4. 課程進行一個段落，老師以提問方式確認學生是否理解課程重點，適時給予增強與提醒。
5. 操作性活動，提供圖片、有注音的文字協助學生理解。
6. 以多感官的學習管道進行學習。

(二)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。
2. 可以口說、仿說、仿寫完成評量。
3. 可以在視覺提示下完成目標

(三)學習環境

1. 學習環境單純結構化，室內座位面向老師第一排、背向窗戶，減少學生分心。
2. 上課或練習的時候，安排能力較好較為穩定的同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。
3. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。

情障生 0 哲

(一)學習內容

1. 無須調整學習內容

(二)學習歷程

1. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。
2. 由於學生可能會有干擾課堂進度狀況，課前先有約定，並由導師、科任課老師、學生本人共同制定並且確實執行，若有完成配合上課不干擾的好表現即可累積分數。

3. 設計溫和小天使加分表:一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒、干擾反應，即可蓋章。每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。

(三)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

(四)學習情境

1. 合作性的活動，鼓勵友善同儕協助、參與，並賦予學生可完成的任務。

特教老師姓名：蘇亦楣

普教老師姓名：盧怡遠

嘉義縣大鄉國小 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-數位行動家		課程設計者	盧怡遠	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	健康.快樂.創意.大鄉		與學校願景呼應之說明	以學生學習為中心，課程和生活鏈結，讓學生快樂的學習，培養學生創意素養以適應現在的生活及面對未來的挑戰。				
總綱核心素養	E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	1. 讓學生 <input checked="" type="checkbox"/> 具備程式設計的概念，認識自由（免費）軟體，能使用 Scratch 製作動畫與遊戲， <input checked="" type="checkbox"/> 實踐處理遊戲設計的問題。 2. <input checked="" type="checkbox"/> 理解運用程式設計之應用中的分支和重複技巧，解決遊戲設計時產生的問題。 3 學生藉由 <input checked="" type="checkbox"/> 互動討論團隊合作事項並一起創作程式、設計遊戲。				

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)							
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

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p style="text-align: center;">貓 咪 玩 程 式</p>	<p>資議 t-III-3 / 運 用 運算思維解決問題。</p> <p>社會 3c-III-3 / 主動分擔群體的事務，並與他人 合作。</p> <p>資議 p-III-3 / 運 用 資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 程序性的問題解決方法簡介。</p> <p>2. 程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 視覺化程式語言。</p>	<p>1. 認識及 運用 積木式程式設計軟體的操作環境與積木所代表的程序性的問題解決方法簡介。</p> <p>2. 學習分組 合作 角色位置的變化可以產生運動的效果等程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 運用 Scratch 等視覺化程式語言來進行，學生在第一階段已經學習過如何運用簡單指令來設計動畫，在這個階段中將學習透過鍵盤或滑鼠產生之事件與動畫角色進行互動，產出遊戲或動畫作品。</p>	<p>1. 能認識積木式程式設計軟體的操作環境與積木所代表的意義。</p> <p>2. 能了解角色位置的變化可以產生運動的效果。</p> <p>3. 能使用 Scratch 等視覺化程式語言來進行，學生在第一階段已經學習過如何運用簡單指令來設計動畫，在這個階段中將學習透過鍵盤或滑鼠產生之事件與動畫角色進行互動，產出遊戲或動畫作品。</p> <table border="1" data-bbox="1167 692 1469 1286"> <thead> <tr> <th>組內 共學 任務</th> <th>檢核 結果</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>能使用 Scratch 角色移動、旋轉</td> <td>是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能使用 Scratch 角色變換至 5 個造型</td> <td>是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	組內 共學 任務	檢核 結果	老師 覆核	能使用 Scratch 角色移動、旋轉	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>		能使用 Scratch 角色變換至 5 個造型	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>		<p>【學生自主學習引導思考】 我的學習地圖-數位行動家</p> <p>1. 教師介紹數位行動家整學期學習的課程(貓咪玩程式、妖怪村探險、我來設計遊戲你來玩)</p> <p>2. 教師引導討論：什麼是自主學習？</p> <p>3. 學生填寫學習檢核表：</p> <p>(4) 我會的 (例：會打字、用載具拍照)</p> <p>(5) 我想學的 (例：做動畫、設計影片)</p> <p>(6) 我的困難 (例：操作不熟)</p> <p>4. 擬定學習目標與策略： 學生個別寫下「這學期我想完成什麼作品？」及「我預計怎麼學？」</p> <p>1. 積木式程式設計軟體</p> <p>【教師導學】 以 Scratch 為範例，認識舞台、背景，角色、造型，依照教師的範例用不同的背景和角色運行相同的積木。</p> <p>【學生自學】 2. 讓角色動起來</p>	<p>因材網 Scratch 影片</p>	5
		組內 共學 任務	檢核 結果	老師 覆核													
能使用 Scratch 角色移動、旋轉	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>																
能使用 Scratch 角色變換至 5 個造型	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>																

					<table border="1"> <tr> <td>能上傳Scratch造型檔案</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能設計Scratch新背景</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能上傳Scratch背景檔案</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> </table>	能上傳Scratch造型檔案	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>		能設計Scratch新背景	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>		能上傳Scratch背景檔案	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>		<p>以 Scratch 為範例，可以使用多個角色，分別用不同的位置變化的積木讓角色動起來，必要時可以加上延遲。</p> <p>3. 永不停止的變動 讓角色(1)旋轉、讓角色(2)繞著舞台四周不斷走。</p> <p>4. 角色造型或舞台背景的處理</p> <p>5. 造型編輯器的操作、上傳造型檔案、畫新背景、上傳背景檔案。</p> <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組完成教師的任務。 2. 學生組內討論合作學習。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組發表各任務的操作方式。 2. 各組針對他組各任務的操作方式提出意見回饋。 	
能上傳Scratch造型檔案	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>															
能設計Scratch新背景	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>															
能上傳Scratch背景檔案	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>															

<p>第(6)週 - 第(9)週</p>	<p>妖怪村探險 1</p>	<p>資議 t-III-2 / 運用 資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>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。</p> <p>資議 a-III-2 / 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>1. 健康的數位使用習慣。</p> <p>2. 程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 資訊素養。</p>	<p>1. 學習並運用拒絕網路成癮數位使用習慣與態度。</p> <p>2. 規劃動畫中，各人物的交替表現，熟練程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 學習活用演算法中的重複技巧，用 Scratch 製作拒絕網路成癮宣導動畫，建立良好的資訊素養。</p>	<p>1. 能了解與同儕討論拒絕網路成癮。</p> <p>2. 能使用 Scratch 表達想法。</p> <p>3. 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <table border="1" data-bbox="1164 438 1489 1093"> <thead> <tr> <th rowspan="2">組間互評內容</th> <th colspan="5">互評的組別(以下只填其他小組的編號)</th> </tr> <tr> <th>第 1 組</th> <th>第 2 組</th> <th>第 3 組</th> <th>第 4 組</th> <th>第 5 組</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>請填入每組發表的優點</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>請給分(1-10分)</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>回饋或建議調整事項</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>	組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)					第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組	請填入每組發表的優點						請給分(1-10分)						回饋或建議調整事項						<p>1. 拒絕網路成癮的重要：【教師導學】 介紹拒絕網路成癮的重要。</p> <p>2. 拒絕網路成癮： (1) 展示網路成癮相關影片。 (2) 討論網路成癮的種類、影響與如何預防、治療。</p> <p>3. 拒絕網路成癮宣導動畫：【學生自學】 (1) 學生課中蒐集 Scratch 製作拒絕網路成癮宣導動畫需要材料。</p> <p>【組內共學】 (2) 分組討論架構。 (3) 依據上次討論的結果，教師事先將角色和架構(部分程式)，給予特定的 Scratch 範本。 (4) 學生分工合作修改動畫角色、背景與對話。 (5) 部分角色以重複積木讓動畫活潑。</p> <p>【組間互學】 讓各組上台發表拒絕網路成癮宣導動畫。</p>	<p>教育部全球資安素養網 https://isafe.moe.edu.tw/</p> <p>因材網 Scratch 影片</p>
組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)																																			
	第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組																															
請填入每組發表的優點																																				
請給分(1-10分)																																				
回饋或建議調整事項																																				

<p>第 (10) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>妖怪村探險 2</p>	<p>資議 t-III-2 / 運 用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>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。</p> <p>資議 a-III-2 / 建 立健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>1. 健康的數位使用習慣。</p> <p>2. 程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 資訊素養。</p>	<p>1. 學習並運用拒絕網路霸凌數位素養的習慣與態度。</p> <p>2. 規劃動畫中，各人物的交替表現，熟練程式設計工具之功能與操作。</p> <p>3. 學習活用演算法中的重複技巧，用Scratch 製作網路霸凌宣導動畫，建立良好的資訊素養。</p>	<p>1. 能了解與同儕討論拒絕網路成癮。</p> <p>2. 能使用Scratch表達想法。</p> <p>3. 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <table border="1" data-bbox="1164 486 1489 1141"> <thead> <tr> <th rowspan="2">組間互評內容</th> <th colspan="5">互評的組別(以下只填其他小組的編號)</th> </tr> <tr> <th>第 1 組</th> <th>第 2 組</th> <th>第 3 組</th> <th>第 4 組</th> <th>第 5 組</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>請填入每組發表的優點</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>請給分(1-10分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>回饋或建議調整事項</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>4.</p>	組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)					第 1 組	第 2 組	第 3 組	第 4 組	第 5 組	請填入每組發表的優點						請給分(1-10分)						回饋或建議調整事項						<p>1. 拒絕網路霸凌的重要： 【教師導學】 介紹拒絕網路霸凌的重要。</p> <p>2. 拒絕網路霸凌： (1)展示網路霸凌相關影片。 (2)討論網路霸凌的種類、影響與如何面對及如何尋求協助。</p> <p>3. 拒網路霸凌宣導動畫： 【學生自學】 (2)指派因材網資訊素養-網路霸凌的任務，讓學生Scratch 網路霸凌製作拒絕網路成癮宣導動畫需要材料。</p> <p>【組內共學】 (2)分組討論架構。 (3)依據上次討論的結果，教師事先將角色和架構(部分程式)，給予特定的Scratch 範本。 (4)學生分工合作修改動畫角色、背景與對話。 (5)部分角色以重複積木讓動畫活潑。</p> <p>【組間互學】 2. 讓各組上台發表拒絕網路霸凌宣導動畫。</p>	<p>教育部 全球資 安素養 網 https:// /isafe. moe.edu .tw/ 因材網 Scratch 影片</p> <p>3</p>
		組間互評內容	互評的組別(以下只填其他小組的編號)																																	
第 1 組	第 2 組		第 3 組	第 4 組	第 5 組																															
請填入每組發表的優點																																				
請給分(1-10分)																																				
回饋或建議調整事項																																				

我來設計遊戲你來玩

資議 t-III-3 / **運用** 運算思維解決問題。

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。

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。

1. 程式設計之應用。

2. 系統化數位資料管理。

3. 程式設計遊戲

1. **運用** 程式設計之應用中的分支和重複技巧，解決遊戲設計時產生的問題。

2. 用 Scratch 製作大魚吃小魚、猴子吃香蕉、打地鼠等遊戲，**規劃** 系統化數位資料管理。

3. 分組 **合作討論** 並 **創作** 程式設計遊戲。

- 學生參與擇策：學生能善用因材網 CT-Scr3-07-S02 TC_ 迷宮的檢測結果，若通過便選擇向上學習 (CT-Scr2-06-S01 TC_ 九九乘法表)，若未通過，則選擇向下補救 CT-Scr2-05-S04 TC_ 猜猜我是誰 2 及 CT-Scr2-05-S03 TC_ 猜猜我是誰 1。
- 學生參與監評：小組能彼此討論及探究「大魚吃小魚」程式設計。
- 完成組內共學檢核表。

編號	檢核結果	標準
1	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能與同學進行討論
2	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能正確使用程式積木
3	是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	能掌握時間進

【學生自學】
學生操作因材網 CT-Scr2-05-S06 TC_ 角色顏色系統，並完成因材網該任務的練習題。

【組內共學】
1. 我來設計遊戲你來玩：
分組設計：大魚吃小魚、猴子吃香蕉、打地鼠等遊戲。
2. 學生進行討論並完成下列項目。(1)以重複改變 Y 座標讓物件由上往下移動。(2)讓左右按鍵可以控制物件水平移動。(3)當物件 1 碰到物件 2 分數加一。(4)當物件 1 碰到地板遊戲結束。(5)以亂數決定物件 1 的 X 座標，可重新再出現新的物件 1。
3. 小組派員發表。

【組間互學】
1. 各組輪流指派學生上台報告。
2. 學生輪流玩其他組設計的遊戲。
3. 小組成員共同比較分析後，並

因材網- 助理工程師- 角色顏色系統

評分標準	分數	互評的組別(以下只填其他小組的編號)				
		第 組	第 組	第 組	第 組	第 組
能先介紹自己的組別	2					
遊戲最有挑戰	6					
分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	2					

					總分(最多10分)							
					6. 學生參與調節： 學生依據因材網的診斷調整自己的學習任務。							
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(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(3)人、情緒障礙(1)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)： 學障生 0 煜、0 媛、0 芯</p> <p>(一)學習內容、學習歷程</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以部分參與原則完成課程(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)。 2. 進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用視覺提示如圖片、影片、將指令寫在黑板上等進行具體說明以增進其理解教學內容與達成學習目標。 3. 安排學生練習表現的機會，多給予動手參與的機會，增進信心。 4. 課程進行一個段落，老師以提問方式確認學生是否理解課程重點，適時給予增強與提醒。 5. 操作性活動，提供圖片、有注音的文字協助學生理解。 6. 以多感官的學習管道進行學習。 <p>(二)學習評量</p>											

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。
2. 可以口說、仿說、仿寫完成評量。
3. 可以在視覺提示下完成目標

(三)學習環境

1. 學習環境單純結構化，室內座位面向老師第一排、背向窗戶，減少學生分心。
2. 上課或練習的時候，安排能力較好較為穩定的同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。
3. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。

情障生 0 哲

(一)學習內容

1. 無須調整學習內容

(二)學習歷程

1. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。
2. 由於學生可能會有干擾課堂進度狀況，課前先有約定，並由導師、科任課老師、學生本人共同制定並且確實執行，若有完成配合上課不干擾的好表現即可累積分數。
3. 設計溫和小天使加分表：一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒、干擾反應，即可蓋章。每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。

(三)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

(四)學習情境

1. 合作性的活動，鼓勵友善同儕協助、參與，並賦予學生可完成的任務。

特教老師姓名：蘇亦楣

普教老師姓名：盧怡遠

