### 三、嘉義縣鹿滿國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	四年級	年級課程 主題名稱	NKNUBLOCK 3	<b>星算思维</b>	課程設計者	林威丞	總節數/學期 (上/下)	40/上學期 40/下學期
符 彈 課 類 型	□ <b>第二類</b> □社	域統整性探究課程 □主題 ■ 團課程 □技藝課程 類課程 □本土語文/新住民語> □學生自主學習□領域	て□服務學習□戶:		□自治活	動□班級輔導		
學校願景	毘	]動鹿滿 多元幸福	與學校願景呼應 之說明	1.本課程透過資料蒐集與 家鄉的自然環境和人文生 2.透過認識校史、校徽、 與創新,組員之間表達、 連結願景中多元幸福的內	E活,藉以 校歌與探 溝通與分	人激發學生對家組索校園景點,對	鄭環境的關懷 於校徽和校服	。 .欣賞、表現
總綱核素養	驗與實踐處理 E-A3 具備擬 新思考方式, E-B2 具備科	索問題的思考能力,並透過體 日常生活問題。 定計畫與實作的能力,並以創 因應日常生活情境。 技與資訊應用的基本素養,並 內容的意義與影響。	課程目標	(一) 在學習 NKNUE 程式的問題、解決問 木功能相似的設施 (二) 學習使用 NKNU 以創新的思維完成專 (三) 將學習到的科技 體所代表的功能與意	D題,在日 UBLOCK 專題探討。 技知識應用	常生活中 <mark>體驗</mark> 生 之後,構思一個	活中與 NKNU ]專題,為專題	JBLOCK 積 <sup>[</sup> 擬定計畫
議題融入	*應融入 ■性	:別平等教育 ■安全教育(交通安	· - - - - - - - - - - - - - - - - - - -	<mark>至少擇一)或 ■</mark> 其他議題	<b>夏_科技<u>教</u></b>	<u>育_</u> (非必選)		

安 E2 了解危機與安全。

性 A2 覺知生活中性別刻板、偏見與歧視,培養性別平等意識,提出促進性別平等的改善策略。

科 E4 體會動手實作的樂趣,並養成正向的科技態度。

## 融入

# 議題

# 實質 內涵

科 E8 利用創意思考的技巧。

資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。

科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。

資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。

資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。

資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。

資議 t-II-3 認識以運算維解決問題的過程。

教學	單元	領域學習表現	自訂	學習目標	表現任務	學習活動	教學資源	節數
進度	名稱	/議題實質內涵	學習內容	于自己体	(學習評量)	(教學活動)	<b>秋于貝</b> 伽	
		科 E4 體會動手實	NKNUBL	1. 體會動手實際操作 NKNUBLOCK	1.觀察與描述平台操作,完成	1.熟悉 NKNUBLOCK 介面與各	NKNUBL	2
	認識	作的樂趣,並養成	OCK 的操	介面的樂趣,並且養成正向使用程	感測器啟動測試。	式積木功能	OCK、超	
第	$\mathbf{z}$	正向的科技態度。	作頁面與	式設計積木的態度。		2.認識舞台區及角色	音波感測	
(1)	KNU		教具		2.操作介面導覽,實作超音波	3. 瞭解積木方塊堆疊輸出程式功	器 、 RGB	
週	BLC	資議 P-II-1 程式		2. NKNUBLOCK 介面與各式積木功	感測器與 LED 燈光反應控制。	能	LED	
	)CK	設計工具的介紹與		能的介紹與體驗。				
		體驗。						

		科 E5 繪製簡單草	流程圖	1. 繪製簡單的流程圖,用以呈現學生	1.完成「距離越近亮度越大」實	1.生活上自動調節燈光的情境問	NKNUBL	4
		圖以呈現設計構	變數程式	對於調節燈光情境的設計架構。	作,能修正邏輯錯誤。	題討論	OCK、超	
Ada		想。	互動效果			2.討論合適解決自動調節燈光情	音波感測	
第				2. 認識以 NKNUBLOCK 運算思維的	2.撰寫流程圖、堆疊積木、應用	境問題之感測元件	器 、 RGB	
(2)	我	資議 t-II-3 認識以		變數城市,設定自動調節燈光的互動	變數與運算子控制亮度變化。	3.討論將問題切割成「超音波感	LED	
週	是指	運算維解決問題的		效果。		測實作」以及「RGB LED 連動反		
- ***	揮家	過程。				應」等兩個子問題		
第	1					4.認識超音波感測器及 RGB		
(3)						LED		
週						5.透過元件控制實驗,了解超音		
						波感測器及 RGB LED 的操控及		
						限制		

		科 E5 繪製簡單草	流程圖	1. 繪製簡單的流程圖,用以呈現學生	1 探討如何解決「亮度變化	1.探討「超音波感測實作」子問	NKNUBL	4
		圖以呈現設計構	變數程式	對於調節燈光情境的設計架構。	不明顯」的問題及問題修正。	題之解決方法	OCK 、搖	
		想。	互動效果			2.探討「RGB LED 連動反應」子	桿、 RGB	
				2. 認識以 NKNUBLOCK 運算思維的	2. 能修正程式,動手解決問題	問題之解決方法	LED · 8x8	
第		資議 t-II-3 認識以		變數城市,設定自動調節燈光的互動	使亮度變化更加明顯。	3.情境流程圖討論	點矩陣	
		運算維解決問題的		效果。		4.程式設計之變數意義及用途學		
(4)	我是	過程。				羽白		
週	是指					5.運用超音波感測器結合 RGB		
- ***	指揮家					LED 達成「距離越遠,亮度越大」		
第	2					的效果實作		
(5)						6.探討如何解決「亮度變化不明		
週						顯」的問題及問題修正策略		
						7.透過程式修正,動手解決問題		
						使亮度變化更加明顯		
						8.程式設計之運算子與運算式的		
						概念及運用方式學習		

					T			
		科 E5 繪製簡單草	流程圖	1. 繪製簡單的流程圖,用以呈現學生	1.完成「搖桿左右控制亮度與	1.進階練習,運用超音波感測器	NKNUBL	4
		圖以呈現設計構	變數程式	對於調節燈光情境的設計架構。	顯示方向」實作。	及 RGB LED 達成主題任務:「距	OCK、超	
第		想。	互動效果			離越近,亮度越大」的問題分析	音波感測	
(6)	d.			2. 認識以 NKNUBLOCK 運算思維的	2.使用單一條件判斷與變數設	與解決策略規劃討論	器 、 RGB	
週	我是指揮	資議 t-II-3 認識以		變數城市,設定自動調節燈光的互動	計互動效果。	2.情境流程圖討論	LED \	
_	指揮	運算維解決問題的		效果。		3.運用超音波感測器結合 RGB		
第	家。	過程。				LED 達成「距離越近,亮度越大」		
(7)	3					的效果實作		
週						4.透過程式,使亮度變化更加明		
						顯		
						5.配合學習單進行課程總結		
		科 E8 利用創意思	操作搖桿	1. 利用自身的創意思考技巧,操作搖	1.完成「搖桿左右控制亮度與	理解條件判斷式並運用於搖桿	NKNUBL	6
		考的技巧。	8*8 點矩	   桿感測、8*8 點矩陣。	   顯示方向」實作。	控制 RGB LED	OCK 、搖	
			陣			1. 生活中旋鈕開關的情境問題	桿、 RGB	
		資議 A-II-1 簡單	RGB LED	2.用 RGB LED 燈呈現出生活中旋鈕	2.使用單一條件判斷與變數設	討論	LED · 8x8	
第		的問題 <mark>解決</mark> 表示方		  開關的情境問題以及 <mark>解決</mark> 的方法。	計互動效果。	2. 討論合適模擬旋鈕開關情境	點矩陣	
(8)		法。				問題之感測元件		
週	我是					3. 討論將問題切割成「搖桿感		
_	我是燈控					測實作」、「8*8 點矩陣連動		
第	師					反應」以及「RGB LED 連動		
(10	1					<b>反應」等子問題</b>		
)週						4. 認識搖桿、RGB LED 及 8*8		
						點矩陣		
						5. 透過元件控制實驗,了解搖		
						桿、RGB LED 及 8*8 點矩		
						陣的操控及限制		
					1		1	1

		科 E8 利用創意思	操作搖桿	1. 利用自身的創意思考技巧,操作搖	1.完成「搖桿左右控制亮度與	1.探討「搖桿感測實作」子問題	NKNUBL	6
		考的技巧。	8*8 點矩	桿感測、8*8 點矩陣。	顯示方向」實作。	之解決方法	OCK 、搖	
			陣			2.探討「8*8 點矩陣連動反應」子	桿、 RGB	
		資議 A-II-1 簡單	RGB LED	2.用 RGB LED 燈呈現出生活中旋鈕	2.使用單一條件判斷與變數設	問題之解決方法	LED · 8x8	
		的問題解決表示方		開關的情境問題以及解決的方法。	計互動效果。	3.探討「RGB LED 連動反應」子	點矩陣	
		法。				問題之解決方法		
第						4.情境流程圖討論		
(11	Al.					5.程式設計之變數自我改變數值		
)週	我是					的意義與用途		
-	燈控					6. 說明單一條件判斷式(如		
第	師 2					果…那麼…)的意義與用途,並		
(13	2					實際操作		
)週						7. 經由引導達成「搖桿向右		
						推動時,LED 變亮,顯示箭頭向		
						右的圖案」的效果實作		
						8. 能透過討論擬定出可行的		
						問題解決策略達成「搖桿向左推		
						動時,LED 變暗,顯示箭頭向左		
						的圖案」的效果實作		

第		科 E8 利用創意思	操作搖桿	1. 利用自身的創意思考技巧,操作搖	1.完成搖桿與箭頭顯示控制,	1. 探討如何解決「讓亮度的	NKNUBL	6
		考的技巧。	8*8 點矩	桿感測、8*8 點矩陣。	亮度範圍 0~255 內。	數值維持在 0~255 之間」的數學	OCK、搖	
(14	我		陣			問題及問題修正策略	桿、 RGB	
)週	是	資議 A-II-1 簡單	RGB LED	2.用 RGB LED 燈呈現出生活中旋鈕	2.設計程式使互動控制更穩	2. 透過程式實作,設定亮度	LED · 8x8	
第	燈控	的問題解決表示方		開關的情境問題以及 <mark>解決</mark> 的方法。	定,搭配學習單總結。	範圍	點矩陣、	
	師 3	法。				3. 配合演算法步驟,堆疊積		
(16						木完成程式		
)週						4. 配合學習單進行課程總結		

		安 E2 了解危機與	查詢新聞	1. 透過新聞內容,了解道路上的危機	1.查詢車禍相關報導。	引起動機(教師導學)	車禍相關	4
		安全。	用 Chat	與安全情境。		1. 觀看車禍相關新聞	報導	(安
			gpt 進行對		2.與 Chat gpt 談話,瞭解用路	2. 分享生活中曾經看過的用路	Chat gpt	全議
		資議 c-II-1 體驗運	話	2. 體驗運用 Chat gpt 以及 Canva 簡報	注意事項。	意外事件	Canva	題 4
		用科技與他人互動		製作過程,培養與同儕互動及合作的		發展活動		堂
		及合作的方法。	用 Canva	正向技巧。	3.小組合作組合資料。	1. 搜尋資料:學生上網搜尋車禍		課)
			製作簡報			相關的新聞(學生自學)		
					4.上台分享安全注意事項。	2. 發表時間:透過螢幕分享發表		
A-/r						自己查到的資料(學生自學)		
第	生				5.製作海報貼到教室後方。	3. 思考用路注意事項:每個人提		
(17	安					出自己對於用路安全的看法(學		
)週	活安全議題-用					生自學)		
-	題-田					4. AI 幫幫忙:問 chat gpt 用路		
第	路					人應該注意些什麼事情(學生自		
(18	安全					學)		
)週						5. 小組資料:分組將資料合併成		
						一份並放到 Canva 上製成簡報,		
						並且透過工作分配,安排發表者		
						(組內共學)		
						6. 小組發表:各組將查到的資料		
						分享給其他同學聽。(組間互學)		
						總結活動		
						1. 教師統整全班學生查到的資		
						料,並且做總結。(教師導學)		

1							r I			
						2. 每組將內容統整,製作成海				
						報,並且印出來貼到教室後方的				
						布告欄				
		科 E8 利用創意思	搖桿	1. 利用自身的創意思考技巧,操縱	1.能設計「壓下搖桿→動畫+警	1.生活中行人專用號誌的情境問	NKNUBL	4		
第		考的技巧。	蜂鳴器	搖桿、蜂鳴器、8x8 矩陣	示聲」功能。	題討論	OCK 、搖			
( 19			8x8 矩陣			2.討論合適模擬行人專用號誌情	桿、蜂鳴			
)週	道 路	資議 a-Ⅲ-4 體會學		2. 體會生活中行人專用號誌的情境	2.透過模擬交通情境,實作動	境問題之感測元件	器、8x8 矩			
-	守護	習資訊科技的樂		問題。	畫與音效控制程式。	3.認識搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴	陣			
第	者	趣。				器				
( 20	1					4.透過元件控制實驗,了解搖桿、				
)週						8*8 點矩陣及蜂鳴器的操控及限				
						制,以及蜂鳴器的安全注意事項				
教材	<b>上來源</b>		選用教	材(高師大東恆星 NKNUBLOCK 教材	) □自編教材(請	· 持按單元條列敘明於教學資源中)				
本主題	是否融		□無 融入資訊科技教學內容							
入資訊	1.科技教			■有 融入資訊科技教學內容	容 共( 40 )節 (以連結資訊科技	[議題為主]				
學	內容									
			※身心障礙	類學生: ■無 □有-智能障礙()人、學	習障礙()人、情緒障礙()人、自閉	月症( )人、 <u>(自行填入類型/人數)</u>				
15.57	. In other a			※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)				
	求學生	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·								
課程	E調整			and the second s	1.					
				特教老師姓名:(打字即可)	晋教老師如	生名:(打字即可)				

#### 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。

<b>教學</b> 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
		性 A2 覺知生活中	教 chat gpt	1.透過 chat gpt 的教學活動,覺知生	1.觀看性平影片回答問題	引起動機 (教師導學)	關注科技	2
		性別刻板、偏見與	學習性別	活中的刻板印象, <mark>培養</mark> 性別平等的	2.發表自己對於性別以及工作	觀看科技少女的預告片、教育杜	領域的性	(性
		歧視, <del>培養</del> 性別平	平等的觀	意是,並促進學生進行改善的行	的看法	的性平教育宣導影片	別平等—	評議
		等意識,提出促進	念	為。	3.閱讀文獻「關注科技領域的		從性別偏	題 2
		性別平等的改善策			性別平等—	發展活動	見到性別	節)
		略。		2.領會資訊倫理中,性別平等的觀	從性別偏見到性別意識」	1.請學生思考科技方面的工作應	意識	
				念。	4. 教 chat gpt 學習性別平等的	該有性別的區分嗎?學生輪流發		
		資議 a-II-3 領會資			觀念	表意見(教師導學)	科學少女	
		訊倫理的重要性。						
第	不					2.將想法輸入 google 關鍵字,搜		
(1)	同 性 別					尋相關資料(學生自學)		
週	碰科技					3.老師切換畫面,讓學生用自己		
	技					的電腦分享想法(全班共學)		
						總結活動		
						1. 教師分享一篇文獻「關注科技		
						領域的性別平等—		
						從性別偏見到性別意識」		
						2.請學生分享心得		
						3.學生教 chat gpt 學習性別平等		
						的觀念,作為本堂課作業。		
						(學生自學)		

		科 E8 利用創意思	1.操作雙	1. 利用自身的創意思考,了解雙向條	1.實際操作並判斷雙向條件判	1. 情境流程圖討論	搖桿	6
			., ., .,			., ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		O
		考的技巧。	向條件判	件判斷式(如果…那麼…否則…)的意		2. 說明雙向條件判斷式(如	8*8 點矩	
			斷式	義。	2.讓 8*8 點矩陣顯示動畫。	果…那麼…否則…)的意義與用	陣	
		資議 a-II-1 感受資			3.8*8點矩陣顯示小紅人站立,	途,並實際操作	蜂鳴器	
第		訊科技於日常生活	2.資訊科	2.從教學情境中,感受資訊科技於日	且蜂鳴器發出警示音。	3. 利用程式在 8*8 點矩陣上		
(2)	. 14	之重要性。	技的重要	常生活之重要性。		顯示小動畫		
週	道 路		性			4. 經由引導並自己動手完成		
_	守護者					「搖桿壓下時,8*8點矩陣會顯		
第	者 2					示小紅人行走」的效果實作		
(4)	2					5. 能自己獨立完成「搖桿沒		
週						壓下時,8*8點矩陣會顯示小紅		
						人站立,且蜂鳴器發出警示音」		
						的效果實作		
						6. 依照演算法步驟完成積木		
						堆疊達成主題任務		
		科 E4 體會動手實	1.超音波	1.體會動手操作超音波感測器、RGB	1. 與同儕討論平交道的情境。	1.生活中平交道的情境問題討論	超音波感	4
第		作的樂趣,並養成	感測器、	LED、8*8 點矩陣等原件的樂趣,	2.討論此種情境下需要使用那	2.討論合適模擬平交道情境問題	測器	
(5)		正向的科技態度。	RGB	並養成正向的態度使用科技產物。	些感謝原件。	之感測元件	RGB LED	
週	模 擬		LED \ 8*8		3.發表使用這些原件的想法。	3.引導學生思考合適的感控元件	8*8 點矩	
-	平交		點矩陣	2. 透過感測元件的實作,體會平交道	4. 了解減速馬達及伺服馬達	模組,並說出選擇的原因	陣	
第	道		2.平交道	情境問題	的操作及限制。	4.透過元件控制實驗,了解減速	蜂鳴器	
(6)	1		情境問題			馬達及伺服馬達的操作及限制	伺服馬達	
週			之感測元				減速馬達	
			件					
			11					

			•		_			
		資議 a-II-1 感受資	分析主題	1.感受資訊科技在模擬平交道情境中	1. 從主題任務中找出關鍵句,	1.從主題任務中找出關鍵句,進	超音波感	8
		訊科技於日常生活	任務中的	的重要性,並分析任務的關鍵句。	進行主題任務情境分析。	行主題任務情境分析,以了解任	測器	
		之重要性。	關鍵句		2. 將問題切割成「超音波感測	務執行方式	RGB LED	
				2.從模擬平交道情境中體會學習	實作」以及「RGB LED 連動反	2.討論將問題切割成「超音波感	8*8 點矩	
第		資議 a-II-4 體會學		NKNUBLOCK 的樂趣。	應」、「8*8點矩陣連動反應」、	測實作」以及「RGB LED 連動反	陣	
(7)		習資訊科技的樂			「蜂鳴器連動反應」、「減速	應」、「8*8點矩陣連動反應」、	蜂鳴器	
週	模 擬	趣。			馬達連動反應」、「伺服馬達	「蜂鳴器連動反應」、「減速馬	伺服馬達	
-	平				連動反應」等多個子問題。	達連動反應」、「伺服馬達連動	減速馬達	
第	- 交道 2					反應」等多個子問題		
(10	2				3. 理解每個模組所需進行的	3.討論情境流程圖,理解每個模		
)週					任務。	組所需進行的任務		
					4. 擬定出演算法步驟。	4.了解迴圈(重複…次)的的意		
						義、用途及使用時機		
						5.根據情境流程圖,擬定出演算		
						法步驟		
		資議 a-II-1 <u>感受</u> 資	依照演算	1.感受資訊科技在模擬平交道情境中	1.運用「狀態切換概念」達成緊	1.依照演算法步驟完成積木堆疊	超音波感	4
第		訊科技於日常生活	法步驟完	的重要性,並使用程式積木堆疊,解	急按鈕的功能。	達成主題任務「模擬平交道」	測器	
(9)		之重要性。	成積木堆	決任務。	2.將問題切割成「一般狀態」以	2.延伸進階練習,運用「狀態切	RGB LED	
週	模 擬		疊達成模		及「緊急狀態」兩個子問題。	換概念」達成緊急按鈕的功能	8*8 點矩	
_	平交道	資議 a-Ⅱ-4 <b>體會</b> 學	擬平交道	2.從模擬平交道任務,體會學習		3.討論將問題切割成「一般狀態」	陣	
第	道。	習資訊科技的樂	的任務	NKNUBLOCK 的樂趣。		以及「緊急狀態」兩個子問題	蜂鳴器	
(10	5	趣。				4.程式設計之「狀態切換概念」	伺服馬達	
)週						的意義與使用方式	減速馬達	
							_	
							l	

第	模擬平交道 4	資議 a-Ⅲ-1 <u>感受</u> 資	依照演算	1. 感受資訊科技在模擬平交道情境中	1.探討「一般狀態」子問題之解	1.探討「一般狀態」子問題之解	超音波感	6
(11		訊科技於日常生活	法步驟完	的重要性,並使用程式積木堆疊,解	決方法。	決方法	測器	
`		之重要性。	成積木堆	決任務。	2.探討「緊急狀態」子問題之解	2.探討「緊急狀態」子問題之解	RGB LED	
)週			疊達成模		<b>决方法。</b>	決方法	8*8 點矩	
-		資議 a-II-4 體會學	擬平交道	2.從模擬平交道任務,體會學習		3.延伸進階練習之情境流程圖討	陣	
第		習資訊科技的樂	的任務	NKNUBLOCK 的樂趣。		論,能以流程圖表達問題解決策	蜂鳴器	
(13		趣。				略	伺服馬達	
)週							減速馬達	
		資議 a-II-1 感受資	依照演算	1.感受資訊科技在模擬平交道情境中	1.設計平交道緊急按鈕之相應	1.延伸進階練習,設計平交道緊	超音波感	6
第		訊科技於日常生活	法步驟完	的重要性,並使用程式積木堆疊,解	功能,擬定出演算法步驟程式	急按鈕之相應功能,擬定出演算	測器	
(14		之重要性。	成積木堆	決任務。	設計之函式積木使用說明。	法步驟程式設計之函式積木使	RGB LED	
)週	模		疊達成模		2.依照演算法步驟,使用函式	用說明	8*8 點矩	
-	擬平交道 5	資議 a-II-4 體會學	擬平交道	2.從模擬平交道任務,體會學習	積木完成積木堆疊達成任務。	2.依照演算法步驟,使用函式積	陣	
第		習資訊科技的樂	的任務	NKNUBLOCK 的樂趣。		木完成積木堆疊達成主題任務	蜂鳴器	
(16		趣。				「平交道緊急按鈕」	伺服馬達	
)週						3.問題討論及延伸應用,配合學	減速馬達	
						習單進行課程總結		

	T	1	1	1				т			
		科 E8 利用創意思	發想情境	1.利用自身的創意,思考出一個適當	1.自行構思情境	創意發想(學生自主)	1. 開心農	8			
		考的技巧。	解決問題	的問題情境,以進行專題實作。	2.自行分析情境並規劃流程圖	情境分析(學生自主)	場(教材資				
			合作技巧		3.語教師討論情境中的問題	情境流程圖(學生自主)	源網)				
		資議 c-II-1 體驗運		2.在專題實作的過程中,體驗運用	4.消除理論上的程式問題	副程式流程圖設計(學生自主)	2. 水 庫 洩				
Adr		用科技與他人互動		NKNUBLOCK 程式、教具的方法,以	5.編排程式讓原件啟動	程式編程(學生自主)	洪系統(教				
第		及合作的方法。		及與他人合作的方法。	6.依照以上循環,完成專題實	副程式流程圖設計(學生自主)	材資源網)				
(17					作任務	程式編程(學生自主)	3. 口罩製				
)週	專題					主程式流程圖設計(學生自主)	作機(教材				
- 第	實作					程式編程(學生自主)	資源網)				
	,,,					情境討論、情境分析、程式分析	4. 智 慧 電				
(20						程式流程圖-副程式、主程式	冰箱(創新				
)週						依照程式流程圖主程式堆疊積	創意微課				
						木	程規劃)				
							「備註:學				
							生任選一				
							專題實作」				
教材	才來源	■選用教材(高師大東恆星 NKNUBLOCK 教材 ) □自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)									
本主是	<b>夏是否融</b>	□無 融入資訊科技教學內容									
入資訊	R科技教	■有 融入資訊科技教學內容 共( 40 )節 (以連結資訊科技議題為主)									
學	內容										
		※身心障礙類學生:■無 □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)									
사무 화사 데	<b>京求學生</b>	※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):									
課程調整		1.									
		特教老師姓名:(打字即可) 普教老師姓名:(打字即可)									
		1) 秋心呼及石·(1) 7 (1) 1) 目 (1) 丁字 1)									

#### 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。