

三、嘉義縣 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	五年級	年級課程主題名稱	課程設計者	黃方俞	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	溫馨、學習、健康、創新	與學校願景呼應之說明	營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識健康飲食,並培養學生有創新的想法並試著去嘗試創新。			
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-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。 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。		課程目標	1.認識飲食健康的重要性並具備體驗與實踐的思考能力。 2.運用電腦網路去認識飲食健康並理解各類媒體內容的意義與影響。 3.藉由學習資訊技能樂於與人互動,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 checked="" type="checkbox"/> 其他議題__生命教育__ (非必選)							
融入 議題 實質 內涵								
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 (5) 週</p>	<p>自主學習 健康食物大挑戰</p>	<p>健 1b-III-1 理解 健康技能和生活技能對健康維護的重要性。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行 創意發想與實作。</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>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>1. 水果與蔬菜的營養知識</p> <p>2. 蔬菜或水果的圖案</p> <p>3. Scratch 程式</p> <p>4. 自主學習計畫</p>	<p>1. 能理解水果與蔬菜的營養知識，說出其在健康飲食中的功能與好處。</p> <p>2. 能透過蔬菜或水果的圖案，進行 創意發想與實作。</p> <p>3. 能操作 Scratch 程式設計平台，製作與健康飲食相關的互動小遊戲。</p> <p>4. 引導學生思考自主學習計畫，選擇適切的學習方法與資源，落實學習目標。</p>	<p>1. 口頭或圖卡說明：水果與蔬菜對健康的重要性。</p> <p>2. 學生能分享自己創作的想法及理念並自省自己還有何處需要再加強。</p> <p>3. 使用 Scratch 完成與飲食主題相關的互動小遊戲，能展示操作流程並與同學互動。</p> <p>5. 學生能參與訂定學習目標與選擇學習方法，並於學習後進行簡易自我評估。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 透過影片或繪本引導學生思考「你吃的蔬果裡藏了什麼寶藏？」</p> <p>2. 小組討論並填寫「蔬果功效卡」，說出至少三種對身體有益的成分與功能。</p> <p>3. 與學生一起訂定本單元的學習目標與可能使用的方法（如：搜尋、合作、圖像創作、程式操作）</p> <p>【教師導學】</p> <p>活動二：</p> <p>1. 學生上網搜尋一張喜歡的蔬果圖案，觀察特徵與配色。</p> <p>2. 發給學生一張空白圖畫紙，請學生畫下蔬菜或水果草稿並用塗上顏色。</p> <p>3. 除了課堂時間外，預計規劃什麼時間來學習健康飲食。</p>	<p>電腦、網路、我的學習計畫單</p>	<p>5</p>
--	-----------------------	--	--	---	---	--	----------------------	----------

					<p>【學生自學】</p> <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 教師引導學生操作Scratch程式，介紹角色、背景、事件與廣播功能。2. 學生兩人一組操作Scratch，設計一個簡單的飲食配對或蔬果迷宮遊戲。3. 小組展示遊戲，說明設計邏輯與操作方式，其他同學給予回饋。 <p>【組內共學】</p> <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學生分組討論在本單元中的挑戰與成就，互相給予正向回饋。2. 引導學生回顧自己使用過的學習方法，並填寫「我的學習計畫單」。3. 學生訂下下一次想挑戰的任務與改進方法。【組間互學】		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>自主學習 食物大射擊</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 c-III-2 能有系統地處理資訊與使用科技工具解決問題。</p> <p>綜 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>1. 「食物大射擊」scratch 程式</p> <p>2. 自省</p>	<p>1. 能運用組合 Scratch「食物大射擊」程式積木，表達對健康與垃圾食物分類邏輯的瞭解。</p> <p>2. 能表現自己在團隊合作中的角色與貢獻，並透過自省修正學習策略與表現行為。</p>	<p>1. 學生能組合完成「食物大射擊」積木程式，並解說廣播系統的功能與應用。</p> <p>2. 學生能修改角色造型與舞台背景，設計出一款主題明確、互動清楚的「垃圾大射擊」遊戲，並進行同儕分享與展示。</p> <p>3. 學生能在分工合作中表現自己角色任務，並在課後進行自我省思與評估自己的參與情形與策略使用。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師運用圖片/影片引導學生討論：什麼是垃圾食物？什麼是健康食物？這些食物對我們身體有什麼影響？【教師導學】</p> <p>2. 教師介紹 Scratch 範例專案「食物大射擊」，觀看簡介影片。</p> <p>3. 學生開啟 Scratch 範例檔，動手練習組合積木。</p> <p>4. 學生完成 Scratch「觀察與自學任務單」：記錄已會與不會的部分、成功的操作與遇到的錯誤、可能的修改策略。</p> <p>【學生自學】</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教學目標聚焦：引導學生認識角色造型與舞台背景的操作技巧（如上傳新造型、切換背景、添加互動元</p>	<p>電腦、網路、觀察與自學任務單、摩與學習記錄單、我的學習省思單</p>	<p>5</p>
---	---------------------	---	--	---	--	--	---------------------------------------	----------

					<p>素)。</p> <p>2. 學生兩人一組分工合作：一人設計主角與敵方造型(如：健康食物 VS 垃圾食物)，另一人更換舞台背景並加入說明文字。</p> <p>3. 共同討論如何將「食物大射擊」改造成「垃圾大射擊」的遊戲。【組內共學】</p> <p>活動三：</p> <p>1. 每組展示自己修改後的遊戲內容與操作流程。</p> <p>2. 其他組給予具體的優缺點回饋與建議。</p> <p>3. 完成觀摩與學習記錄單記錄自己從其他組學到的想法例如互動設計、食物分類邏輯，作為下一次修改與精進的依據。【組間互學】</p> <p>活動四：</p> <p>1. 教師引導學生完成「我的學習省思單」：我做得好的地方、</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						<p>我合作中的角色與貢獻、我下一次想改進的策略。</p> <p>2. 教師依學生表現，給予回饋與正向肯定，鼓勵學生嘗試多元解決問題的方法。</p> <p>【教師導學】</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>自主 學 習 食物 迷宮</p>	<p>健 1a-III-3 理解健康技能 和生活技能對 健康維護的重 要性。。</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>健 2c-III-2 表現同理心、 正向溝通的團 隊精神。</p>	<p>1. 飲食</p> <p>2. 「走食物 迷宮」的程 式</p> <p>3. 自省</p>	<p>1. 理解飲食的基本概念與多元 文化意涵，並比較飲食內容與 每日飲食指南的差異。</p> <p>2. 與組員討論並學會運用「走 食物迷宮」的程式的基本應 用。</p> <p>3. 察覺多元的互動方式與情感 表達，並透過自省運用同理心增 進人際關係。</p>	<p>1. 學生能說出每日飲食 指南與多元飲食文化的 差異，並完成「一日飲 食紀錄表」與熱量計 算。</p> <p>2. 學生可以排出「走食物 迷宮」的程式並用廣播系 統跟其他同學講解。</p> <p>3. 同組學生可以上台發 表自己的作品，並試著說 出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 設計一份評量表格總 分一百分，分成三大部 分，包含創作性、藝術性 及實用性分別給分並完 成一份自省札記。</p>	<p>活動一：</p> <p>1 介紹每日飲食指南與不同文 化中的飲食特色，說明熱量 與營養的重要性。 【教師導學】</p> <p>2. 使用「一日飲食紀錄單」 記錄個人實際飲食，依據食 物熱量表進行計算。</p> <p>3. 圈選圈出不確定或難以查 找的食物項。並提出問題。</p> <p>4. 與同伴分享並比較個人飲 食與指南的差異。 【學生自學】。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教師介紹「走食物迷宮」 Scratch 遊戲的基本元素， 包含角色控制與關卡設定。</p> <p>2. 學生利用迷宮產生器自行 操作設定角色、迷宮匯入流 程，遇困難記錄於「程式設定 問題卡」。</p> <p>活動三：</p> <p>1. 討論如何設定新的迷宮角 色與背景場景。</p>	<p>電 腦、 網路</p>	<p>5</p>
--	---------------------------------------	---	---	---	--	--	------------------------	----------

					<p>2. 分工完成第二關遊戲設計。【組內共學】</p> <p>3. 兩位學生一組共同發表作品，並試著跟其他學生說出自 己作品的優缺點，比較自己與 他組的「角色設計特色」與「迷 宮困難程度」，並完成一份自 省札記。【組間互學】</p> <p>4. 教師總結： 肯定學生創作過程中的挑戰 與反思，強調健康飲食與人際 互動的統整學習意義。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>自主學習 一起來打棒球</p>	<p>健 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。</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>綜 Ib-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>綜 Ia-III-2 欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1. 棒球</p> <p>2. 觀眾角色</p> <p>3. 學習方法與學習成果</p>	<p>1. 認識棒球規則與基本動作，完成一次打擊與接球體驗活動。</p> <p>2. 設計 Scratch 觀眾角色，加入加油聲對話框，並完成角色分身操作。</p> <p>3. 檢視所選擇的學習方法與成果，進行學習反思與策略調整。</p>	<p>1. 學生能用自己的話說出棒球的基本規則與運動技能要素，並完成打擊與接球的合作練習。</p> <p>2. 學生能與組員合作，於 Scratch 中設計 2 位以上的觀眾角色，並加入個性化的加油語句，且上台分享設計理念與改進方向。</p> <p>3. 學生能根據「創作性、藝術性、實用性」三大指標完成同儕互評與自我評量，並書寫一篇自省札記。</p> <p>4. 在心得分享或學習總結時，能具體說出自己印象最深刻的學習內容或收穫(至少一項)。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師引導學生觀看棒球簡介影片，說明投打守基本技能與規則。 2. 進行樂樂棒球實作活動，引導學生從分工與配合中體驗團隊合作的必要性。 3. 小組討論「成功打擊或防守需要哪些關鍵技巧？」 <p>【教師導學】</p> <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生於課前觀看簡報/影片了解角色分身、對話框設計技巧，並記錄不懂之處 2. 兩位同學一組一同設計觀眾角色。 3. 討論如何運用分身製作複數觀眾並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲，並使用合作學習單記錄設計過程、意見回饋與改進方 	<p>電腦、網路、學習反思引導問題單 / 學習單</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	----------------------	--	---	---	--	--	------------------------------	--------------------------------------

						<p>向。【學生自學】【組內共學】</p> <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 各小組準備3分鐘的學習成果發表，說明作品理念、設計過程與反思重點。 同儕使用「互評表」從創作性、藝術性、實用性給予具體建議與評分。 由同學評論那些部份可以再加強或有那些優點可以成為同學的借鏡。 <p>【組間互學】</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	<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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p>							

1. **學習內容調整**:依特殊教育學生的個別需求，可利用簡化、減量、分解、替代或重整的方式調整該課程之學習表現與學習內容。
2. **學習歷程調整**:依特殊教育學生個別需求，善用適宜的學習策略，並適度提供各種線索及提示。
3. **學習環境調整**:依特殊教育學生的個別需求，可進行物理環境的調整。
4. **學習評量調整**:依特殊教育學生的個別能力，可進行評量方式、成績計算的調整。

特教老師姓名：許金英

普教老師姓名：黃方俞

三、嘉義縣 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	五年級	年級課程主題名稱	健康飲食	課程設計者	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	溫馨、學習、健康、創新		與學校願景呼應之說明	營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識健康飲食，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試創新。		
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-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。 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。		課程目標	1.養成良好的飲食好習慣並具備體驗與實踐的思考能力。 2.運用電腦網路去認識飲食健康並理解各類媒體內容的意義與影響。 3.藉由學習資訊技能樂於與人互動，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								
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(5)週</p>	<p>自主學習 飲食劇場 1</p>	<p>健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</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>綜 Ib-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>綜 Ia-III-2 欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1. 健康飲食</p> <p>2. Scratch 製作健康飲食動漫故事</p> <p>3. 自主學習計畫</p>	<p>1. 運用網站教材與平板工具，完成健康飲食概念筆記與反思任務。</p> <p>2. 能設計 Scratch 健康飲食主題的動漫故事，合作完成角色動作與對話配置。</p> <p>3. 引導學生思考自主學習計畫，選擇適切的學習方法與資源，落實學習目標。</p>	<p>1. 學生可以說出每天個人飲食人的營養與熱量之需求，並完成「健康飲食小任務單」。</p> <p>2. 學生能運用 Scratch 製作健康飲食動漫故事，並包含背景、角色動作與對話設計。</p> <p>3. 同組學生可以上台發表自己的作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 學生能參與訂定學習目標與選擇學習方法，並於學習後進行簡易自我評估。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師提問什麼是健康飲食引導學生討論與設定本單元學習目標。</p> <p>2. 學生使用平板閱讀網站資料，填寫「健康飲食小任務單」，內容含個人飲食現況、問題與改善方法。</p> <p>3. 教師彙整常見飲食問題，引導學生連結生活經驗與飲食選擇。</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教師說明本單元 Scratch 專案任務，介紹背景、角色與事件積木。</p> <p>2. 學生依學習單逐步完成：</p> <p>(1). 刪除預設角色</p> <p>(2). 新增背景與角色</p> <p>(3). 設計角色對話與動作</p> <p>(4). 使用廣播積木傳遞</p>	<p>電腦、網路、健康飲食小任務單</p>	<p>5</p>
----------------------	----------------------	--	--	---	--	--	-----------------------	----------

					<p>訊息串連劇情</p> <p>3. 學生使用「自我檢核單」回顧目標達成情況，若未完成則記錄困難點與調整方法。</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 兩人一組討論與分工，一位設計角色動作，一位設計舞台背景與對話，設定廣播傳遞訊息。【組內共學】2. 分組分享作品並觀察各組作品不同的地方。3. 針對作品不同的地方提問並給予回饋。4. 引導學生反思所學習方法是否有效，作為後續學習調整參考【組間互學】5. 根據各組表現，教師給予總結與回饋，並將此一單元重要學習要點，作一總結。 <p>【教師導學】</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>自主學習 飲食劇場 2</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。</p>	<p>1. 音效設計</p> <p>2. 動漫劇場</p> <p>3. 作品</p>	<p>1. 學會運用音效設計豐富健康飲食動漫劇場。</p> <p>2. 能設計符合健康飲食觀念的動漫劇場劇情與動畫效果，並整合小組成員的創意構想。</p> <p>3. 完成設計健康飲食動漫劇場並分享作品。</p>	<p>1. 學生能加入音效並製作含動作、背景、角色切換的健康飲食主題動漫劇場作品。</p> <p>2. 設計屬於小組的健康飲食動漫劇場並用廣播系統分享。</p> <p>3. 學生能向同學說明自己作品的創作過程、設計邏輯與遇到的問題。</p> <p>4. 學生能聆聽教師與同儕回饋，提出下一步的改善構想。</p>	<p>活動一</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生學習 Scratch「定位」、「造型變化」、「音效插入」等動作積木。 2. 練習為角色加上說話聲、情境音（如咀嚼、煮食、警示聲）。 3. 練習角色與場景搭配，控制角色切換與背景流暢銜接。 4. 寫下「最難指令」與「解決方法」，進行自我學習困難記錄。【學生自學】 <p>活動二</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組設計屬於小組的飲食健康動漫劇場。 2. 學生完成合作紀錄單包含分工、意見整合歷程【組內共學】 3. 分組發表作品，並試著他組同學說出自己作品的優缺點，並將其紀錄於 	<p>電腦、網路、合作紀錄單</p>	<p>5</p>
-----------------------	----------------------	---	--	--	---	---	--------------------	----------

					<p>「觀摩與學習記錄單」包含觀察面向，如：故事邏輯、動畫流暢度、飲食觀念。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 教師針對飲食健康動漫劇場設計提問。</p> <p>5. 學生說出過程中遇到的困難處。</p> <p>6. 教師回饋引導學生找出更合邏輯的方法。【教師導學】</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>自主學習 猴子接香蕉</p>	<p>健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</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>1. 香蕉的營養成分</p> <p>2. 「計分器」與「計時器」</p>	<p>1. 運用多元的影片或書籍來討論香蕉的營養成分對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 能操作 Scratch 中的「計分器」與「計時器」功能，並設計具健康主題的互動遊戲。</p>	<p>1. 學生能列舉香蕉富含的三種營養素，並說明其對人體健康的好處。</p> <p>2. 學生能設計並測試具有「計分器」與「計時器」的遊戲腳本，內容與健康飲食主題相關。</p> <p>3. 完成作品並跟同學老師分享作品。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師透過影片引導學生認識香蕉的生長環境，並提問如香蕉生長需要哪些環境？與人類健康有何關聯？</p> <p>【教師導學】</p> <p>2. 學生上網或查書籍資料，搜尋香蕉的三種主要營養素及其對人體的益處。</p> <p>【學生自學】</p> <p>3. 小組討論、整理香蕉對健康的三大好處，並與組員核對、修正說法。【組內共學】</p> <p>活動二：</p> <p>1. 認識 Scratch 變數功能，學習設計「得分」與「倒數計時」功能。</p> <p>2. 學生練習加入背景、角色（如：猴子、香蕉、石頭）與音效。</p> <p>3. 學生測試不同參數設定</p>	<p>電腦、網路、學習歷程紀錄單、挑戰任務單</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	---------------------	---	---	---	---	--	----------------------------	--------------------------------------

					<p>(如時間長度、得分加成)，觀察結果並記錄。</p> <p>3. 紀錄學習歷程(失敗在哪、怎麼修正)於「學習紀錄單」。</p> <p>【學生自學】</p> <p>活動三</p> <p>1. 增加不同角色(石頭、炸彈等)</p> <p>2. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。</p> <p>3. 兩位同學一組自行設計計時器及計分器，並紀錄於挑戰任務單。【組內共學】</p> <p>4. 各組發表作品，比較不同得分機制的優缺點，並於「觀摩與學習回饋單」記錄觀察重點與學習借鏡。【組間互學】</p> <p>5. 教師回饋小組作品並指出學生常見錯誤引導學生分析不同得分機制。【教師導學】</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>自主 學 習 射 蘋 果</p>	<p>健 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。</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>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>1. 蘋果</p> <p>2. 模組</p> <p>3. 學習方法與學習成果</p>	<p>1. 運用多元的影片或書籍來討論蘋果對人體身體健康的影響。</p> <p>2. 與組員討論合作完成進階模組。</p> <p>3. 能嘗試連結所選擇的學習方法與學習成果，落實反思行動。</p>	<p>1. 學生能清楚說出蘋果富含的三種營養素及其對健康的具體影響。</p> <p>2. 學生能在 Scratch 中製作具備燈光閃爍、角色互動與生命值變化的互動遊戲。</p> <p>3. 完成射氣球遊戲並發表作品並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 學生能在學習總結時明確表達一項印象深刻或具啟發性的學習收穫。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師透過影片引導學生認識蘋果的生長環境並提問「為什麼蘋果適合溫帶生長？有季節性嗎？」。</p> <p>【教師導學】</p> <p>2. 學生上網搜尋3種蘋果營養素及健康功效，並紀錄學習歷程與遇到的困難點。</p> <p>3. 學生跟同學討論蘋果對人體身體健康的好處。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 學生透過影片及和同學討論複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果。</p> <p>【學生自學】</p> <p>2. 製作開始按鈕。</p> <p>4. 設計「生命值」角色，做為計分用途。</p> <p>5. 設計當遊戲開始，切換背景音樂。</p>	<p>電腦、網路、學習歷程單、觀摩回饋單</p>	<p>5</p>
---	---	---	---	---	--	---	--------------------------	----------

					<p>6. 設計當遊戲結束，停止音樂。</p> <p>活動三</p> <p>1. 複習製作分身，出現多個目標物。</p> <p>2. 兩位學生一組完成射蘋果遊戲並討論如何讓遊戲更流暢。【組內共學】</p> <p>活動四：</p> <p>1. 期末學習總結發表 引導學生回顧與反思，在準備期末發表前，引導學生回顧本學期的學習歷程，每位學生在學習歷程單填寫「我這次改進的重點是……」。</p> <p>2. 學生分組設計另一份更具難度的射蘋果相關遊戲 【組內共學】</p> <p>3. 進行全班期末發表與操作觀摩，其他小組使用「觀摩回饋單」給予回饋。 【組間互學】</p> <p>4. 教師針對遊戲的流暢性回饋並引導學生釐清常見卡關點。【教師導學】</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						學生在學習總結時間寫下本學期最有收穫的一件事，並與同學口頭分享。 【省思導向】		
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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習內容調整：依特殊教育學生的個別需求，可利用簡化、減量、分解、替代或重整的方式調整該課程之學習表現與學習內容。 學習歷程調整：依特殊教育學生個別需求，善用適宜的學習策略，並適度提供各種線索及提示。 學習環境調整：依特殊教育學生的個別需求，可進行物理環境的調整。 學習評量調整：依特殊教育學生的個別能力，可進行評量方式、成績計算的調整。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：許金英 普教老師姓名：黃方俞</p>							