

三、嘉義縣六腳鄉蒜頭國小 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	科技好好玩(二)	課程設計者	林如洋	總節數/學期(上/下)	20// 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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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						
學校願景	健康、創新、關懷、合作	與學校願景呼應之說明	希望六腳蒜頭的孩子們，能以身心 健康 為基礎，在 關懷 的環境中學習，透過閱讀、藝術人文與科技的 創新 思考，培養積極 合作 的世界人生觀。。				
總綱核心素養	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. 藉由課程,培養學生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。 2. 培養學生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。 3. 指導學生理解他人感受,樂於與人互動,並與團隊成員合作之素養 4. 透過分組合作,學生能體驗與他人合作的重要性,運用資訊科技,完成小組作品。				
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	例如:戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。 說明: 每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中						

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

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 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	認識 AI 與 ChatGP	資訊/資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 2.資訊/資議 a-II-領會資訊倫理的重要性。	1.什麼是 AI? 2.ChatGPT 是什麼?有什麼	1. 介紹 AI 與 ChatGPT 概念。釣魚網站與陌生簡訊的詐騙手法與後果。 2. 觀察生活中 AI 應用。 3. 學生能了解常見網路詐騙手法，並學會求證與反制方式。	1.學生能說出不良網路習慣會帶來的壞處。 2.學生能學會正確使用網路的方法。	學生自學 1. 透過資料搜尋與影片認識網路詐騙 • 學生可利用網路資源(如 YouTube 上的防詐騙宣導影片)了解常見詐騙手法，例如假冒官方機構、釣魚網站、陌生簡訊詐騙等，並學習分辨可疑訊息與網站的技巧。 • 影片中會介紹實際案例，幫助學生建立正確的防詐觀念，例如遇到可	網路詐騙與網路沉迷介紹	3

					<p>3.學生能自己訂出每天使用網路的規則，並遵守。</p> <p>4.學生能知道常見的網路詐騙手法，並知道如何防</p>	<p>疑訊息時要保持冷靜、查證來源、不輕易提供個資或點擊不明連結。</p> <p>2. 透過網路霸凌影片認識霸凌原因</p> <ul style="list-style-type: none"> 觀看網路霸凌相關影片，了解霸凌的各種型態（如言語、影像、關係或性霸凌）以及其對受害者的影響。 影片會說明造成網路霸凌的常見原因，如精神壓力、缺乏同理心、人際關係混亂、情緒發洩等。 <p>組內共學</p> <p>1. 分組討論釣魚網站訊息與詐騙成功原因</p> <ul style="list-style-type: none"> 小組成員共同搜尋並分享近期釣魚網站或詐騙案例，討論這些詐騙為何容易得逞，例如利用人性的貪心、疏忽、恐懼或同情心，或是偽裝手法高明難以分辨。 分析受害者常見的心理弱點，討論如何提升自我防範意識。 <p>2. 討論網路霸凌發生原因與因應方式</p> <ul style="list-style-type: none"> 小組討論網路霸凌的成因，如人際關係衝突、壓力發洩、缺乏規範或遊戲機會、同理心降低等。 分享彼此面對網路霸凌時的可能做法，如保留證據、尋求協助、調整隱私設定、檢舉或封鎖霸凌者。 <p>組間互學</p> <p>1. 分享對霸凌的看法與個人因應方法</p> <ul style="list-style-type: none"> 各組輪流分享對網路霸凌的理解，並提出實際可行的應對策略，例如忽略霸凌者、保全證據、尋求心理支持、主動報告老師或家長。 <p>2. 分享詐騙發生原因與反詐騙做法</p> <ul style="list-style-type: none"> 各組說明詐騙案件發生的心理與社會因素，並提出防詐騙的建議，例如加強資訊查證、提高警覺、學習辨識釣魚網站、遇疑及時通報。 	
--	--	--	--	--	---	--	--

						<p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 補充學生盲點與不足 <ul style="list-style-type: none"> 教師針對學生討論中未提及或誤解的部分，進行補充說明，例如最新詐騙手法、網路霸凌的法律責任、保護個資的重要性等。 正向回饋與表揚優秀作法 <p>教師對小組的積極參與與創新因應方式給予肯定，並公開表揚優秀的討論成果，鼓勵學生持續提升資訊素養與自我保護能力</p> 		
第(4)週-第(10)週	貓咪行不行	<p>資訊/資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資訊/資議資 t-II-3 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 操作介面 Scratch 程式積木 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能夠說明在使用 Scratch 操作介面時所遇到的各種狀況與問題，並能將這些經驗靈活運用在日常生活中，提升解決問題的能力。 學生能夠描述如何運用 Scratch 程式積木與他人協作，共同發想、討論並完成創意作品，展現團隊合作精神。 學生能體會並分享 Scratch 程式積木作業製作的過程，主動提供學習資源與心得，促進同儕間的知識交流與成長。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能夠主動搜尋、彙整並運用各種相關資源，有效完成程式設計作業。 學生能善用 Scratch 程式語言，與同儕協力合作，共同創作並完成專案作品。 學生能運用資訊科技平台，分享自己試玩作品的經驗與心得，促進交流與學習。 	<p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生能運用畫筆工具繪製遊戲中的各種元件，提升美術設計能力。 了解射擊遊戲中角色的行為邏輯，並能設計與撰寫角色的程式碼。 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組成員討論各自的設計做法，針對角色在遊戲中出現的先後順序進行邏輯性與合理性的探討。 將小組討論達成的共識整理成文字記錄，方便後續回顧與改進。 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 透過分組報告分享各組的遊戲設計與程式撰寫方法。 觀摩其他組的優點與創新做法，吸取經驗。 紀錄並分享各組的優秀設計與實作特色，促進彼此學習。 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師針對學生在設計與撰寫過程中遇到的困難，進行說明並提供解決策略。 指出射擊遊戲設計的關鍵要素，並介紹應用的程式積木類別。 公開表揚在遊戲設計與合作中表現優異的個人或小組，激勵學生持續努力。 	Scratch 程式	7

第(11)週-第(17)週	數學遊戲	<p>資訊/資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>2 資訊/資議 t-II-3 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	Scratch 操作介面及程式積木的使用	<p>1.培養學生對動手實作 Scratch 程式設計的興趣，並建立積極正向的科技學習態度。</p> <p>2.讓學生認識並理解 Scratch 程式設計中的變數概念與應用。</p>	<p>1.能正確說明被乘數、乘數及積三者之間的數學關係。</p> <p>2.能運用 Scratch 中的變數積木，正確設定被乘數、乘數及積三者之間的運算關係。</p> <p>3.能獨立完成數學主題的 Scratch 程式設計，並將作品上傳至 Scratch 網站與他人分享。</p>	<p>教師導學</p> <p>1.說明變數的特性與在程式設計中的重要性。</p> <p>2.介紹變數的設計方法及適合使用變數的時機。</p> <p>學生自學：乘法遊戲設計活動</p> <p>1.理解變數積木的設計概念，並能正確設定乘法所需的變數。</p> <p>2.運用偵測積木設計問答互動，或利用亂數積木設定被乘數與乘數的取得方式。</p> <p>3.能獨立編寫並正確執行乘法遊戲程式。</p> <p>4.將自己設計的程式作品上傳並與同學分享。</p> <p>組內共學</p> <p>1.小組討論並設計三個變數（被乘數、乘數、積）之間的運算關係。</p> <p>2.分析並比較由電腦自動出題與由使用者出題兩種方式的優缺點。</p> <p>組間互學</p> <p>1.各小組分享設計構想與實作經驗。</p> <p>2.欣賞並讚美其他小組的優秀設計，學習他組的優點以提升自我。</p>	數學乘法與程式積木	7
第(18)週-第(20)週	角色造型變變	<p>1 資訊/資議p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>2 資訊/資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法</p>	<p>1. 能運用 Scratch 描述角色之間的相對位置，清楚表達自己的設計構想。</p> <p>2. 體驗並運用 Scratch 程式設計指令，創造多變的角色造型，展現創意思考與表現技巧。</p>	<p>1.學生能覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2.能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。</p>	<p>1.口頭問答 請說明如何調整圖層的上下順序，以及這樣做會有什麼效果。</p> <p>2.操作評量 請依照本課指引，完成圖層操作練習，並展示正確調整圖層順序的成果。</p> <p>3.學習評量（初階題）請開啟範例專案「新造型」，依照指示完成角色造型的編排與相關程式設計。</p>	<p>教師引導</p> <p>1.由教師說明 Scratch 舞台的座標系統與圖層相關指令，協助學生建立空間與圖層的基本概念。</p> <p>小組共學</p> <p>1.各小組討論本課程式流程圖，釐清流程邏輯與各步驟間的關聯，並分享彼此的理解。</p> <p>學生自學</p> <p>1.學生閱讀教材或查詢線上資源，依序探索並實作下列步驟，同時記錄遇到的困難或疑問：</p> <ul style="list-style-type: none"> 開啟練習檔案，依指示編排程式： <p>1.程式開始時，設定角色的初始造型。</p> <p>2.將角色定位於指定位置，並設定為不可拖曳。</p>	簡報高手	3

						<p>3.設計角色被點擊時能切換造型。</p> <p>4.設定帽子造型，可拖曳至人物頭部。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 插入「如果」判斷積木，增強互動性。 • 複製並修改程式內容（如造型與座標）。 • 執行程式，實際操作並體驗成果。 <p>組間互學</p> <p>1.各組展示本組的程式作品，觀摩其他組的創意設計，並思考如何應用於本組作品的改進。</p> <p>教師回饋</p> <p>1.教師公開展示部分小組作品，針對程式設計與邏輯給予具體改進建議。</p> <p>2.表揚具創意與巧思的優秀作品，激勵學生創新。</p> <p>3.針對自學過程中常見的程式積木操作問題，進行重點說明與指導。</p>
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input 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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>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)</p> <p>※資賦優異學生:<input 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> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名:(打字即可)林如洋</p>					

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。