

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/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/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 ☒ 學生自主學習 ☐ 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 ☐ 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	1.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

					3.學生能自己訂出每天使用網路的規則，並遵守。 4.學生能知道常見的網路詐騙手法，並知道如何防	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。 2. 透過網路霸凌影片認識霸凌原因 - 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。 組內共學 1. 分組討論釣魚網站訊息與詐騙成功原因 - 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。 2. 討論網路霸凌發生原因與因應方式 - 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。 組間互學 1. 分享對霸凌的看法與個人因應方法 - 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。 2. 分享詐騙發生原因與反詐騙做法 - 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。	
--	--	--	--	--	---	---	--

						教師導學 1. 補充學生盲點與不足 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。 2. 正向回饋與表揚優秀作法 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		
第(4)週- 第(10)週	貓 咪 行 不 行	資訊/資訊/資 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 2 資訊/資 t-II-3 體會資訊科技解決問題的過程。	1.Scratch 操作介面 2.Scratch 程式積木	1. 1. 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。 2. 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。 3. 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。	1.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。 2.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。 3.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。	學生自學 1.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。 2.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。 組內共學 1.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。 2.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。 組間互學 1.透過分組報告分享各組的遊戲設計與程式撰寫方法。 2.觀摩其他組的優點與創新做法，吸取經驗。 3.紀錄並分享各組的優秀設計與實作特色，促進彼此學習。 教師導學 1.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。 2.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。 3.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	資訊/資訊/資 t- II -3認識以運算 思維解決問題的過程。 2 資訊/資 t- II -3體會資訊科技 解決問題的過程。	Scratch 操作介面及程式積木的使用	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。 2.讓學生認識並理解 Scratch 程式設計中的變數概念 與應用。	1.能正確說明被乘數、 乘數及積三者之間的數 學關係。 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。 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。	教師導學 1.說明變數的特性與在程式設計中的重 要性。 2.介紹變數的設計方法及適合使用變數的時 機。 學生自學：乘法遊戲設計活動 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。 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。 3.能獨立編寫並正確執行乘法遊戲程式。 4.將自己設計的程式作品上傳並與同學分 享。 組內共學 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。 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。 組間互學 1.各小組分享設計構想與實作經驗。 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。	數學乘 法與程 式積木	7
第(18)週- 第(20)週	角 色 造 型 變 變	1. 資訊/資訊/資t- II -3認識以 運算思維解決問題的過程 2 資訊/資 t- II -3體會資訊科技 解決問題的過程。。	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。 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。	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。 2.能利用資訊科技分享本學期學習資源與心得。	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。 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。 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。	教師引導 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。 小組共學 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。 學生自學 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： • 開啟練習檔案，依指示編排程式： 1.程式開始時，設定角色的初始造型。 2.將角色定位於指定位置，並設定為不可拖 曳。	簡報高 手	3

					3.設計角色被點擊時能切換造型。 4.設定帽子造型，可拖曳至人物頭部。 • 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。 組間互學 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。 教師回饋 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。 2.表揚具創意與巧思的優秀作品，激勵學生創新。 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。	
教材來源	☐選用教材（ ） ☒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	☐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：☒)人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：☐無 ☐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)： 1. 特教老師姓名：(打字即可) 普教老師姓名：(打字即可)林如洋					

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。