

三、嘉義縣柳溝國小 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	創新科技	課程設計者	許本旻	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 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	生態、創藝、品格、國際	與學校願景呼應之說明	一、透過探究歷程與成果分享，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 二、善用數位科技創新未來生活。				
總綱核心素養	B2 科技資訊與媒體素養。 A2 系統 思考 與 解決 問題。 E-A3 具備 擬定 計畫與 實作 的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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-B3 具備藝術 創作 與欣賞的基本素養，促進多元	課程目標	一、學生能 辨識 日常生活中的媒體資訊來源，並 分析 不同媒體內容可能對個人或社會產生的影響。 二、學生能 運用 系統 思考 的方式， 規劃解決 日常生活中問題的步驟，並 嘗試 提出具創意的解決方案。 三、 學習 科技基本知識與技能，並 培養 正確的觀念、態度與工作習慣，以 擬定 並 實作 與 因應 日常生活情境。 四、 運用 及 應用 科技知能進行 創造 操作、 創新 思考、 設計 解決方案、 運算 分析與 批判 思考。 五、 整合 理論與實務 應用 ，以科技工具 解決 簡單問題、 滿足 生活需求。 六、 創作 結合科技與 欣賞 美學的藝術作品，並以 理解 說明作品概念與媒材運用。 七、 評鑑 自身與同儕的科技或藝術作品， 促進 多元感官的發展，並以 說明理由 與 建議 改進策略。 八、 反思 整體學習歷程，並以 總結 所學科技技能、 培養 藝術經驗與思考方式， 建議 下階段專案改進方向。				

	感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
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	性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。 說明： 旨在分析語言、文字與符號的性別意涵。國小階段強調理解並使用性別平等的文字與語言。 旨在培養媒體中性別識能。國小階段能夠解讀媒介的性別刻板印象。							
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

第 (1) 週 - 第 (5) 週	一、小貓咪玩程式	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別	1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。 3. 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象，學習反思與批判。 4. 能在口語表達與小組討論中展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 5. 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 了解積木程式設計軟體 Scratch 2.0 的操作流程與程序性的問題解決方法。 2. 使用 Scratch 2.0 表示與解決生活中簡單問題的方法。 3. 操作 Scratch 2.0 各項程式設計工具的功能，以完成指定任務。 4. 應用 Scratch 2.0 的基本程式設計技巧來製作互動遊戲。 5. 運用均一平台等數位資源，自主學習 Scratch 操作技巧並分享創作成果。 6. 辨識各種媒體內容中的性別刻板印象（如廣告、	1. 製作一段運用舞台、背景與多個角色設計互動情節的 Scratch 動畫，呈現動畫邏輯與故事節奏。 2. 正確使用多個角色及不同位置變化積木，設計出角色間有邏輯的動作關係。 3. 動畫需運用「重複執行」積木讓角色持續進行動作，理解基礎程式迴圈概念。 4. 能上傳與簡單編輯外部素材（角色造型、舞台背景），並能說明設	1. 認識 Scratch 與動畫基本構成 (1)認識積木式程式設計 Scratch 的操作介面與基本指令。 (2)操作舞台、背景與角色，理解程式與視覺表現之間的關聯。 (3)引導學生思考：「動畫中的背景與角色選擇，會如何影響觀眾的理解？」 2. 角色動作與互動設計 (1)練習控制角色的座標位置變化，設計基本移動與互動情節。 (2)學習多角色間的協作關係，例如一角旋轉、一角環繞舞台。 (3)探究：「如果角色之間要互動，程式邏輯該怎麼安排？」	1. 均一平台 Scratch 教學影片 2. Scratch 程式積木介紹 (Scratch 課程系列 - 0005) https://www.youtube.com/watch?v=FacHsgzsRTw 3. 教學影片：教育部告訴您【性別平等教育教什麼】 https://www.youtube.com/watch?v=fHSCYj96Fwc	5
--	-----------------	---	---	--	---	--	---	----------

		刻板印象。 國 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。		角色設定、用語），並反思性別平等的觀念。 7. 學生能在口語表達與小組討論中，尊重不同意見，並展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 8. 學生能欣賞並接納自己與他人的特質，展現正向的自我與人際態度。	計理由與美感選擇。 5. 作品需清楚呈現一項常見的性別刻板印象並試圖進行改寫或挑戰，以創意傳遞性別平等的價值。 6. 學生能運用均一平台資源自主學習程式操作技巧，並發表並口語分享創作理念與學習歷程。	3. 動畫中的重複與節奏設計 (1)認識「重複執行」積木與動畫節奏控制。 (2)練習設計一個角色重複動作、變造型或移動的循環場景。 (3)引導學生探討：「什麼樣的動作應該持續？哪些需要改變？」 4. 素材處理與造型編輯技巧 (1)練習使用 Scratch 造型編輯器創建角色與背景。 (2)操作圖片上傳、自繪角色、編輯舞台設計等技巧。 (3)提問：「如果想讓角色更有個性，你會怎麼修改造型？」	
--	--	---	--	---	--	--	--

					5. 認識與批判性別刻板印象 (1)教師講解日常媒體中常見的性別刻板印象與語言。 (2)學生討論：「你在動畫或廣告中看過哪些對男女的固定印象？這合理嗎？」 (3)小組嘗試修改一段動畫劇情，讓角色設定更具性別平等意識。 6. Scratch 動畫專題創作與分享 (1)學生整合所學，自主創作一段以「挑戰刻板印象」為主題的動畫。 (2)使用均一平台影片進行補充學習，解決操作上的困難。 (3)發表創作並進行互評與口頭分享，回顧學習歷程與作品設計理念。	
--	--	--	--	--	---	--

第 (6) 週 - 第 (10) 週	二、打怪的異想世界	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 性 E6 了解圖像、語	1. 健康的數位使用習慣。 2. 積木式程式設計軟體 Scratch2.0 操作手冊。 3. 初步應用數位工具進行文字與圖像的觀察、簡單修改與表達。 4. 能在口語表達與小組討論中展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 5. 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 培養健康的數位使用習慣，提升資訊科技使用的自律能力。 2. 拆解動畫製作中人物交替的表現問題，並應用Scratch 程式設計技巧完成任務。 3. 運用演算法中的重複技巧，設計以網路沉迷為主題的宣導動畫。 4. 解決程序性的問題，並應用積木式程式設計軟體的邏輯思維於創作中。 5. 運用均一平台的 Scratch 教學資源進行自主學習，並分享個人數位作品。 6. 辨識日常生活中的性別刻板語言與圖像，並練習	1. 學生觀察與討論「在我們日常生活中，什麼樣的行為可能是網路沉迷的表現？」透過情境分析與影片觀摩，引導學生反思數位使用習慣，進而釐清健康使用數位學習工具的策略。 2. 學生運用 Scratch2.0 製作網路沉迷宣導動畫，並思考「我要如何設計一個簡短又有說服力的動畫故事，提醒同儕不要沉迷網路？」從腳本發想、角色設計、背景製作到互動效果，發揮創意完成專題任務。	1. 透過觀賞網路沉迷的影片，引導學生觀察並討論「哪些行為可能顯示出網路沉迷？這些行為對生活有哪些影響？」進一步歸納網路沉迷的種類與可能後果，並討論可以採取哪些預防與調適行動，建立健康使用數位工具的自我管理能力。 2. 以「我要如何透過動畫說一個提醒人不要沉迷網路的故事？」為主軸，全班共同蒐集動畫所需素材，討論故事腳本與角色設計，進行網路沉迷宣導動畫任務的前置規劃。 3. 學生依據教師提供的 Scratch 範本，修改角色造型、動畫背景與對話腳本，練習加入重複執行等程式積木，讓動畫呈現更	1. 教育部全球資安素養網均一平台 Scratch 教學影片 2. 衛生福利部 網路成癮動畫 https://www.youtube.com/watch?v=Q3DE0oJP1sI 3. 網路沉迷宣導影片_我們這一家 https://www.youtube.com/watch?v=n1YyTzn9R1g 4. 教學影片：性別平等-原來我們都一樣 https://www.youtube.com/watch?v=m01k4DaQbYA	5
---	------------------	--	--	--	--	---	--	----------

		言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。 國 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	使用性別平等的語言與圖像進行表達與討論。 7. 學生能在口語表達與小組討論中，尊重不同意見，並展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 8. 學生能欣賞並接納自己與他人的特質，展現正向的自我與人際態度。	3. 學生練習修改動畫中的角色造型、背景與角色對話，反思「角色外觀與對白會不會影響觀眾的理解與情緒？」進一步調整動畫的表現方式，使作品更具溝通力與吸引力。 4. 學生從歷史故事、童話、課文或古詩詞中選材，思考「如何將文字轉化為動畫劇情？如果我是故事角色，我的行動會是什麼？」完成一部結合語文內容與動畫創作的作品，提升語文轉譯與創作能力。	具動感，並思考「角色的動作與對白是否有助於傳遞我的訊息？」 4. 進一步延伸創作任務，學生可挑選歷史故事、童話故事、課文內容或唐詩宋詞為題材，自行設計簡短動畫，思考「我該如何把文字內容轉化為動畫畫面？」透過創作歷程學習語文與數位轉譯整合的能力。 5. 學生利用均一平台觀看Scratch 教學影片，自主學習進階動畫技巧，過程中記錄學習心得並在成果發表時分享「我在這部動畫中學到什麼技巧？我希望觀眾看完有什麼收穫？」 6. 教師講解性別刻板印象與性別平等語言，引導學	
--	--	--	---	--	--	--

					5. 學生透過均一平台或其他線上教學資源，自主學習 Scratch 技巧與動畫製作進階功能，在創作中運用新知，並進行成果發表與作品分享，強化數位自學與表達能力。 6. 學生以小組為單位，閱讀老師提供的標語、廣告詞、卡通角色介紹，探討「這裡面有沒有傳遞性別刻板印象？怎麼改寫才更尊重多元性別？」設計性別友善版本的腳本與角色設定，並以動畫或簡報方式發表，展現	生反思「生活中我們常聽到的話語是否傳遞了性別偏見？」學生小組討論教師提供的標語、廣告詞或角色介紹，找出其中的性別刻板現象。 7. 小組合作創作「性別友善版」的動畫角色設定與對白，思考「如果我要設計一個尊重多元的角色，他／她應該是什麼樣子？會說什麼樣的話？」最後將成果以動畫或簡報方式發表，統整全單元所學並展現科技素養與性別意識。	
--	--	--	--	--	---	--	--

					性別平等觀念與媒體素養。			
--	--	--	--	--	--------------	--	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	三、電流急急棒和猜拳遊戲	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 國 2-III-7 與他人溝	1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。 3. 能在口語表達與小組討論中展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 4. 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 學習 Scratch2.0 程式設計之基本應用。 2. 學會程序性的問題解決方法及運用。 3. 能使用均一平台 Scratch 教學影片自主學習，創作更多的作品，並發表及分享自己的創作。 4. 學生能在口語表達與小組討論中，尊重不同意見，並展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 5. 學生能欣賞並接納自己與他人的特質，展現正向的自我與人際態度。	1. 活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作電流急急棒，並在小組中分享設計過程與成果。 2. 活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作猜拳遊戲，透過口頭發表說明遊戲邏輯與操作方式。 3. 能利用網路資源自主學習，並在小組討論中發表及分享自己的創作經驗與心得。	1. 電流急急棒 ◎課程理念： (1)本單元提供多種小遊戲，教師依據時間自動調整遊戲的數量。 (2)活用演算法中的分支和重複技巧，用 Scratch 製作電流急急棒。 ◎教學內容： (1)觀看電流急急棒的範例。 (2)繪製背景圖。 (3)設定機關。 (4)設定主角的動作。 2. 猜拳遊戲 ◎課程理念：活用演算法中的分支技巧，用 Scratch 製作猜拳遊戲。 ◎教學內容： (1)繪製猜拳遊戲的流程圖。 (2)用 Scratch 完成電腦必勝的猜拳遊戲。	1. 均一平台 Scratch 教學影片-電流急急棒 2. Scratch 教學影片-電流急急棒 https://www.youtube.com/playlist?list=PLn7xIGIpCpV6JYCvbIkrN1Ksag0_111bB 3. 【Scratch 教學】*猜拳遊戲* https://www.youtube.com/watch?v=Q8mKJmj80gc	5
--	---------------------	---	--	---	---	---	---	----------

		通時能 尊重不 同意 見。 綜 1a- III-1 欣賞並 接納自 己與他 人。				(3)用 Scratch 完成公平 的猜拳遊戲。		
--	--	--	--	--	--	--------------------------------------	--	--

第 (16) 週 - 第 (20) 週	四、射擊蝙蝠和猴子接香蕉遊戲	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 國 2-III-7 與他人溝	1. 積木式程式設計軟體。 2. Scratch 2.0 操作手冊。 3. 能在口語表達與小組討論中展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 4. 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 運用分支與重複的演算法技巧，設計射擊蝙蝠遊戲。 2. 運用分支與重複結構與座標控制，開發猴子接香蕉遊戲。 3. 利用網路學習資源，培養程序性問題解決能力，並分享個人 Scratch 創作。 4. 學生能在口語表達與小組討論中，尊重不同意見，並展現傾聽態度與尊重他人意見的溝通行為。 5. 學生能欣賞並接納自己與他人的特質，展現正向的自我與人際態度。	1. 使用 Scratch 開發 2 款遊戲：• 射擊蝙蝠遊戲 • 猴子接香蕉遊戲 2. 發表 Scratch 遊戲專案，說明設計邏輯與操作方式。 3. 撰寫創作心得或遊戲說明簡報，並與同儕分享。	【活動一】射擊蝙蝠遊戲設計 1.教學內容： (1)讓蝙蝠繞著圓飛。 (2)飛鏢由舞台中央發射。 (3)使用滑鼠位置控制飛鏢方向，按「a 鍵」發射。 (4)加入動畫延遲效果。 (5)射中蝙蝠即結束遊戲。 2.探究性提問： (1)如果飛鏢與蝙蝠的速度不同，怎麼判斷是否命中？ (2)如何設計才能讓遊戲變得更具挑戰性？ 【活動二】猴子接香蕉遊戲設計 1. 教學內容： (1)以重複改變 Y 座標讓香蕉落下。 (2)左右按鍵控制猴子水平移動。	1. 均一平台 Scratch 教學影片- 射擊蝙蝠、猴子吃香蕉遊戲 2. Scratch 2.0 《經典小遊戲》猴子接香蕉(基本型) https://www.youtube.com/watch?v=hOuPfNT_cRU	5
--	-----------------------	---	--	---	---	--	--	----------

		通時能 尊重不同意見。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。			(3)香蕉碰到猴子，分數加一。 (4)香蕉掉到地面遊戲結束。 (5)使用亂數設定香蕉起始 X 座標。 2. 探究性提問： (1)怎麼讓遊戲難度逐漸上升？ (2)若香蕉掉落太快或太慢，會對玩家造成什麼影響？ 【活動三】發表與分享 Scratch 創作（語文＋資訊） • 撰寫遊戲設計說明與心得（可用 Google 簡報） • 口頭發表遊戲設計邏輯與挑戰過程 • 互相觀摩與回饋建議 1. 探究性提問： (1)如何用簡單的語言讓別人理解你的遊戲設計？ (2)如果你的遊戲能升	
--	--	--	--	--	--	--

						級，你想新增什麼功能？ 為什麼？	
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: ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()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:許本旻						

填表說明:

- 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
- 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。
- 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。