

三、嘉義縣網寮國小 115 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（本、分校之校訂課程教學內容規劃表不同者，分校應以另表呈現）

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，且應符合「表 15 嘉義縣 115 學年度混齡教學實施計畫表」所呈現內容） 否 ☒

年級	六年級	年級課程主題名稱	資訊運用課程	課程設計者	周炫辰	總節數/學期（上/下）	20/上學期
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（可以複選） ☐ 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	學習成長大海心 活力感恩鹽田情		與學校願景呼應之說明	1. 學習使用資訊科技的能力，探索世界的大不同。 2. 運用資訊能力記錄生活，培養改變生活的資訊能力。 3. 藉由網路資源的運用，了解自身家鄉，學習對大自然的感謝。 4. 養成問題解決的思考方式，迎向未來的挑戰。			
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-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。		課程目標	1. 認識程式設計，並體驗透過程式編寫實踐處理情境問題。 2. 因應各種情境，創新思考解決方式，擬定並實作程式設計流程圖。			
議題融入	*融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育 或 ☐ 其他議題 無則免填						
融入議題實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。 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						

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	期初探索	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 增加生活氛圍	1. 運用資訊科技增加生活氛圍 2. 資訊科技不應被限制在固定性別	1. 能找出增加生活氛圍的方法 2. 能說出資訊科技的發源不一定是固定性別	（教師導學） 1. 老師提出養增加生活氛圍的方法 2. 老師安排任務：搜尋增加氛圍感的方法 （學生自學） 3. 學生嘗試自己設計一種可以增加氛圍的活動 （組內共學） 4. 老師請小組學生討論，看看那些真的可以拿來執行 （組間互學） 5. 小組展示可以增加生活氛圍的方法	Google	1

第 (2) 週 - 第 (7) 週	大鋼琴家	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	1. scratch 常用積木功能。 2. 設計鋼琴琴鍵。 3. 演奏簡易歌謠。	1. 運用 scratch like 程式設計鋼琴琴鍵。 2. 運用設計出來之鋼琴琴鍵演奏歌曲。	1. 能在 scratch like 程式正確設計出鋼琴琴鍵。 2. 能完成程式演奏歌謠。	(教師導學) 1. 老師介紹 scratch like 程式介面。 2. 老師安排任務：製作鋼琴鍵盤並演奏歌謠。 (組內共學) 3. 老師請小組學生討論，鋼琴琴鍵有哪些？組合方式為何？要演奏哪條歌謠？需要多少琴鍵才可以完成演奏？ (學生自學) 4. 了解新增繪製角色。 5. 新增音樂擴充功能。 (組內共學) 6. 小組合作完成鋼琴鍵盤設計與演奏練習。 (組間互學) 7. 小組合作演奏歌謠。 8. 其他組別給予意見	Spike 樂高機器人	6
第 (8) 週 - 第 (10) 週	程式說笑話	議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。	1. scratch 常用積木功能。 2. 笑話與角色的編寫	1. 運用 scratch like 程式設計創作角色與聲音，表演笑話短劇。 2. 合作討論笑話角色與內容	1. 能在 scratch like 程式完成笑話短劇。 2. 能合作討論出笑話角色與內容。	(教師導學) 1.老師介紹 scratch like 程式介面。 2.老師安排任務：製作笑話短劇。 (組內共學) 3.老師請小組學生討論，要編寫哪種笑話？內容是什麼？角色為何？要錄製哪些人的聲音？ (學生自學) 4.了解新增角色與移動功能積木。 5.輸入音樂功能。 6.網路錄製聲音 (組內共學) 7.小組利用網路程式錄製聲音並匯入程式中。 8. 小組合作完成笑話短劇。 (組間互學) 9.小組展示笑話短劇成果。 10.其他組別給予意見回饋	Spike 樂高機器人	3

第 (11) 週	其中思索	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。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。	1. 增加生活氛圍	1. 運用資訊科技增加生活氛圍 2. 資訊科技不應被限制在固定性別	1. 能找出改變生活氛圍的方法 2. 能說出资訊科技的發源不一定是固定性別	(教師導學) 1. 老師提出養增加生活氛圍的方法 2. 老師安排任務：搜尋增加氛圍感的方法 (學生自學) 3. 學生嘗試自己設計一種可以增加氛圍的活動 (組內共學) 4. 老師請小組學生討論，看看那些真的可以拿來執行 (組間互學) 5. 小組展示可以增加生活氛圍的方法		1
第 (12) 週 - 第 (18) 週	電流急急棒	資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-Ⅲ-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。	1. scratch 常用積木功能。 2. 電流急急棒的運作流程圖編寫	1. 運用 scratch like 程式設計創電流急急棒遊戲關卡。 2. 合作討論卡關的角色與通過不通過的結果，完成遊戲設計流程圖	1. 能在 scratch like 程式完成流急急棒遊戲。 2. 能合作討論出內容與完成遊戲設計流程圖。	(教師導學) 1.老師介紹 scratch like 程式介面。 2.老師安排任務：電流急急棒。 (組內共學) 3.老師請小組學生討論，要有那些阻攔物？碰到了要怎麼做？是勳加上計時器？過關了要有那些效果？ (學生自學) 4.動作中的定位、左轉。 5.控制中的重複無限次、如果…那麼。 6.背景繪製。 (組內共學) 7.小組合作完成電流急急棒遊戲關卡。 (組間互學) 9.小組展示電流急急棒遊戲關卡成果。 10.其他組別試玩並給予意見回饋	Spike 樂高機器人	5

第 (19) 週 - 第 (20) 週	氣球神射手	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技合作討論構想或創作作品。	1. scratch like 常用積木功能。 2. 射氣球遊戲的運作流程圖編寫	1. 運用 scratch like 程式設計氣球神射手遊戲關卡。 2. 合作討論射中與射不中結果，完成遊戲設計流程圖	1. 能在 scratch like 程式完成氣球神射手。 2. 能合作討論出內容與完成遊戲設計流程圖。	(教師導學) 1.老師介紹 scratch like 程式介面。 2.老師安排任務：氣球神射手。 (組內共學) 3.老師請小組學生討論，氣球要怎麼飛？射到了要怎麼反應？是勳加上計時器？要如何計分？ (學生自學) 4.偵測中的碰到顏色、事件中的廣播訊息。 5.控制中的重複無限次、如果…那麼。 6.運算中的變數、運算中的隨機。 (組內共學) 7.小組合作完成氣球神射手遊戲關卡。 (組間互學) 9.小組展示氣球神射手遊戲關卡成果。 10.其他組別試玩並給予意見回饋	Spike 樂高機器人	2
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： 普教老師姓名：周炫辰							

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，每校至少選擇一項，至少擇一個年級，融入至少兩節課(上下學期各兩節)，其他議題則是自由選擇。
- 依照年級或班群填寫。
- 分成上下學期，各 20 週，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。