

三、嘉義縣朴子市松梅國小 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

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	網路禮節停看聽	課程 設計者	蔡淳惠	總節數/學期 (上/下)	40/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	品德 快樂 健康 負責 創新		與學校願 景呼應之 說明	一、期許松梅學生能運用資訊設備，進行校園悠遊走讀，記錄校園社區景致風貌，擁有健康的身心。 二、具備好品德，認識網路禮節的重要。 三、透過程式設計教學，發揮創造思考的能力，樂於學習。							
總綱 核心 素養	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		課程 目標	一、能使用 Scratch 擬定具有故事性、動畫性、遊戲性或音樂性的程式，並應用投影片簡報軟體 powerpoint，製作、編輯及分享獨木舟學習簡報，並能增加特殊效果，創新簡報內容。 二、能具備科技與資訊應用的基本素養，並理解網路禮節及網路霸凌的現象，遵守資訊素養理念。							
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 資訊教育 無則免填										
融入 議題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。										

實質 內涵		資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。						
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 (4) 週	走讀牛挑灣	國語文 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品 綜合活動 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。 資訊教育 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 「走讀牛挑灣」學習單 2. 「走讀牛挑灣」小遊戲 3. Scratch 主題創作坊—太空迷航	1. 能利用學生自學書寫「走讀牛挑灣」學習單。 2. 能積極參與「走讀牛挑灣」小遊戲。 3. 能認識 Scratch 主題創作坊—太空迷航仿作	1. 完成 Scratch3.0 主題創作坊—太空迷航仿作作品。 2. 認真書寫「走讀牛挑灣」學習單。和同儕製作「走讀牛挑灣」小遊戲。	1. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，進行 Scratch3.0 主題創作坊—太空迷航學習，組內討論操作步驟。 (1) 用 Scratch 程式的重複迴圈做出角色的動畫。 (2) 使無限迴圈不斷的播放動畫。 (3) 了解迴圈可以相互嵌套成為巢狀迴圈。 2. 學生在小組內操作，遇到難題合作解答。 3. 書寫「走讀牛挑灣」學習單。 4. 學生利用學生自學(學生參與擇策)，用上述學習的概念，製作「走讀牛挑	筆記型電腦 投影機 程式設計學習平台 Scratch	8

						灣」小遊戲，並將自己遇到的問題，解決步驟記錄下來。 5. 各組在班上揭示所設計的小遊戲，讓其他組同學來挑戰。 6. 藉由組間互學(學生參與調節)，學生將自己遇到的疑問記錄下來，請各組的學生討論，提出評估的建議。 教師利用教師導學(學生參與定標)將此單元所應用的概念進行總結。		
第(5)週 - 第(8)週	拒絕網路霸凌	社會 2a-III-1 關注 社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 資訊教育 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的	1. 網路霸凌 2. 網路禮節 3. 友善校園	1. 能關注 3C 時代網路霸凌的現象能透過課程。 2. 遵守網路禮節的相關規範。 能實踐及營造友善校園的環境。	1. 認真書寫「網路禮節」學習單。 2. 和同儕進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作。 以流暢的口語向全校傳達網路霸凌的嚴重，	1. 教師利用教師導學(學生參與定標)，向學生提問： (1) 你們使用什麼社交軟體和同學聯繫？ (2) 在社交軟體上的留言或聯繫，有發現什麼樣的問題嗎？ 2. 教師揭示網路霸凌的新聞事件。 3. 學生利用學生自學(學生參與定標)，書寫「網路	筆記型電腦 投影機 文書處理軟體 word-smartArt	8

		相關規範。 綜合 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。			禮節」學習單，省思 3C 時代網路霸凌的現象。 4. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，討論網路霸凌的現象。 5. 分組利用 word-smartArt，進行「拒絕網路霸凌」心智圖製作，將組內共學的討論結果呈現於心智圖中，心智圖重點：認識網路霸凌、網路理性發言、見同學有攻擊別人的言論，要予以規勸等。 6. 藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表「拒絕網路霸凌」心智圖，各組針對他組發表給予回饋，並完成分組發表回饋單。 學生在全校集會，利用「拒絕網路霸凌」心智圖，向全校傳達網路霸凌的嚴重，盼能由自身做起，營造友善校園的環境。		
--	--	---	--	--	--	--	--

第 (9) 週 - 第 (12) 週	導覽機器人	資訊 資 E10 了解 資訊科技於 日常生活之 重要性。 資 E3 應用 運算思維描 述問題解決 的方法。 綜合 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。	1. Scratch3.0 —聊天機器 人 2. 走讀牛挑 灣導覽 3. 導覽機器 人程式	1. 能了解 Scratch3.0—聊天 機器人的學習概念。 2. 能應用設計的程式進行走 讀牛挑灣導覽。 能參與導覽機器人程式的設 計。	1. 完 成 Scratch3.0 主題創作坊—聊天 機器人仿作作品。 2. 認真書寫「走讀牛 挑灣導覽」學習單。 3. 和同儕針對牛挑灣 特色景點製作「導 覽機器人程式」。	1. 各組利用組內共學(學生 參與調節)，進行 Scratch3.0主題創作坊— 聊天機器人學習，組內 討論操作步驟。 (1) 用 Scratch 程式 串接文字瞭解變數 可以用來儲存使用 者輸入的內容。 (2) 用 Scratch 程式 的判斷式來回應使 用者輸入。 (3) 學生在小組內內操 作，遇到難題合作 解答。 2. 學生利用學生自學(學生 參與擇策)，先書寫「走 讀牛挑灣導覽」學習單， 用將自己遇到的問題， 解決步驟記錄下來。 3. 學生用 Scratch3.0，針對 牛挑灣特色景點製作 「導覽機器人程式」。 4. 教師利用教師導學(學生 參與定標)，教導學生相 關的導覽解說技巧。	筆記型電 腦 投影機 程式設計 學習平台 Scratch 平板電腦	8
---	--------------	--	--	--	--	--	--	----------

						全班帶至各景點，由各組以製作的導覽機器人程式進行導覽，藉由組間互學(學生參與監評)，各組發表對他組的建議。		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	松 梅 好 蔬 多	藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。 資訊教育 資 E3 應用 運算思維描述問題解決的方法。	1.簡報軟體 powerpoint 2.「松梅好蔬多」簡報 3.動態成果發表	1. 能依所學設計「松梅好蔬多」簡報。 2. 能參與簡報軟體 powerpoint 學習。 3. 能使用簡報軟體 powerpoint 進行動態成果發表。	1. 利用平板電腦拍攝松梅教學農園的作物。 2. 使用 powerpoint 製作「松梅好蔬多」簡報。 以流暢的口語進行「松梅好蔬多」成果發表。	1. 學生利用平板電腦，以學生自學(學生參與定標)的方式，結合本校校訂課程食農教育拍攝松梅教學農園的作物，並且將作物分類。 2. 教師藉由教師導學(學生參與定標)，希望學生使用簡報軟體 powerpoint，將學生所拍攝的相片製作成以多元的方式呈現。 3. 各組利用組內共學(學生參與擇策)，共同搜尋及討論 powerpoint 的使用方式，例如：轉場、出場效果、加入音效等，並且在小組內分配任務。 4. 學生利用學生自學(學生參與定標)，依所分配的	筆記型電腦 投影機 簡報軟體 powerpoint	8

						任務，進行研究及製作「松梅好蔬多」簡報。 5. 班級分享，各組利用組間互學(學生參與調節)，分享使用 powerpoint 的方式，及操作時遇到的困難。 6. 其他組給予回饋或提供解決方式。 在全校集會舉行「松梅好蔬多」動態成果發表。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	認識 AI 的 世界	藝術 3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。 資訊教育 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與	1. 人工智慧的基本概念與生活應用情境 2. SDGs 故事創作小幫手 3. 人工智慧使用的習慣與態度	1. 學生能理解人工智慧的基本概念與生活應用情境(如語音辨識、圖像辨識、等)。 2. 學生能應用 SDGs 故事創作小幫手進行故事創作。 學生能建立良好的人工智慧使用的習慣與態度。	1. 觀賞均一教育平台的「和 AI 做朋友：小學篇」 2. 小組透過 AI 工具完成「SDGs 故事創作」。 完成小組「AI 助益與隱憂」反思學習單。	1. 學生自學(學生參與定標)透過觀賞均一教育平台的「和 AI 做朋友：小學篇」，了解機器學習的邏輯及運算思維。 2. 透過教師導學(學生參與定標)示範「SDGs 故事創作小幫手」，透過這個 AI，引導學生逐步聚焦思考，進行 SDGs 故事創作，以及持續發展故事相關內容。	電腦 觸控大屏 簡報軟體 powerpoint 均一教育 平台 SDGs 故事 創作小幫 手	8

		態度。				3. 教師引導學生討論，討論與自訂與SDGs相關的故事主題。 4. 組內共學(學生參與擇策)，進行小組操作「SDGs 故事創作小幫手」，依據 AI 工具的引導，逐步發展故事脈絡。 5. 將故事內容利用powerpoint 製作與班級分享，各小組分享使用「SDGs 故事創作小幫手」完成的故事創作，並組間互學(學生參與調節)進行回饋。 6. 引導學生反思，並完成學習單。 (1) 限制與風險 (2) 學會判斷 AI 是否合適使用在某些情境中。 建立 AI 使用的倫理觀念與責任感。	
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：蔡淳惠

填表說明：

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，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。
4. 依照年級或班群填寫。
5. 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。