

雲林縣 108 學年度第 2 學期虎尾國民小學二年級彈性學習課程— AI 智慧任我行 課程計畫表

設計者：二年級教學團隊

一、課程時間

週次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	節數統計
上課週次註記			1	1			1	1			1	1			1	1			1	1		10

二、課程計畫內涵

課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他	教學節數	10	教材來源	自編	師資安排	學校教師
總綱 核心素養	<input type="checkbox"/> E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 <input checked="" type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 <input checked="" type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 <input type="checkbox"/> E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 <input checked="" type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。						

課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養程式設計邏輯、運算思維、解決問題能力。 2. 透過有趣簡單的活動、遊戲、紙牌、教具、繪畫、口語指令來學習程式邏輯。 3. 善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。 																					
學習表現	<p>資-t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p> <p>資-t-I-3 能應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>資-c-I-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資D-I-2 數位資料的表示方法</p> <p>資T-I-4 資料搜尋的基本方法</p>																					
學習內容	<p>資A-I-1 程序性的問題解決方法簡介</p> <p>資A-I-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資D-I-1 常見的數位資料類型與儲存架構方法</p> <p>資-p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>資-p-I-1 能使用資訊科技與他人建立良好互動關係</p> <p>資-a-I-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資-a-I-1 能具備學習資訊科技的興趣</p>																					
融入議題	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>品德教育</td> <td><input type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>性侵害防治</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> <td><input type="checkbox"/>家暴防治</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input type="checkbox"/> 性侵害防治	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 家暴防治	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育
<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育																
<input type="checkbox"/> 性侵害防治	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育																
<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 家暴防治	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育																

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
第 3 4 週	小羊回家去!	<p>【教學重點】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 程式邏輯概念-條件陳述句。 2. 讓孩子自行創造簡單的演算法，新加入條件陳述句的概念，遇到困難後需要做出不同的選擇。 <p>【教學內容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲應用(一)：請小朋友如果看見小羊，就把牠放進柵欄裡，否則忽略。 2. 遊戲應用(二)：幫助小羊回到自己的家，先從簡單的地圖遊戲開始。 3. 遊戲應用(三)：幫助小羊回到自己的家，小羊們碰到道路施工是不能走過去的喔! 4. 遊戲應用(四)：幫助小羊回到自己的家，小羊們肚子餓了，先讓他們吃草，再回家! 5. 遊戲應用(五)：幫助小羊回到自己的家，小羊遇見野狼了，遇見野狼後退2格，否則都只能往前進，記得要先讓小羊們吃草後再回家。 	2	問答 圖卡 學習單
第 7 8 週	認識農場	<p>【教學重點】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 程式邏輯概念-事件動作。 2. 讓小朋友理解碰到事件後，就會有相對的指令出現。 <p>【教學內容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲應用(一)：3~5 人一組，先選出一位指揮官，指揮官指出事件圖卡，隊員們就要做出先對應的動作，動作都隊的小朋友，就可以輪流擔任指揮官。 	2	問答 圖卡 學習單

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
第 11 12 週	我的農場	<p>【教學重點】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 程式邏輯概念-變數應用。 2. 變數是隨機變化的數值，在需要時填入任何資料與數據。 <p>【教學內容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲應用(一)：想想看農場裡還會有什麼動物或是植物呢?請將想要的動物、植物或交通工具圖卡 2. 遊戲應用(二)：讓小朋友 4-6 人一組，挑戰農場電流急急棒，每人原始分數是 20 分，每碰到一次就會扣 1 分，看最後誰的分數最多。 	2	問答 圖卡 學習單
第 15 16 週	牛奶運送員	<p>【教學重點】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用簡單的方向圖卡，以重複迴圈概念，設計出屬於小朋友的第一個小程序。 <p>【教學內容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲應用(一)：將乳牛卡牌放在任意位置上，幫助小農夫收集牛奶，收集完要交給大農夫，完成任務。 2. 遊戲應用(二)：請小朋友排出路線指令，在地圖上蒐集全部的材料，完成任務？ 	2	問答 圖卡 學習單

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
第 19 20 週	劇除害蟲	<p>【教學重點】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 程式邏輯概念-除錯。 2. 將程式概念綜合起來，讓遊戲步驟更精確更簡短，在遊戲裡培養修正錯誤並且解決為題的能力。 <p>【教學內容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲應用(一)：請小朋友在採收蘋果的流程圖上找出不合理並且有錯誤的地方，再將錯誤的地方修改正確，就可以完成採收的任務。 2. 遊戲應用(二)：請小朋友找出有錯誤的地方，把解答區正確的答案號碼寫在更正的步驟上，合作讓大家可以吃到好吃的蘋果! 	2	問答 圖卡 學習單