

三、嘉義縣大有國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	程式積木拖拉放		課程 設計者	王瑞男	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用，培養自主學習能力，勵學上進。 二、經由數位創作，提高生活美學賞析，卓越創新。				
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。 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。		課程 目標	一、透過程式設計的學習，使學生從探索問題中，培養自主思考的能力，且從實際的體驗與實踐中，解決生活中的問題。 二、藉由程式設計的問題解決與實作過程中，使學生具備邏輯思維的能力，面對日常生活的各種挑戰。 三、結合科技與藝術進行創作，運用多元感官分享及欣賞作品，培養美感的敏銳度，增加美感體驗。				

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	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 (5) 週	一 小 時 玩 程 式	資議 t-II-3 認識以運算 思維解決問題的過程。	1.第一個 電腦程式 「星際大 戰」 2.第二個 電腦程式 「經典迷 宮」 3.第三個 自選的程 式設計遊 戲	1.體驗以一小時玩程式網站的設計工具，認識 以運算思維透過拖拉程式積木來寫程式，解決 「事件」概念。 2.體驗以一小時玩程式網站的設計工具，認識 以運算思維透過拖拉程式積木來寫程式，解決 「迴圈」、「若」概念。	1.能順利完成星際大戰程式設計遊 戲。 2.能順利完成經典迷宮程式設計遊 戲。 3.能順利完成自選的程式設計遊 戲。	自學： 1.請學生觀看 YouTube 上「讓我們教 孩子編寫電腦程式」影片，先期理解 為何要學習寫程式這檔事。 共學： 2.課堂上請同學進行一小時玩程式指 定「星際大戰」、「經典迷宮」單元， 以及另一個自選單元，遇有困難可以 組內討論，教師課堂巡察時將不錯或 贅述的程式寫法記錄下來。 互學： 3.請各組分享自己不錯的程式碼堆 疊，開放提問並解說，相互學習。 導學： 4.教師協助學生進行上述活動並給予 指導，互學觀摩後，或可回去試著修 改程式，亦可自選另一個程式設計教 學遊戲繼續挑戰下去。	1. https://www.youtube.com/watch?v=oAmeiydcQVo 。 2.電腦。	6

第(6)週 - 第(10)週	EGame 打寇島	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。	1. EGame 打寇島的「拯救麗麗加」 2. EGame 打寇島的「達克魔法村」	1. 以一小時玩程式的舊有體驗，認識以運算思維透過拖拉程式積木來解決「拯救麗麗加」的關卡。 2. 以一小時玩程式的舊有體驗，認識以運算思維透過拖拉程式積木來解決「達克魔法村」的關卡。	1. 能順利完成拯救麗麗加程式設計遊戲關卡。 2. 能順利完成達克魔法村程式設計遊戲關卡。	自學： 1. 課前請學生在家先觀看 EGame 使用說明，含角色、環境及島嶼介紹。 共學： 2. 課堂上請同學進行 EGame 指定島嶼「打寇島」之拯救麗麗加與達克魔法村關卡，遇有困難可以組內討論，教師課堂巡察時將不錯或贅述的程式寫法記錄下來。 互學： 3. 請各組分享自己不錯的程式碼堆疊，開放提問並解說，相互學習。 導學： 4. 教師協助學生進行上述活動並給予指導，互學觀摩後，或可回去試著修改程式，亦可繼續挑戰達客武館單元。	1. https://www.egame.kh.edu.tw/useEgame/useEgame.html 。 2. https://www.egame.kh.edu.tw/ 3. 電腦。	5
第(11)週 - 第(13)週	SCRATCH 初體驗	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。	1. Scratch3 程式積木。	1. 認識以運算思維透過拖拉程式積木來認識貓咪之動作、外觀、音效...等問題的解決。	1. 能使貓咪完成前進、轉彎等動作。 2. 能使貓咪變換不同造型及大小。 3. 能使貓咪發出聲音。 4. 能使用偵測或迴圈讓貓咪做出重複的動作。 5. 能加入其他角色或其他自己繪製的角色。 6. 能更換背景。	自學： 1. 課前請學生先自行觀看 YouTube 上「Scratch 3 遊戲教學」影片。 共學： 2. 指定貓咪前進、轉彎、發聲...等動作，組內可以一起討論如何完成指定的項目。 互學： 3. 各組遇有不會的難題，可以組間互相研究討論。 導學： 4. 教師協助學生進行上述活動並給予指導，並引導延伸嘗試更換其他積木或數值產生不同的變化。	1. https://www.youtube.com/watch?v=DWAPkHGNPIw 2. 電腦。	3
第(14)週 - 第(20)週	SCRATCH 遊戲製作	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. Scratch3 程式積木。 2. Scratch3 遊戲。	1. 體會學習 Scratch 的樂趣。 2. 體驗運用 Scratch 與組員互動及合作設計遊戲。	1. 能運用 Scratch 設計出一款完整且能提供給同學玩的遊戲。	自學： 1. 課前請學生先自行觀看試玩宜蘭縣教育網路中心 2 上「宜蘭 Scratch 3」的精選作品並尋找靈感。 共學： 2. 共同討論並編排自己組的遊戲設計與腳本，評論遊戲設計的可行性，並完成該遊戲。 互學：	1. https://s3.ilc.edu.tw/curriculum 2. 耳機麥克風。 3. 電腦。	7

