

三、嘉義縣梅圳國小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	高 年級	年級課程 主題名稱	程式小高手	課程 設計者	曾建豪	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 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。 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/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						
學校 願景	掌握關鍵、看見亮點、深耕在地		與學校願景呼應 之說明	掌握關鍵—透過課程學習到應具備的素養, 未來成為一位資訊好公民 看見亮點—能學習到資訊知識外, 並應用於生活之中 深耕在地—透過教學能落實及活用於社區之中			
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-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	1、透過 scratch來進行思維運算的訓練及問題解決的能力, 並分享自創的作品。 2、讓學生具備探索問題的能力後, 來完成使用科技設備處理日常生活問題。			

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	認 識 sc rat ch	資議t-II-2 體驗資訊科技解決問題 的過程。 科議a-II-2 體會動手實作的樂趣。 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂 趣。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習 資源與心得。	Scratch 角色 舞台 程式積木	1.能體驗Scratch程式編輯軟體的樂趣。 2.能學習新增不同的故事角色。 3.能運用不同舞台背景。 4.能運用程式積木讓角色說出話來及做出動 作。 4.能運用Scratch程式編輯軟體分享小組的創 見故事。	1.學生能辨別Scratch與樂高積木 的關聯。 2.學生能新增出不同的故事角色。 3.學生能新增不同的舞台背景。 4.學生能運用程式積木讓角色移動 及說話。 5.學生能分享自己的作品給其他同 學欣賞。	【教師導學】 (1)老師說明Scratch操作介面。 (2)引導學生說出簡單的故事背景, 進而創作故事。 【學生自學】 學生依序進行下列練習 (1)如何創作故事。 (2)進入scratch的世界。 (3)我的第一個創作故事。 【組內共學】 學生能依組別彙整小組故事創作。 (1)利用不同積木編排程式。 (2)儲存與匯出。 【組間互學】 學生互相依組別分享小組的創作故事。	電腦教室各 項設備、 Scratch3.0	5

第(6)週 - 第(10)週	文字動起來	資議t-II-2 體驗資訊科技解決問題的過程。 科議a-II-2 體會動手實作的樂趣。 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch3.0 迴圈 序列 事件 繪圖工具	1.能體驗Scratch3.0程式編輯軟體中迴圈、序列、事件的差別。 2.能體會利用迴圈來增加文字圖像豐富性的方法。 3.能體驗利用繪圖工具來創作自有的圖案。 4.能運用Scratch3.0程式編輯軟體分享動畫創作。	1.學生能說出迴圈、序列與事件的不同點。 2.學生能迴圈的方式來創作循環播放的動畫。 3.學生能學會利用繪圖工具來增加的豐富性。 4.學生能創作出文字動畫。 5.學生能分享自己的創作給其他同學欣賞。	【教師導學】 老師說明迴圈、序列與事件的使用時機，並利用簡易程式編排，呈現迴圈、序列與事件的不同表現。 【學生自學】 學生自行練習老師示範的範例，利用簡易程式編排，練習迴圈、序列與事件的不同表現。 【組內共學】 (1)學生進行名字字形選擇。 (2)創造動畫模式。 (3)新增顏色的編排程式。 (4)變換字母動畫的編排程式。 (5)設定一組重複動作迴圈。 【組間互學】 學生能依組別分享小組動畫創作。	電腦教室各項設備、Scratch3.0程式編輯軟體。	5
第(11)週 - 第(15)週	自動感應放大鏡	資議t-II-2 體驗資訊科技解決問題的過程。 科議a-II-2 體會動手實作的樂趣。 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch3.0 條件式 圖層	1.能體驗Scratch3.0程式編輯軟體中條件式(如果...那麼...)的效果。 2.運用圖層的概念做出前後的角色 3.體會學習條件式的樂趣 4.能運用Scratch3.0程式編輯軟體分享動畫創作。	1.學生能利用條件式(如果...那麼...)讓角色變大變小。 2.學生能利用圖層概念做出前後的角色。 3.學生能創作出感應式放大鏡。 4.學生能分享自己的作品給其他同學欣賞。	一、教師導學 1.教師介紹條件式的用法 2.教師介紹圖層的概念 3.教師介紹放大鏡的製作方式 二、學生自學 學生觀摩教師的方式自行操作練習。 三、組內共學 教師將學生異質分組，請學生自行練習，小組內的成員相互觀摩練習，若有疑問之處，可以互相討論看看如何解決。比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。 四、組間互學 與其他組別同學分享完成的作品，並且說明是運用了那些工具來完成這份作品。	電腦教室各項設備、Scratch3.0程式編輯軟體。	5
第 (16) 週 - 第 (21) 週	水果接接樂	資議t-II-2 體驗資訊科技解決問題的過程。 科議a-II-2 體會動手實作的樂趣。 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch3.0 隨機變數 滑鼠跟隨	1.體驗Scratch3.0程式編輯軟體中隨機變數及滑鼠跟隨的效果。 2.體會隨機變數的運用之處 3.運用滑鼠跟隨的方式製作小遊戲	1.學生能利用隨機變數讓角色移動。 2.學生能做出滑鼠跟隨的程式積木 3.學生能製作出水果接接樂小遊戲	一、教師導學 1.教師介紹隨機變數的用法 2.教師介紹滑鼠跟隨的程式積木排列方式 3.教師利用隨機變數和滑鼠跟隨的方式，指導學生做出水果接接樂的小遊戲 二、學生自學 學生觀摩教師的方式自行操作練習。 三、組內共學 教師將學生異質分組，請學生自行練習，小組內的成員相互觀摩練習，若有疑問之處，可以互相討論看看如何解決。比較熟悉的同學要去教導還比較不熟悉的同學。 四、組間互學 與其他組別同學分享完成的作品，並且說明是運用了那些工具來完成這份作品。	電腦教室各項設備、Scratch3.0程式編輯軟體。	6
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(21)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、(/人數) ※資賦優異學生：☒無 ☐有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2. 特教老師姓名： 普教老師姓名：曾建豪

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，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。

