

三、嘉義縣國小 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	六年級	年級課程主題名稱	小小程式設計高手(一)	課程設計者	張弘昇	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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活			與學校願景呼應之說明	資訊科技於我們的生活中無所不在，科技是文昌校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養，使學生能具備面對未來生活的挑戰。		
總綱核心素養	E-A3 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。 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。			課程目標	1. 具備電腦知識與操作素養，透過應用與理解科技，處理日常生活中各項需求(通訊軟體使用)。 2. 具備分析問題與搜尋資料能力，並利用網際網路上的資訊完成指定任務(SCRATCH 動畫)。		

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(4)週	程式高手	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能運用運算思維方法將複雜的問題歸納出問題解決表示方法。 2. 能觀察出遊戲目的，並運用程式設計工具(SCRATCH)進行程式編寫。	1. 能認識 SCRATCH 畫面各區功能。 2. 能寫出簡單的程式，控制物件的動作。	1. 認識Blockly Game 2. 學習如何堆積程式積木解決問題。 3. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。 4. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面邊緣會自動返回。	網站 Blockly Game SCRATCH 安裝	4
第(5)週 - 第(10)週	動畫創作 - 喜樂農場	國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	故事腳本 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能表達個人想法，與組員一起寫出故事腳本。 2. 能運用程式設計工具(SCRATCH)設計控制積木與廣播積木的功能(SCRATCH)進行腳本製作。	1. 能正確運用控制積木，控制角色的動作。 2. 能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。 3. 完成主題製作	小組討論與創作 1. 以「喜樂農場」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。 3. 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1~3 分鐘包含簡單對話的動畫。	SCRATCH 動畫範例 製作	6
第(11)週 - 第(18)週	遊戲創作 - 魚兒魚兒水中游	國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	故事腳本 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能表達個人想法，與組員一起寫出故事腳本。 2. 能運用程式設計工具(SCRATCH)設計控制積木與廣播積木的功能(SCRATCH)進行腳本製作。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能正確運用各種積木，控制角色的出現方式或移動方式，完成「魚兒魚兒水中游」。	小組討論與創作 1. 以「魚兒魚兒水中游」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何使用控制積木與外觀積木，控制故事中各個角色的顯示、對話與造型變換。 3. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「魚兒魚兒水中游」。	SCRATCH 動畫範例 製作	8

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
課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫)： 特教老師簽名： 普教老師簽名：張弘昇							

三、嘉義縣國小 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	六年級	年級課程主題名稱	小小程式設計高手(二)	課程設計者	張弘昇	總節數/學期(上/下)	20/下學期
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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活			與學校願景呼應之說明	資訊科技於我們的生活中無所不在，科技是文昌校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養，使學生能具備面對未來生活的挑戰。		
總綱核心素養	E-A3 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. 具備電腦知識與操作素養，透過應用與理解科技，處理日常生活中各項需求(照片編修、影片製作等)。 2. 具備分析問題與搜尋資料能力，並利用網際網路上的資訊完成指定任務(Scratch 動畫製作)。		

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(6)週	遊戲創作 - 打蟑螂	國 6-III-3 掌握寫作步驟， 寫出 表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。	故事腳本 資議 P-III-1 程式設計工具 的基本應用。	1. 能表達個人想法，與組員一起 寫出故事腳本 。 2. 能 運用程式設計工具 (SCRATCH)設計控制積木與變數控制的功能 (SCRATCH) 進行腳本製作。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能運用控制積木搭配變數計算，完成「打蟑螂」遊戲。	小組 討論與創作 1. 以「打蟑螂」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何設定並使用變數。 3. 以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。 4. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「打蟑螂」。	計數器範例製作(變數運用)	6
第(7)週 - 第(12)週	動畫創作 - 消失的魔法棒	國 6-III-3 掌握寫作步驟， 寫出 表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。	故事腳本 資議 P-III-1 程式設計工具 的基本應用。	1. 能表達個人想法，與組員一起 寫出故事腳本 。 2. 能 運用程式設計工具 (SCRATCH)設計控制積木與偵測積木的功能進行腳本製作。 3. 能使用偵測積木偵測角色動作結果，並給予正確回饋(例如加分或扣分)。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能運用控制積木搭配變數計算，完成「消失的魔法棒」。	小組 討論與創作 1. 以「消失的魔法棒」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習控制積木的功能並能正確使用。 3. 學習以控制積木與偵測積木，控制遊戲中角色與各項物件的動作。 4. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「消失的魔法棒」。		6
第(13)週 - 第(17)週	遊戲創作 - 魔鬼剋星	國 6-III-3 掌握寫作步驟， 寫出 表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題。	故事腳本 資議 P-III-1 程式設計工具 的基本應用。	1. 能表達個人想法，與組員一起 寫出故事腳本 。 2. 能 運用程式設計工具 之控制積木與偵測積木的功能，完成遊戲環境的控制功能。 3. 能使用控制積木與運算積木，讓物件在畫面上隨機出現。 4. 能運用分身功能，複製同個物件的多個分身。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能正確運用各種積木，完成「魔鬼剋星」。	小組 討論與創作 1. 以「魔鬼剋星」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何使用控制積木與運算積木，計算遊戲中角色的得分及控制時間。 3. 學習運用控制積木與運算積木，設定物件隨機出現。 4. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「魔鬼剋星」。		5

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(18)週 - 第(20)週	程式設計我最行	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	專題報告	能分享自己運用 SCRATCH 之功能設計出專題報告。	能認真觀摩其他同學作業，學習他人長處。	上傳專題作業，教師進行學生作業觀摩與分享。	投影機 簡報筆	3
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(18)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- (一般智能資優優異 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 特教老師簽名： 普教老師簽名：張弘昇						

