

嘉義縣景山國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	數位公民-程式設計師 2	課程 設計者	洪士育	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課程 類型	<input type="checkbox"/> 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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <i>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。</i> <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	喜閱采風景 童心樂活山	與學校願景呼應 之說明	透過愉快的積木程式體驗與實踐，學習運算思維，成為快樂的數位公民。				
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。	課程 目標	1. 具備資訊演算法、程式設計之基本素養，理解運算工具之特質與運作原理 2. 具備運算思維與運算工具之能力，以創新思考解決生活問題之能力。				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
第 (1) 週	我是 小畫 家	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	畫筆與幾何圖形繪製	1. 體驗以運算思維呈現幾何圖形的繪製	畫出幾本幾何圖形	【學生自學】 1. 用心智圖進行遊戲講解。 2. 繪製流程圖。 【組內共學】 1. 組內分享自己作品規劃。	Scratch 軟體	7

第(7)週						<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師與學生討論如何利用Scratch 畫筆，透過程式設計繪製幾何圖形。 2. 教師與學生討論如何利用迴圈與自訂積木創作圖形。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自創遊戲，發表與分享 		
第(8)週 - 第(14)週	勇闖迷宮	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入外部資源 2. 多元遊戲方式 3. 判斷積木應用 4. 簡單除錯 	學習利用外部資源，設計多元遊戲方式，並以程式語言表達遊戲規則與除錯	完成 2 種迷宮遊戲	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用心智圖進行遊戲講解。 2. 繪製流程圖。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組內分享自己作品規劃。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹迷宮生產器網站 2. 教師與學生討論如何使用角色匯入功能 3. 教師與學生討論如何鍵盤控制角色和控制迷宮 4. 教師與學生討論判斷積木應用-禁止角色穿牆 6. 教師與學生討論如何為遊戲除錯 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自創遊戲，發表與分享 	Scratch 軟體	7
第(15)週 - 第(20)週	遊戲設計師 - 開頭結尾動畫與樂	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	受歡迎遊戲元素	學習運算思維與程式設計改造遊戲，並創作受歡迎遊戲	完成遊戲設計	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用心智圖進行遊戲講解。 2. 繪製流程圖。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組內分享自己作品規劃。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師與學生討論遊戲元素 2. 教師與學生討論「廣播」功能的應用 	Scratch 軟體	7

						3. 教師與學生討論如何在遊戲中加入聲音的控制 【組間互學】 1. 自創遊戲，發表與分享	
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(19)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p><u>(一)學習內容、學習歷程</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建議簡化與減量學生學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等)、目標量降低、只須完成單一目標即可、給予較多提示量並以模仿操作完成。 2. 該學障學生認知能力不佳、認知負荷量不足，建議教師在進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進學習障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。 3. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學，每項活動盡量大約僅能參與 10-15 分鐘。 4. 多安排學生練習表現的機會，例如電腦動手操作的部分，還是可以逐一在工作分析的提示下完成。 電腦滑鼠、鍵盤正確操作對於個案來說仍屬於認知負荷量大的工作，因此建議教學者或安排同儕從旁提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。 5. 由於個案學習困難點在於抽象理解表現弱勢、注意力不集中分心、記憶表現極度不穩定，因此建議教學者需安排小老師在旁提醒說明課程流程、活動步驟、文本細節等以協助理解。 <p><u>(二)學習評量</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。 2. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。 <p><u>(三)學習環境</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習環境單純結構化，室內座位面向老師第一排、背向窗戶，減少學生分心。 2. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。 						

3. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：洪士育