

嘉義縣六美國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊練功坊(進階級)	課程 設計者	劉桂良	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 <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	健康活力 國際接軌 良好態度 生態永續		與學校願景呼 應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。			
總綱 核心素 養	1. 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。 2. 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。 3. 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. 具備探索與思考能力，瞭解資安基本概念，能處理日常生活問題。 2. 具備科技資訊應用素養，學生能理解故事腳本的功能，並能利用 SCRATCH 完成簡單的動畫。 3. 具備判斷能力，能正確使用並遵守網路通訊軟體的觀念。			

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 - 第(6)週	我是程式高手(一)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch 程式設計工具	能運用Scratch試寫一段簡單的程式，控制角色的動作。	<p>能完成一個 scratch 自動返回的動畫設定。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能共同設計控制角色的移動</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能共同設計舞台、造型</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數 (1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能共同設計控制角色的移動			2. 我們能共同設計舞台、造型			3. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品。			組別	小組報告紀錄	按讚數 (1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Blockly Game 學習如何堆積程式積木解決問題。</li> <li>2. 認識 SCRATCH</li> <li>3. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。</li> <li>4. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面邊緣會自動返回。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b> 學生操作開啟scratch，可以運用移動指令</p> <p><b>【組內共學】</b> 組內共學/學生參與分組討論故事腳本，並完成一個1-3分鐘可以自動返回的動畫。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組分享已完成之作品。</li> <li>2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。</li> <li>3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch3.0 軟體</li> <li>2. 小組檢核表</li> <li>3. 互評票選單</li> </ol>	6
檢核指標	是	否																																		
1. 我們能共同設計控制角色的移動																																				
2. 我們能共同設計舞台、造型																																				
3. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品。																																				
組別	小組報告紀錄	按讚數 (1-10)	原因																																	
第○組																																				
第○組																																				
第○組																																				

<p>第(7) 週 - 第(13) 週</p>	<p>我是程式高手(二)</p>	<p>資 議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>Scratch 程式控制積木</p>	<p>能 運用 Scratch 程式控制積木解決控制各角色的移動問題。</p>	<p>能完成一個有移動角色的scratch 動畫。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1171 568 1453 903"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能正確控制角色的出場及動作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1171 951 1491 1412"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能正確控制角色的出場及動作			2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p><b>【教師導學】</b> 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。</p> <p><b>【學生自學】</b> 學生練習操作如何廣播、控制角色及物件</p> <p><b>【組內共學】</b> 組內共學/學生參與分組討論故事腳本，並完成1-3分鐘一個有移動角色的動畫。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組分享已完成之作品。</li> <li>2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。</li> <li>3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch3.0 軟體</li> <li>2. 小組檢核表</li> <li>3. 互評票選單</li> </ol>	<p>7</p>
檢核指標	是	否																															
1. 我們能正確控制角色的出場及動作																																	
2. 我們能共同完成1-3分鐘的動畫作品																																	
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																														
第○組																																	
第○組																																	
第○組																																	



<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：劉桂良</p>

\*各校可視需求自行增減表格

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。

嘉義縣六美國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊練功坊(進階級)	課程 設計者	劉桂良	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
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 <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	健康活力 良好態度	國際接軌 生態永續	與學校願景呼 應之說明	1. 資訊科技與自然結合並能在人類生活情境之應用。 2. 追求卓越，結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3. 能了解多媒體電腦相關設備，並在快樂中學習。			
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. 具備探索與思考能力，能運用 SCRATCH 完成互動遊戲。 2. 具備科技與資訊應用的素養，並理解各類程式語言內容的意義與影響。			

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-第(6)週	變數與程式運作	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch 變數功能積木	能運用變數功能積木，計算遊戲得分或判斷關卡。	<p>能製作出有得分及過關判斷的小遊戲。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能了解變數的意義及功能。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能了解變數的意義及功能。			2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學習如何設定並使用變數。</li> <li>以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。</li> </ol> <p>【學生自學】</p> <p>學生練習操作變數功能積木</p> <p>【組內共學】</p> <p>組內共學/學生參與分組討論遊戲腳本設計，並運用控制積木搭配變數，完再一個可以計算遊戲得分或判斷關卡的遊戲。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>輪流挑戰其他組已完成之遊戲。</li> <li>小組互評票選最喜歡的小組作品。</li> <li>學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch3.0 軟體</li> <li>小組檢核表</li> <li>互評票選單</li> </ol>	6
檢核指標	是	否																															
1. 我們能了解變數的意義及功能。																																	
2. 我們能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。																																	
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																														
第○組																																	
第○組																																	
第○組																																	
第(7)週-第(12)週	控制積木與偵測積木的功能	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch 控制積木與偵測功能積木	<ol style="list-style-type: none"> <li>能<b>利用</b>控制積木正確控制各角色的動作。</li> <li>能<b>利用</b>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)。</li> </ol>	<p>正確使用偵測積木做出互動遊戲。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能運用控制積木與偵測積木</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能運用控制積木與偵測積木			2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動			<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學習控制積木的功能並能正確使用。</li> <li>學習偵測積木的功能並能正確使用。</li> <li>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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Scratch3.0 軟體</li> <li>小組檢核表</li> <li>互評票選單</li> </ol>	6																
檢核指標	是	否																															
1. 我們能運用控制積木與偵測積木																																	
2. 我們能用控制積木正確控制各角色的動																																	

					<table border="1"> <tr> <td>作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. 我們能用偵測積木偵測角色動作結果。</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	作			3. 我們能用偵測積木偵測角色動作結果。			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				第○組				第○組				<p><b>【學生自學】</b> 學生練習操作控制積木與偵測功能積木</p> <p><b>【組內共學】</b> 組內共學/學生參與分組討論遊戲腳本設計，運用偵測積木做出一個互動遊戲。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輪流挑戰其他組已完成之遊戲。</li> <li>2. 小組互評票選最喜歡的小組作品。</li> <li>3. 學生依據其他組的報告學習規劃與成果反思，進而反省自身、調整學習目標或策略。</li> </ol>	
作																													
3. 我們能用偵測積木偵測角色動作結果。																													
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																										
第○組																													
第○組																													
第○組																													
第(13)週 - 第(17)週	我是程式設計大師	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	Scratch 分身指令積木	能運用分身指令積木功能，複製同個物件解決多個分身問題。	<p>能做出具分身功能的動畫。</p> <p>◎組內檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>檢核指標</th> <th>是</th> <th>否</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 我們能正確使用控制積木與運算積木</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能運用分身功能</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>◎各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>小組報告紀錄</th> <th>按讚數(1-10)</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能正確使用控制積木與運算積木			2. 我們能運用分身功能			組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因	第○組				<p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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。</li> <li>2. 學習運用控制積木與運算積木，設定物件隨機出現。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b> 學生依據教師所教導的系統熟練其操作及畫面。</p> <p><b>【組內共學】</b> 組內共學/學生參與分組討論故事腳本，能運用控制積木與運算積木做出一個具分身功能的動畫。</p> <p><b>【組間互學】</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch3.0 軟體</li> <li>2. 小組檢核表</li> <li>3. 互評票選單</li> </ol>					
檢核指標	是	否																											
1. 我們能正確使用控制積木與運算積木																													
2. 我們能運用分身功能																													
組別	小組報告紀錄	按讚數(1-10)	原因																										
第○組																													





<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：劉桂良</p>

\*各校可視需求自行增減表格

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。