

嘉義縣港墘國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

| | | | | | | | |
|------------------|--|--------------|-----------------|---|-----|---------------------|--------|
| 年級 | 六年級 | 年級課程 主題名稱 | Scratch3 進階程式設計 | 課程 設計者 | 黃堂璋 | 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 <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 | | | | | | |
| 學校 願景 | 幸福港墘 人文校園 | | 與學校願景呼 應之說明 | 1.讓學生認識有關程式設計的內容。 2.培養學生基本的程式設計能力。 3.培養學生適應未來生活之運算思維素養及程式設計、邏輯思考能力。 | | | |
| 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-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。 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，能認識如何除錯(debug)。 3. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 | | | |

| 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(5)週 | 變數的應用 | 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 語文 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 | 1. 程式設計工具之功能與操作。 2. 程式設計之基本應用。 | 1. 能運用並了解變數的意義及功能。 2. 能使用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。 3. 能聆聽老師的指令並完成程式積木。 | 1. 能了解變數的意義及功能。 2. 能運用控制積木搭配變數，計算遊戲得分或判斷關卡。 | 1. 學習如何設定並使用變數。 2. 以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。 | 主機、螢幕、鍵盤、滑鼠 | 5 |
| 第(6)週-第(10)週 | 程式積木功能 | 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 語文 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 | 1. 程式設計工具之功能與操作。 2. 程式設計之基本應用。 | 1. 能運用並了解控制積木與偵測積木的功能及其使用時機。 2. 能使用控制積木正確控制各角色的動作。 3. 能使用偵測積木偵測角色動作結果，並給予正確回饋。 4. 能聆聽老師的指令並完成程式積木。 | 1. 能了解控制積木與偵測積木的功能及其使用時機。 2. 能使用控制積木正確控制各角色的動作。 3. 能使用偵測積木偵測角色動作結果，並給予正確回饋。 | 1. 學習控制積木的功能並能正確使用。 2. 學習偵測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。 | 主機、螢幕、鍵盤、滑鼠 | 5 |
| 第(11)週- | 程式設計大考驗 | 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝 | 1. 程式設計工具之功能與操作。 2. 程式設計之基本應用。 | 1. 能正確運用控制積木與運算積木，完成遊戲環境的控制功能。 | 1. 能正確使用控制積木與運算積木，完成遊戲環境的控制功能。 | 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。 2. 學習運用控制積木與運算積木，設定物件隨機出現。 | 主機、螢幕、鍵盤、滑鼠 | 5 |

4. 製作 SCRATCH 時，提供延長時間。

5. 建議老師提供電腦上 SCRATCH 的操作步驟圖或將步驟寫在黑板上，當學生跟不上課堂進度時，可以自己看步驟說明，完成任務。

特教老師簽名：許金英

普教老師簽名：黃堂璋