

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 程式設計	課程 設計者	黃堂瑋	總節數 /學期 (上/下)	20/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 <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。			
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. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式 與遊 戲的能力。 . 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	認識 SCRATCH 3.0 (一)	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。	程序性的問題解決方法簡介 簡單的問題解決表示方法 程式設計工具之功能與操作	1. 能運用 SCRATCH 的操作介面。 2. 能使用 SCRATCH 堆出簡單的程式積木。 3. 能聆聽老師的指令並完成程式積木。	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. 學習如何堆積程式積木。 2. 認識 SCRATCH。 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。	主機、螢幕、鍵盤、滑鼠	5
第(6)週 - 第(10)週	認識 SCRATCH 3.0 (二)	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。	程式設計工具之功能與操作 程式設計之基本應用。	1. 能運用控制積木與廣播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. 能使用廣播積木正確呼叫各角色進行動作。 4. 能聆聽老師的指令並完成程式積木。	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。	1. 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。	主機、螢幕、鍵盤、滑鼠	5
第(11)週 -	程式設計 試試看	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 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. 分享自己的設計想法	1. 能運用並了解外觀積木的功能及其使用時機。 2. 能運用控制積木與外觀積木靈活搭配，控	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	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。 2. 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	主機、螢幕、鍵盤、滑鼠	5

第 (15) 週		通互動。 語文 2-III-6 結合 科技與資訊，提升 表達的效能。		制角色的出現方 式或 移動方式。 3. 能使用自己所設計 的程式並表達出設計 的原理。	成 1- 3 分鐘的動 畫 作品。	對話的動 畫。		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	大 魚 追 小 魚 的 程 式 設 計	資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合 作討論構想或創作 作品。 資議 p-III-1 使用 資訊科技與他人溝 通互動。 語文 2-III-6 結合 科技與資訊，提升 表達的效能。	1. 認識本課 遊 戲大 綱、素材 與指令。 2. 匯入舞台 背 景，完 成背景 圖 與結束背 景 圖。 3. 學會匯入 角 色。 4. 學會匯入 角 色音 效。	1. 能運用範例檔匯入舞 台 背景。 2. 能運用範例檔匯入角 色、 音效、背景音樂。 3. 能使用製作計時器並 編輯角 色程式組件。 4. 能使用自己所設計 的程式並表達出設計 的原理。	1. 能使用範例檔 匯入舞台背 景。 2. 能使用範例檔 匯入角色、音 效、 背景音樂。 3. 能完成計時器 及角色程 式 組件 的編輯。	學會用 Scratch 設計「大魚 追小魚」遊戲。老師示範舞台 角色搭配再進 行代碼編程，學 生跟著操作。 老師示範製作計時器並編輯 角色程 式 組件，學生跟著操 作。	主機、 螢 幕、鍵盤、 滑鼠	5
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( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求 學生 課程調整	<b>※身心障礙類學生：</b> <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、學習障礙(2)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) <b>※資賦優異學生：</b> <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) <b>※課程調整建議(特教老師填寫)：</b> 1. 操作 SCRATCH 時， <u>適時提供一對一的具體操作協助。</u> 2. 安排指定 <u>友善的小幫手或小老師協助 SCRATCH 編輯。</u>							

3. 製作 SCRATCH 時，適時提醒學生專注力。
4. 製作 SCRATCH 時，提供延長時間。
5. 建議老師提供電腦上 SCRATCH 的功能、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：黃堂瑋