

嘉義縣布新國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	從程式出發	課程 設計者	翁湘盈	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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	勇敢進取、藝文涵養、國際視野 快樂學習、社會關懷	與學校願景呼 應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。				
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-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-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。	課程 目標	1. 啟發學生 Scratch 程式設計快樂學習的動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力活，進而培養 國際視野。 3. 從做中學，教導學生繪製圖案並應用於程式設計，培養藝文涵養與科技 創作的基礎。 4. 教導學生善用網路資源，進而培養國際視野。 5. 落實資訊教育生活化，進而達到學生對社會關懷的認同。				

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(3)週	我是程式設計高手	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用算思維解決問題。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 能認識 Scratch 程式語言。 2. 運用 Scratch 程式加入背景和角色。 3. 在角色上寫程式，並能正確來回移動。 4. 欣賞同學的作品	1. 認識及了解程式語言 SCRATCH 的安裝、操作與特色。 2. 運用 Scratch 程式加入背景和角色。  3. 分享學習作品與心得。	1. 每生能認識 Scratch 程式語言。 2. 每生能運用 Scratch 程式加入背景和角色。 3. 每生能在角色上寫程式。 4. 每生能正確貓咪來回移動。 5. 每生能欣賞同學的作品與說明	1. 認識程式設計、Scratch 程式語言 2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色 3. 在角色上寫程式 4. 貓咪來回移動 5. 儲存和備份程式檔 6. 分享作品 7. 其他學生回饋 8. 教師總結	1. Scratch3 小創客寫程式 <a href="https://sites.google.com/apps.ntpc.edu.tw/108information/scratch3%E5%B0%8F%E5%89%B5%E5%AE%A2%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F">https://sites.google.com/apps.ntpc.edu.tw/108information/scratch3%E5%B0%8F%E5%89%B5%E5%AE%A2%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F</a> 2. 成果觀摩	3
第(4)週 - 第(5)週	遊戲小修改	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用算思維解決問題。	1. 修改遊戲背景和角色。 2. 修改角色程式數據。 3. 修改遊戲計分方式	1. 能運用 Scratch 程式修改遊戲背景和角色。 2. 能在角色上修改程式數據。 3. 能修改遊戲計分方式。	1. 每生能運用 Scratch 程式修改遊戲背景和角色。 2. 每生能在角色上修改程式數據。 3. 每生能修改遊戲計分方式。	1. 認識程式設計、Scratch 程式語言 2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色 3. 操作 Scratch 遊戲 4. 修改 Scratch 遊戲計分方式 5. 儲存和備份程式檔	1. scratch 網站 <a href="https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/">https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/</a>	2
第(6)週 -	姓名動畫	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構	1. 運用 Scratch 程式設計角色不同效果 2. 能安排動畫腳本	1. 能利用 Scratch 程式設計角色不同效果 2. 能安排動畫腳本	1. 每生能利用程式設計角色不同效果 2. 小組能安排動畫腳本	1. 在角色上設計不同程式效果(動作、外觀和音效) 2. 小組討論動畫腳本，安排並設計程式的步驟	1 scratch 網站 <a href="https://scratch.mit.">https://scratch.mit.</a>	5

第(10)週		想或創作作品。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	3. 能利用重複迴圈與對話方塊	3. 能利用重複迴圈與對話方塊讓角色有不同互動  4. 分享學習作品與心得	3. 每生能利用重複迴圈與對話方塊讓角色有不同互動  4. 每生能欣賞同學的作品與說明	3. 重複迴圈與對話方塊  4. 分享作品 5. 其他學生回饋 6. 教師總結	edu/accounts/login/?next=/mystuff/  2. 成果觀摩	
第(11)週 - 第(15)週	神奇的生日蛋糕	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 更換舞台背景和角色造型 2. 運用程式讓舞台和角度換造型並重複迴圈 3. 運用互動提示和音效、讓角色動起來 4. 欣賞同學的作品	1. 能更換舞台背景和角色造型 2. 能運用程式讓舞台和角度換造型並重複迴圈 3. 能運用互動提示和音效、讓角色動起來  4. 分享學習作品與心得	1. 每生能更換舞台背景和角色造型 2. 每生能利用程式讓角色有不同的互動提示 3. 每生能運用音效在不同角色 4. 每生能運用互動提示和音效，讓角色動起來 5. 每生能欣賞同學的作品與說明	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧、換造型和重複迴圈 4. 隨機取數選蛋糕 5. 互動提示和音效、讓角色動起來  6. 分享作品 7. 其他學生回饋 8. 教師總結	1. Scratch3 小創客寫程式 <a href="https://sites.google.com/apps.ntpc.edu.tw/108information/scratch3%E5%B0%8F%E5%89%B5%E5%AE%A2%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F">https://sites.google.com/apps.ntpc.edu.tw/108information/scratch3%E5%B0%8F%E5%89%B5%E5%AE%A2%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F</a>  2. 成果觀摩	5
第(16)週 - 第(20)週	嘉鄉風景	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與遵守資訊科技使用的相關規範。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 運用 Scratch 程式設計更換背景 2. 安排動畫腳本 3. 運用網路資訊搜查資料並下載 4. 繪製圖檔並上傳 5. 欣賞同學的作品	1. 能更換舞台背景 2. 能安排動畫腳本 3. 能運用網路資訊搜查資料並下載 4. 能繪製圖檔並上傳 5. 分享學習作品與心得。	1. 每生更換舞台背景 2. 每生能安排動畫腳本 3. 每生能運用網路資訊搜查資料並下載 4. 每生能繪製圖檔、修改並上傳 5. 每生能欣賞同學的作品與說明	1. 程式設計的步驟 2. 動畫腳本的安排 3. 上傳繪製完成的圖檔 4. 重複迴圈與對話方塊  5. 分享作品 6. 其他學生回饋 7. 教師總結	1 scratch 網站 <a href="https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/">https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/</a>  2. 成果觀摩	5



嘉義縣布新國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	連結嘉鄉情	課程 設計者	翁湘盈	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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	勇敢進取、藝文涵養、國際視野 快樂學習、社會關懷	與學校願景呼 應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。				
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-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-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。	課程 目標	1. 啟發學生 Scratch 程式設計快樂學習的動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力活，進而培養 國際視野。 3. 從做中學，教導學生繪製圖案並應用於程式設計，培養藝文涵養與科技 創作的基礎。 4. 教導學生善用網路資源，進而培養國際視野。 5. 落實資訊教育生活化，進而達到學生對社會關懷的認同。				

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	眼花 - 撩亂	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 認識分身製造器 2. 設定 Scratch 背景音樂 3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動 4. 運用程式改變外觀顏色 5. 欣賞同學的作品	1. 能認識分身製造器 2. 能設定背景音樂 3. 能運用 Scratch 程式產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動 4. 能設定運用程式改變外觀顏色 5. 分享學習作品與心得。	1. 每生能認識分身製造器 2. 每生能設定背景音樂 3. 每生能利用程式產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動 4. 每生能運用程式改變外觀顏色 5. 每生能欣賞同學的作品與說明	1. 認識分身製造器 2. 設定背景音樂 3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動 4. 顏色偵測和爆米花 5. 分享作品 6. 其他學生回饋 7. 教師總結	1. scratch 網站 <a href="https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/">https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/</a> 2. 成果觀摩	5
第(6)週 - 第(10)週	打擊 - 遊戲	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 設計 Scratch 平行處理程式 2. 設計接球遊戲的觀察和分解問題 3. 設計 Scratch 場景 4. 設計條件判斷程式 5. 欣賞同學的作品	1. 能設計 Scratch 平行處理程式 2. 能設計接球遊戲的觀察和分解問題 3. 能設計 Scratch 場景 4. 能設計條件判斷程式 5. 分享學習作品與心得。	1. 每生能設計 Scratch 平行處理程式 2. 每生能設計接球遊戲的觀察和分解問題 3. 每生能設計 SCRATCH 場景 4. 每生能設計條件判斷程式 5. 每生能欣賞同學的作品與說明	1. 開始設計遊戲程式設計的步驟 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位、按鍵控制移動 4. 條件判斷和偵測、選擇結構 5. 學習解決問題 6. 分享作品 7. 其他學生回饋 8. 教師總結	1. scratch 網站 <a href="https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/">https://scratch.mit.edu/accounts/login/?next=/mystuff/</a> 2. 成果觀摩	5
第(11)週 - -	品德 - 樹	資議 t-III-3 運用算思維解決問題。  資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	1. 設計品德由樹上掉落 2. 設定變數與使用 3. 能設計計時器並倒數計時	1. 能設計品德由樹上掉落 2. 能設定變數與使用 3. 能設計計時器並倒數計時	1. 每生能設計品德由樹上掉落 2. 每生能設定變數與使用 3. 每生能設計計時器	1. 開始設計遊戲程式設計的步驟 2. 運用程式設計品德由樹上掉落 3. 變數的設定和使用 4. 倒數計時&修改&再玩一次	1. Scratch3 小創客寫程式 <a href="https://sites.google.co">https://sites.google.co</a>	5



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	<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、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></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：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：翁湘盈</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。