

嘉義縣 平林國小 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	科技生活家-運算思維	課程設計者	賴立誠	總節數 / 學期 (上/下)	40/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	<p>「幸福平林 未來學校」：陪孩子創造美好的學習經驗，培養孩子符應未來生活與發展的素養，營造親師生都洋溢幸福感的校園。</p> <p>兒童圖像：健康力、品格力、美感力、創新力、國際力</p>	與學校願景呼應之說明					<ol style="list-style-type: none"> 1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。
總綱核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	課程目標					<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備基本運算思維能力，並知道有哪些資訊工具可供運用 2. 具備探索生活問題的能力，並利用資訊工具嘗試找出解決方案 3. 學生能發揮創造力，在作品中表達自己的想法，並能與同學分享與發表。

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(2)週	警察抓小偷	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	Scratch 軟體介面	認識 Scratch 與執行程式。	完成遊戲闖關	1. 觀察看仔細：由教師先示範，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概念聽清楚： (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。	警察抓小偷 作品範例	4
第(3)週 - 第(4)週	魔幻樂園	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作	Scratch 動畫製作	1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 2. 體驗造型等比例縮小等用法。	完成動畫製作	1. 觀察看仔細：開啟【魔幻樂園】程式，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型。 2. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。	魔幻樂園 作品範例	4
第(5)週 - 第(6)週	春天來了	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作	Scratch 角色造型變換	1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	完成動畫製作	1. 觀察看仔細：開啟【春天來了】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像在飛舞。 2. 概念聽清楚： (1) 迴圈的概念。 (2) 視覺暫留。 (3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。	春天來了 作品範例	4
第(7)週 - 第(8)週	四季	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作	Scratch 角色控制	1. 認識控制角色的各種方法。 2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	完成動畫製作	1. 觀察看仔細：開啟【四季】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三個場景與三個角色。也可以用按鍵 2、3、1 控制。 2. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。 (2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。	四季 作品範例	4
第(9)週 -	修理機器人	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	Scratch 角色控制	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。 3. 在程式中加入音效	完成遊戲闖關	1. 觀察看仔細：開啟【修理機器人】，按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，請找出不正常的地方。 2. 概念聽清楚：	修理機器人 作品範例	6

■有 融入資訊科技教學內容 共(40)節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求
學生
課程調整

※身心障礙類學生：無有-學習障礙(2)人、情緒障礙(2)人

※資賦優異學生：無有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

學障生：

1. 運用多感官教學與遊戲教學，將教學活動分成靜態和動態交替的活動，加強聯想思考能力。
2. 老師在講解時給予輔助的大綱、教導學習和記憶的策略
3. 運用多元評量與實作評量方式，輔以問答、操作表現來評定學習成果。
4. 運用實質增強系統，提升並維持學生學習動機。

情障生：

1. 座位安排宜結構化，避免過多的視覺和聽覺上的刺激。
2. 運用多元評量與實作評量方式，以紙筆、問答、觀察表現來評定學習成果。
3. 情緒控管方面，在教學活動前須明確說明遊戲規範，建立常規。
4. 預防式管教:告知學生老師對他們的期望，稱讚學生好的特質和表現，提供其成功機會以建立學生自信心。

特教老師簽名：葉佩芳 何幸黛

普教老師簽名：賴立誠