

嘉義縣蒜頭國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	年級課程 主題名稱	科技好好玩(二)	課程 設計者	林如洋	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	健康、快樂、創意、積極		與學校願景呼 應之說明	希望六腳的孩子們， 能以身心健康為基礎， 在快樂的環境中學習， 透過閱讀、藝術人文與科技的創意思考， 培養積極的世界人生觀。			
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-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。		課程 目標	1. 藉由課程，培養學生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. 培養學生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. 指導學生理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			

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	科技好好玩	1. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 2. 資訊/資議 p-II-2 描述數位資源的處理方法。	Scratch 程式設計 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作 資議 p-II-1 程式設計工具的介紹與體驗	1. 認識 Scratch 程式的基本操作頁面。 2. 了解製作程式設計事件、動作、外觀及音效等積木的正確操作步驟。 3. 學會新增、開啟、編輯 Scratch 程式頁面。	1. 根據場景更換程式設計頁面背景圖板。 2. 能正確說出程式積木與角色的關聯性，並體驗角色被動作積木驅動的實作體驗。 3. 操作評量：完成角色、動作與音效搭配練習。 4. 完成角色外觀顏色及動作型態的變化搭配。 5. 完成重複動作的迴圈設計。 6. 實際完成角色動態製作的設計。	認識 SCRATCH: 1. 學會在程式設計頁面因應不同需求更換背景圖面。 2. 認識程式運行概念，運用設計與動作積木製作簡單的動態效果，讓主角動起來。 3. 角色移動與音效搭配，利用音效做出動作與音效的配合 4. 學習將主角做不同動作外觀的替換，並做出不同的外觀效果。 5. 搭配控制程式做出重複動作並教導學生迴圈的概念。 6. 做出屬於自己個人的動態程式設計作業。	國小程式語言初階課程 Scratch 基礎篇	5
第(6)週 - 第(10)週	從遊戲中學程式	1. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資訊/資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	Scratch 程式設計 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作 資議 p-II-1 程式設計工具的介紹與體驗	1. 利用遊戲代入程式設計的觀念，並製作簡單的遊戲程式。 2. 觀摩他人的作法並能摹寫程式設計的概念。 3. 完成屬於自己的小作品分享學習資源與心得。 4. 交換使用同學所完成的作業並給予讚美。	1. 能利用搜尋功能，尋找適合能度的小遊戲，並試玩體驗。 2. 正確完成角色的移動與靜止的程式設計。 3. 正確完成角色的顯現與隱藏。 4. 完成自己的小遊戲並能正確的運行。 5. 分組演示並分享自己的作品。	遊戲觀摩與設計活動： 1. 觀摩線上 Scratch 遊戲並實際體驗，構思小遊戲設計內容。 2. 完成角色動作積木中的靜止與移動設計。 3. 設計角色外觀積木中的顯示與隱藏。 4. 編寫程式並完成自己的小遊戲。 5. 與同學分享並適度給予他人讚美。	國小程式語言初階課程 Scratch 基礎篇	5

<p>第(11)週 - 第(14)週</p>	<p>認識程式設計的數學乘法遊戲</p>	<p>1. 資訊/資議 t-II-2 體驗資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>Scratch 程式設計 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作 資議 p-II-1 程式設計工具的介紹與體驗</p>	<p>1. 利用數學乘法概念設計數學乘法遊戲。 2. 了解數學乘法中被乘數、乘數與積三者之間關係。 3. 了解 Scratch 程式中運算與變數積木使用方式並利用於乘法設計。 4. 完成自己的乘法數學遊戲並與同學分享。</p>	<p>1. 能正確回答出被乘數、乘數及積三者之間的關係。 2. 正確使用變數積木設定被乘數、乘數及積三者的數學關係設定。 3. 完成自己的數學程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。</p>	<p>乘法遊戲的設計活動： 1. 了解變數積木的設計概念，並正確編寫出乘法的變數設定。 2. 利用偵測積木作詢答設計或利用亂數設定被乘數及乘數的資料取得方式。 3. 編寫出正確的程式設計並能實際運行。 4. 分享屬於自己的程式設計。</p>	<p>用 Scratch 玩數學</p>	<p>4</p>
<p>第(15)週 - 第(20)週</p>	<p>認識程式設計的數學乘法遊戲</p>	<p>1. 資訊/資議 t-II-2 體驗資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>Scratch 程式設計 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作 資議 p-II-1 程式設計工具的介紹與體驗</p>	<p>1. 利用數學除法概念設計數學乘法遊戲。 2. 了解數學除法中被除數、除數、商及餘數四者之間關係。 3. 了解 Scratch 程式中運算與變數積木使用方式並利用於除法設計。 4. 完成自己的除法數學遊戲並與同學分享。</p>	<p>1. 學生能正確答出被除數、除數、商及餘數四個變數之間的關係。 2. 正確使用變數積木設定被除數、除數、商及餘數四者的數學關係設定。 3. 完成自己的數學程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。</p>	<p>除法遊戲的設計活動： 1. 了解變數積木的設計概念，並正確編寫出除法的變數設定。從運算積木中找出適合除法中餘數的積木並正確使用。 2. 利用偵測積木作詢答設計或利用亂數設定被除數及除數的資料取得方式。 3. 編寫出正確的程式設計並能實際運行。 4. 分享屬於自己的程式設計。</p>	<p>用 Scratch 玩數學</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>選用教材 () <input type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>							
<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 <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</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>							

學生	※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)
課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫)：
	1. 2.
	特教老師簽名： 普教老師簽名：林如洋

電子檔打字即可 書面資料需簽名

*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。