

嘉義縣和興國小 111 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	Scratch 程式設計小創客	課程 設計者	楊子墨	總節數 /學期	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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	卓越 溫馨 金色童顏		與學校願景呼 應之說明	1、現代是資訊爆炸的時代，每個人需要有使用資訊產品的能力，以彰顯個人 <b>卓越</b> 的能力，提高外界對自我的評價。 2、透過分組討論，讓學生積極參與，加強與同儕互動，塑造 <b>溫馨</b> 的學習情境。 3、經由自主學習的方式，能讓學童在輕鬆互動的環境中 <b>快樂的成長與學習</b> 。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐</b> 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 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程 目標	學生透過學習程式設計的方式，來培養 <b>探索</b> 問題的思考能力，進而運用 <b>實踐</b> 在日常生活上。 各先進國家都 <b>理解</b> 提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性，而程式設計學習正 <b>具備</b> 是邏輯思考的培養方式，待程式教學普及實施後，日後自然帶動工業、國防、科技…等等全面的提升			

教學	單元	連結領域(議題)/學習表現	自訂	學習目標	表現任務 (評量內	教學活動	教學資源	節數
----	----	---------------	----	------	-----------	------	------	----

進度	名稱	學習內容	學習內容	容)	(學習活動)			
第(1)週 - 第(5)週	一、我是小小程式設計師	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. Scratch 程式介面。 2. 角色控制。	1 運用上機操作 Scratch 程式介面來認識 Scratch  2 運用程式中的積木來達到角色控制	1 學生能學會認識 Scratch 的操作介面 2.學生能學會角色的定位到、移動、等待、旋轉等功能。 3 學生能學會運用外觀與音效積木。	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 7-24 頁，以了解 Scratch 程式介面以及認識角色。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作上下左右移動的小程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過設定角色積木製作上下左右移動的小程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組小程式，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師介紹 Scratch 程式介面以及認識角色。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。學生參與定標。</p>	1 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5
第(6)週 - 第(10)週	二、孫悟空變變變	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1.角色的造型 2. 迴圈	1 運用 Scratch 程式變換不同角色的造型 2 運用程式中積木的迴圈達到重複的目的地	1 學生能了解角色的造型 2 學生能學會如何變換角色的造型 3 學生能正確使用迴圈積木的來達到重複動作的結果。	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 25-44 頁，了解如何改變角色的造型以及了解迴圈積木。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作孫悟空變變變作品。學生參與定標 3 學生討論如何透過角色的造型以及</p>	1 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5

					<p>迴圈積木製作孫悟空變變變程式。 學生參與擇策</p> <p>4.小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組孫悟空變變變作品，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師講解角色的造型以及迴圈積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。學生參與定標。</p>			
第(11)週 - 第(15)週	三、百變造型師	<p>資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1 座標 2. 條件式</p>	<p>1 運用上機操作 Scratch 來認識座標積木的使用方式 2 運用程式中條件式的積木來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1 學生能了解座標象限的概念 2 學生能學會正確設定角色物件座標 3 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式</p>	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 45-62 頁，以了解座標和條件式積木。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作百變造型師程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過座標及條件式積木製作百變造型師程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組百變造型師程式，學習並改進自己作品。學生參與調節</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	5

						<p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師講解座標和條件式積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 學生參與定標</p>	
第(16)週 - 第(20)週	四、青蛙賽跑	<p>資訊</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1 廣播 2. 條件式迴圈</p>	<p>1 運用上機操作 Scratch 來認識廣播積木的使用方式 2 運用程式中條件式迴圈的積木來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1 學生能學會正確使用廣播積木連結程式進行 2 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式</p>	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 63-80 頁，以了解廣播和條件式迴圈積木。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作青蛙賽跑程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過廣播和條件式迴圈積木製作青蛙賽跑程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組青蛙賽跑程式，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師介紹廣播和條件式迴圈積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。 學生參與定標。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教科書（巨岩-Scratch Scratch 3 小小程式設計師） <input 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	<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)						

學內容	
<p style="text-align: center;">特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( 1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、共(2/ 人數)</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 【第 1 週-第 5 週】評量內容簡化認識 Scratch 的操作介面。</li> <li>2. 【第 6 週-第 10 週】評量內容簡化學生能了解角色的造型。</li> <li>3. 【第 11 週-第 15 週】評量內容簡化在老師的協助下學生能正確設定角色物件座標。</li> <li>4. 【第 16 週-第 20 週】 評量內容簡化 在老師的協助下學生能學會正確使用廣播積木連結程式進行。</li> </ol> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：楊宜珊、莊昭姑 普教老師簽名：楊子墨</p>