

<p>第(5)週 - 第(9)週</p>	<p>設計機器人與怪獸的對決遊戲</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.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。</p>	<p>運用 SCRATCH 的變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數】程式</p>	<p>1.能運用變數功能應用。</p> <p>2.能運用程式積木控制那麼，偵測空白鍵被按下。</p> <p>3.能運用程式積木偵測碰到角色，隨機取數、變數改變，重複直到停止全部。</p> <p>4 運用 範例檔案及 Scratch【變數】程式應用與他人合作討論進行變數改變之實作並互相檢核。</p>	<p>1.學生能運用變數應用。</p> <p>2.學生能控制偵測積木。</p> <p>3.學生能學習變數改變。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 268 1944 562"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>運用變數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制偵測</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>變數改變</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 604 1944 823"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒?</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好?</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	運用變數			控制偵測			變數改變			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒?		組別	原因					我們下一次如何更好?		<p>1.教師導學</p> <p>(1)課程說明：什麼是變數應用？</p> <p>(2)學生使用 Scratch 控制偵測積木。</p> <p>(3)加入變數改變。</p> <p>2.學生自學</p> <p>(1)使用變數應用。</p> <p>(2)使用控制積木。</p> <p>(3)加入變數改變。</p> <p>3.組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解變數應用。</p> <p>(2)小組討論如何控制積木。</p> <p>(3)小組實作變數改變。</p> <p>4.組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表</p> <p>自我檢核表</p>	<p>9</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																															
運用變數																																	
控制偵測																																	
變數改變																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒?																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好?																																	
<p>第(10)週 - 第(13)週</p>	<p>設計疫情下的電子種菜遊戲</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.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。</p>	<p>運用 SCRATCH 的多重條件功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【滑鼠控制土地碰到種子變成播種狀態】程式</p>	<p>1.能運用變數建立角色。</p> <p>2.能運用多重條件應用。</p> <p>3.能運用滑鼠控制角色。</p> <p>4.能運用設定時間倒數及分數重置。</p> <p>4 運用 範例檔案及 Scratch【滑鼠控制土地碰到種子變成播種狀態】程式應用與他人合作討論設定時間倒數及分數重置之實作並互相檢核。</p>	<p>1.學生能運用變數建立角色。</p> <p>2.學生能控制多重條件應用。</p> <p>3.學生能學習滑鼠控制角色。</p> <p>4.學生能學習設定時間倒數及分數重置。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 1150 1944 1444"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>變數角色</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>多重條件</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制角色</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 1486 1944 1705"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒?</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好?</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	變數角色			多重條件			控制角色			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒?		組別	原因					我們下一次如何更好?		<p>1.教師導學</p> <p>(1)課程說明：什麼是變數建立角色？</p> <p>(2)學生使用 Scratch 多重條件應用。</p> <p>(3)加入滑鼠控制角色。</p> <p>(4)學習設定時間倒數及分數重置。</p> <p>2.學生自學</p> <p>(1)使用變數建立角色。</p> <p>(2)使用多重條件應用。</p> <p>(3)加入滑鼠控制角色。</p> <p>(4)操作設定時間倒數及分數重置。</p> <p>3.組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解變數應用。</p> <p>(2)小組討論如何控制積木。</p> <p>(3)小組實作變數改變。</p> <p>(4)小組實作討論設定時間倒數及分數重置。</p> <p>4.組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表</p> <p>自我檢核表</p>	<p>8</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																															
變數角色																																	
多重條件																																	
控制角色																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒?																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好?																																	

<p>第(14)週 - 第(17)週</p>	<p>機器人設計使用計時器消滅病毒</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.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。</p>	<p>運用 SCRATCH 的多重條件指令及廣播訊息，利用計時功能完成遊戲設計。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式</p>	<p>1.能運用多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>2.能運用收到訊息時改變外觀，被點擊就廣播開始遊戲，收到開始遊戲將自己縮小並定位到暑標，然後判斷碰到病毒就結束遊戲。</p> <p>3.能運用建立一個變數：分數、開始、難易度。</p> <p>4 運用範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式應用與他人合作討論收到訊息時改變外觀開始遊戲之實作並互相檢核。</p>	<p>1.學生能運用多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>2.學生能控制收到訊息時改變外觀。</p> <p>3.學生能學習建立一個變數：分數、開始、難易度。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 359 1947 653"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>建立分身</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制訊息</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>建立變數</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <p>我們覺得哪一個小組很棒？</p> <table border="1" data-bbox="1448 743 1947 905"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	建立分身			控制訊息			建立變數			我的自我檢討			組別	原因					<p>1.教師導學</p> <p>(1) 課程說明：什麼是多重身分控制建立自己的角色。</p> <p>(2) 學生使用 Scratch 到訊息時改變外觀。</p> <p>(3) 建立一個變數：分數、開始、難易度。</p> <p>2.學生自學</p> <p>(1)使用變數建立角色。</p> <p>(2)使用多重條件應用。</p> <p>(3)加入滑鼠控制角色。</p> <p>3.組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解建立分身。</p> <p>(2)小組討論如何控制廣播訊息。</p> <p>(3)小組實作建立變數。</p> <p>4.組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表</p> <p>自我檢核表</p>	<p>8</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																											
建立分身																													
控制訊息																													
建立變數																													
我的自我檢討																													
組別	原因																												
<p>第(18)週 - 第(20)週</p>	<p>飛越障礙消滅病毒</p>	<p>1.資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題</p> <p>2.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。</p>	<p>運用 SCRATCH 的執行後隱藏變數功能。</p> <p>範例檔案及 Scratch【變數顯示、角色本尊與分身同時執行】程式</p>	<p>1.能運用變數顯示、變數隱藏。</p> <p>2.能運用角色飛行設計。</p> <p>3.能運用卷軸角色設計。</p> <p>4.能運用本尊與分身同時執行。</p> <p>5.能運用歷史最高分雲端變數。</p> <p>4 運用範例檔案及 Scratch【變換造型難易度】程式應用與他人合作討論收到訊息時改變外觀開始遊戲之實作並互相檢核。</p>	<p>1.學生能運用變數顯示、變數隱藏。</p> <p>2.學生能控制角色飛行設計。</p> <p>3.學生能學習本尊與分身同時執行。</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1448 1115 1947 1409"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○, 否X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>變數顯示</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>角色飛行</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>本尊分身</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <p>我們覺得哪一個小組很棒？</p> <table border="1" data-bbox="1448 1499 1947 1661"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核	變數顯示			角色飛行			本尊分身			我的自我檢討			組別	原因					<p>1.教師導學</p> <p>(1) 課程說明：什麼是變數顯示、變數隱藏。</p> <p>(2) 學生使用 Scratch 角色飛行設計。</p> <p>(3) 建立變數，本尊與分身同時執行。</p> <p>2.學生自學</p> <p>(1)使用變數變數顯示、變數隱藏。</p> <p>(2)使用角色飛行設計。</p> <p>(3)本尊與分身同時執行。</p> <p>3.組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 Scratch 了解建立分身。</p> <p>(2)小組討論如何控制廣播訊息。</p> <p>(3)小組實作建立變數。</p> <p>4.組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>Scratch 圖庫</p> <p>小組任務單</p> <p>小組評量檢核表</p> <p>自我檢核表</p>	<p>6</p>
任務	我是否會了 (是○, 否X)	老師覆核																											
變數顯示																													
角色飛行																													
本尊分身																													
我的自我檢討																													
組別	原因																												
<p>教材來源</p>	<p><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)</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</p>																												

	<p>■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)</p>
<p>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-情緒障礙(3)人、學習障礙(3)人 ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>學習歷程:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (學-何、鍾): 降低講話的速度, 可以試著重複敘述, 或者讓學生試著說明, 確認學生是否理解。 2. (情-呂、朱) 可事先準備教室內情緒紓緩角落, 當學生情緒暴走可以有教室內的情緒穩定落腳之處。 3. (情、學) 多鼓勵讚美學生在課堂中專注、認真、互動踴躍等良好學習行為, 明確地說出正確被鼓勵的行為。 4. (情、學) 避免指責學生不好的地方, 改以鼓勵與引導學生發展好的學習行為。 <p>學習評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (學-何): 需要報讀, 以利學生讀題, 並且延長時間。 2. (學-賴): 寫字的部分可以替代採用科技輔具來評量, 例如: 使用打字替代寫字。 <p>學習環境:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (學、情-李): 安排熱心的小幫手在座位旁邊, 確認孩子有跟上或理解 2. (情-呂、朱、李, 學-鍾): 應找合適的組員, 避免跟會爭吵的分在一組 <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 林照峯 普教老師姓名: 張育銘</p>

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。

