

嘉義縣鹿滿國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	六年級		年級課程 主題名稱	Scratch 教學	課程 設計者	施宏諭	總節數/學期 (上/下)	40/上學期																								
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題議題 <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	閱動鹿滿多元幸福			與學校願景呼應之 說明	1.程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。 2.跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3.表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。																											
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	一、啟發學生 探索 Scratch 程式設計、邏輯思維能力，具備製作小遊戲、動畫等能力。 二、具備靈活應用圖案的基本素養，理解 Scratch 的意義及對生活的影響。 三、教導學生理解他人感受，樂於與人互動，與他人合作設計作品。																											
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)		學習活動 (教學活動)	教學資源	節數																							
第 (1) 週 - 第 (4) 週	百變 造型 師	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題 資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題	座標概念 scratch 圖層指令	1. 運用座標概念，定位物件或角色 2. 運用 scratch 進行條件式[if]功能，變換人偶服裝 3. 運用圖層指令，變更服裝，完成腳本與實作	1. 學生能使用座標 2. 學生能寫出 if 的條件式 3. 學生能使用圖層指令 ◆自我檢核表 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <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>使用座標</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>寫出 if 的條件式</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>使用圖層指令</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> ◆各小組評量檢核表 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <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> </tbody> </table> 我們下一次如何更好?		任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核	使用座標			寫出 if 的條件式			使用圖層指令			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒?		組別	原因					1. 教師導學 (1)課程說明：什麼是座標 (2)學生使用 scratch 圖層指令介紹及操作 (3)介紹 if then 的條件式 2. 學生自學 (1)使用座標定位物件 (2)使用圖層指令移動物件順序 (3)學生進行資料摘要紀錄 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 scratch 討論座標的定位 (2)小組討論腳本 (3)小組與實作圖層呈現方式 (4)使用 if then 實作造型變換的程式 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋	scratch 圖庫 小組任務單 小組評量檢核表 自我檢核表	8
任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核																														
使用座標																																
寫出 if 的條件式																																
使用圖層指令																																
我的自我檢討																																
我們覺得哪一個小組很棒?																																
組別	原因																															

第(5)週 - 第(8)週	青蛙賽跑	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題	輸入資料嵌入音效 製作青蛙過街程式	1. 能 運用 廣播概念，傳遞參數 2. 能 運用 輸入，移動青蛙 3. 能 運用 音效，嵌入聲音	1. 學生能使用廣播 2. 學生能輸入資料 3. 學生能使用音效 ◆自我檢核表 <table border="1" data-bbox="1166 247 1866 457"> <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>使用廣播</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>輸入資料</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>使用音效</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 我的自我檢討 ◆各小組評量檢核表 我們覺得哪一個小組很棒? <table border="1" data-bbox="1166 604 1866 716"> <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> 我們下一次如何更好?	任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核	使用廣播			輸入資料			使用音效			組別	原因					1. 教師導學 (1)課程說明：什麼是廣播 (2)學生使用 scratch 輸入資料 (3)加入音效 2. 學生自學 (2)使用廣播通知物件 (2)使用指令輸入資料 (3)嵌入音效 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 scratch 討論廣播 (2)小組討論如何輸入資料 (3)小組與實作音效的嵌入 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋	scratch 範例 小組任務單 小組評量檢核表 自我檢核表	8
任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核																								
使用廣播																										
輸入資料																										
使用音效																										
組別	原因																									
第(9)週 - 第(12)週	防疫小尖兵	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題	製作防疫動畫	1. 能 運用 製作動畫的步驟，製作動畫 2. 能運用背景變換與轉場 3. 能運用按鈕與設定	1. 學生能製作動畫 2. 學生能背景變換與轉場 3. 學生能設定按鈕 ◆自我檢核表 <table border="1" data-bbox="1166 1024 1866 1234"> <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>製作動畫</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>變換場景</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>設定按鈕</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 我的自我檢討 ◆各小組評量檢核表 我們覺得哪一個小組很棒? <table border="1" data-bbox="1166 1381 1866 1493"> <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> 我們下一次如何更好?	任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核	製作動畫			變換場景			設定按鈕			組別	原因					1. 教師導學 (1)課程說明：如何製作動畫 (2)學生使用 scratch 背景變換與轉場 (3)設定按鈕 2. 學生自學 (1)製作動畫 (2)背景變換與轉場 (3)設定按鈕 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 scratch 討論製作動畫 (2)小組討論如何背景變換與轉場 (3)小組與實作設定按鈕 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋	scratch 範例 小組任務單 小組評量檢核表 自我檢核表	8
任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核																								
製作動畫																										
變換場景																										
設定按鈕																										
組別	原因																									
第(13)週 - 第(16)週	終極密碼戰	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題	猜數字遊戲	1. 能 運用 亂數，產生字串 2. 能運用變數，傳遞判斷數值 3. 能運用 2 選 1 條件式邏輯	1. 學生使用亂數功能 2. 學生使用變數功能 3. 學生使用 2 選 1 邏輯式 ◆自我檢核表 <table border="1" data-bbox="1166 1822 1866 1892"> <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></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核				1. 教師導學 (1)如何使用亂數功能 (2)如何使用變數功能 (3)如何使用 2 選 1 邏輯式 2. 學生自學 (1)使用亂數功能 (2)使用變數功能	scratch 範例 小組任務單	8												
任務	我是否會了(是○, 否X)	老師覆核																								

					<table border="1"> <tr><td>使用亂數</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>使用變數</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2 選 1 邏輯式</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>我的自我檢討</td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td colspan="3">◆各小組評量檢核表</td></tr> <tr><td colspan="3">我們覺得哪一個小組很棒？</td></tr> <tr><td>組別</td><td colspan="2">原因</td></tr> <tr><td></td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td></td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td colspan="3">我們下一次如何更好？</td></tr> </table>	使用亂數			使用變數			2 選 1 邏輯式			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪一個小組很棒？			組別	原因								我們下一次如何更好？			(3)使用 2 選 1 邏輯式 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生利用 scratch 討論亂數功能 (2)學生利用 scratch 討論變數功能 (3)學生利用 scratch 使用 2 選 1 邏輯式 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表、個人省思回饋	小組評量檢核表 自我檢核表	
使用亂數																																						
使用變數																																						
2 選 1 邏輯式																																						
我的自我檢討																																						
◆各小組評量檢核表																																						
我們覺得哪一個小組很棒？																																						
組別	原因																																					
我們下一次如何更好？																																						
第(17)週 - 第(20)週	英打問答	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	猜數字遊戲	<p>1. 能運用邏輯運算，判斷是否為相同字串</p> <p>2. 能運用字串的設計，製作題組</p> <p>3. 能運用音效，嵌入聲音</p>	<p>1. 學生使用”且” ”或”等條件式</p> <p>2. 學生使用字串功能</p> <p>3. 學生加入音效</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1"> <tr><td>任務</td><td>我是否會了 (是○，否X)</td><td>老師覆核</td></tr> <tr><td>And/Or 條件式</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>使用字串</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>使用音效</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>我的自我檢討</td><td colspan="2"></td></tr> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <tr><td colspan="3">我們覺得哪一個小組很棒？</td></tr> <tr><td>組別</td><td colspan="2">原因</td></tr> <tr><td></td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td></td><td colspan="2"></td></tr> <tr><td colspan="3">我們下一次如何更好？</td></tr> </table>	任務	我是否會了 (是○，否X)	老師覆核	And/Or 條件式			使用字串			使用音效			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)如何使用 and 與 or 功能</p> <p>(2)如何使用字串功能</p> <p>(3)如何加入音效</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)使用 and 與 or 功能</p> <p>(2)使用字串功能</p> <p>(3) 加入音效</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用 scratch 討論條件式</p> <p>(2)學生利用 scratch 討論字串功能</p> <p>(3)學生利用 scratch 使用音效</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>	scratch 範例 小組任務單 小組評量檢核表 自我檢核表	8
任務	我是否會了 (是○，否X)	老師覆核																																				
And/Or 條件式																																						
使用字串																																						
使用音效																																						
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？																																						
教材來源	<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)																																					
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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(40)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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙(3)人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input 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>																																					

	<p>1.學習歷程</p> <p>1-1.在課程開始前先講好基本的課堂、考試規則，可以避免學生評量或測驗時無法遵守規則被制止時情緒爆發。（雙胞胎）</p> <p>1-2.當孩子有好的表現時，不吝嗇給予讚美，尤其是跟同儕有良好的互動合作時，讚美的時候也盡量清楚描述被讚美的行為，有助於學生學習正確的合作行為，當其他同學有好的社交行為表現，也可以大方讚美學生，讓情障的學生知道什麼行為是好的並且向其看齊。</p> <p>2.學習環境</p> <p>2-1.學生爆發前會有徵兆，此時可以給予合適的空間來讓孩子舒緩他的情緒。</p> <p>2-2.學生情緒爆發時，遵照 SOP 請求協助，避免與學生直接衝突，也避免討好學生。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林照峯 普教老師姓名：施宏諭</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。