

嘉義縣景山國小 111 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	數位公民-程式設計師 2	課程 設計者	盧國維	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課程 類型	<p><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</p> <p><i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i></p> <p><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他</p>						
學校 願景	喜閱采風景 童心樂活山		與學校願景呼應 之說明	透過愉快的積木程式體驗與實踐，學習運算思維，成為快樂的數位公民。			
總綱 核心素養	<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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p>		課程 目標	<p>1. 具備資訊演算法、程式設計之基本素養，理解運算工具之特質與運作原理</p> <p>2. 具備運算思維與運算工具之能力，以創新思考解決生活問題之能力。</p>			

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(6)週	我是小畫家	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	畫筆與幾何圖形繪製	認識以運算思維呈現幾何圖形的繪製	畫出幾本幾何圖形	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用心智圖進行遊戲講解。</li> <li>2. 繪製流程圖。</li> </ol> <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內分享自己作品規劃。</li> </ol> <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師與學生討論如何利用 Scratch 畫筆，透過程式設計繪製幾何圖形。</li> <li>2. 教師與學生討論如何利用迴圈與自訂積木創作圖形。</li> </ol> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自創遊戲，發表與分享</li> </ol>	Scratch 軟體	6
第(7)週 - 第(14)週	勇闖迷宮	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 匯入外部資源</li> <li>2. 多元遊戲方式</li> <li>3. 判斷積木應用</li> <li>4. 簡單除錯</li> </ol>	認識利用外部資源，設計多元遊戲方式，並以程式語言表達遊戲規則與除錯	完成 2 種迷宮遊戲	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用心智圖進行遊戲講解。</li> <li>2. 繪製流程圖。</li> </ol> <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內分享自己作品規劃。</li> </ol> <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師介紹迷宮生產器網站</li> <li>2. 教師與學生討論如何使用角色匯入功能</li> <li>3. 教師與學生討論如何鍵盤控制角色和控制迷宮</li> <li>4. 教師與學生討論判斷積木應用-禁止角色穿牆</li> <li>6. 教師與學生討論如何為遊戲除錯</li> </ol> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自創遊戲，發表與分享</li> </ol>	Scratch 軟體	8
第(15)週 - 第(20)週	遊戲設計師 - 開頭結尾	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	受歡迎遊戲元素	認識運算思維與程式設計改造遊戲，並已受歡迎遊戲元素進行創作	完成遊戲設計	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用心智圖進行遊戲講解。</li> <li>2. 繪製流程圖。</li> </ol>	Scratch 軟體	6

動 畫 與 樂						<p>【組內共學】</p> <p>1. 組內分享自己作品規劃。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師與學生討論遊戲元素</p> <p>2. 教師與學生討論「廣播」功能的應用</p> <p>3. 教師與學生討論如何在遊戲中加入聲音的控制</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 自創遊戲，發表與分享</p>			
教材來源	<input 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)								
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 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)								
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input 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> <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.</p>								

2.

特教老師簽名：

普教老師簽名：盧國維