

嘉義縣太保市新埤國小 111 學年度資訊數位教育校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	Scratch2.0 程式設計	課程設計者	葉哲銘	總節數/學期	20 節 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	<p>「品閱新埤，夢想起飛！」在品德教育中成長，在閱讀教學中茁壯，孕育學生夢想，具備多元展能。</p> <p>核心價值：勤學、品德、創新、卓越</p>	與學校願景呼應之說明	<p>一、利用程式設計的過程中，反覆判斷思考如何解決問題(勤學)</p> <p>二、創造出不同的方式，解決程式設計過程中所需的問題(創新)。</p>				

<b>總綱核心素養</b>	<b>A2 系統思考與解決問題</b> 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。  <b>B2 科技資訊與媒體素養</b> 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。	<b>課程目標</b>	一、藉由程式設計的過程，具備探索問題、解決問題的基本能力，並透過體驗與實踐處理程式設計中所遭遇的狀況。 二、具備使用程式設計的基本能力，並理解各個程式指令所代表的意義與造成的影響。
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

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(4)週	萬馬奔騰	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	1. 製作出三匹大小造型不同的馬 2. 三匹馬能反覆在指定的區域移動 3. 馬移動時能有相對應的音效	★教師導學★ 1. 教師示範 Scratch2.0 程式的下載與安裝，並修改為正體中文版 2. 以 Scratch2.0 播放完成的「萬馬奔騰」程式 ★組內共學★ 3. 請各組討論後，將馬匹的動作以步驟化記下繪成流程表 ★組間互學★ 4. 各組將流程表展示出來供同學參考 ★教師導學★ 5. 教師簡介基本指令：	1. Scratch 2.0 2. 個人電腦	4

						移動、放大縮小、腳色增刪、反覆、音效等指令 <b>★學生自學★</b> 6. 學生依據各組的流程圖與老師介紹的Scratch2.0指令編輯「萬馬奔騰」 7. 老師行間巡視 <b>★組間互學★</b> 8. 學生將完成的作品互相交流試玩 9. 回饋與建議 10. 作品調整		
第 (5) 週 — 第 (8) 週	章 魚 水 中 游	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	1. 能製作出海底世界中有生物游動 2. 能製作出有三種以上的海底生物 3. 能有氣泡不定時往上漂浮	<b>★教師導學★</b> 1. 以 Scratch2.0 播放完成的「章魚水中游」程式 <b>★組內共學★</b> 2. 請各組討論後，將章魚和氣泡的動作以步驟化記下，繪成流程表 <b>★組間互學★</b> 3. 各組將流程表展示出來供同學參考 <b>★教師導學★</b>	1. Scratch 2.0 2. 個人電腦	4

						<p>4. 教師簡介指令：舞台背景的選擇、繪圖工具、舞台座標範圍、顯示(隱藏)指令</p> <p>★學生自學★</p> <p>5. 學生依據各組的流程圖與老師介紹的Scratch2.0指令編輯「章魚水中游」</p> <p>6. 老師行間巡視</p> <p>★組間互學★</p> <p>7. 學生將完成的作品互相交流試玩</p> <p>8. 回饋與建議</p> <p>9. 作品調整</p>		
第(9)週   第(14)週	電流急急棒	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	<p>1. 能繪出舞台關卡背景</p> <p>2. 關卡中能有障礙物會轉移動</p> <p>3. 失敗時能自動重新開始，過關時能自動判定</p>	<p>★教師導學★</p> <p>1. 讓學生以 Scratch2.0 遊玩「電流急急棒」程式</p> <p>★組內共學★</p> <p>2. 請各組討論後，將玩家與障礙物的動作以步驟化記下，繪成流程表</p> <p>★組間互學★</p> <p>3. 各組將流程表展示出</p>	<p>1. Scratch 2.0</p> <p>2. 個人電腦</p>	6

						<p>來供同學參考</p> <p>★教師導學★</p> <p>4. 教師簡介指令：繪圖工具、旋轉、移動、偵測與判斷指令</p> <p>★學生自學★</p> <p>5. 學生依據各組的流程圖與老師介紹的Scratch2.0 指令編輯「電流急急棒」</p> <p>6. 老師行間巡視</p> <p>★組間互學★</p> <p>7. 學生將完成的作品互相交流試玩</p> <p>8. 回饋與建議</p> <p>9. 作品調整</p>		
<p>第 (15) 週   第 (20) 週</p>	<p>猴子吃香蕉</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題</p>	<p>P-III-1 程式設計工具的基本應用</p>	<p>運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題</p>	<p>1. 小組透過教學說明與指引，理解程式的指令呈現遊戲。</p> <p>2. 小組學生能繪製出腳色流程圖。</p>	<p>★教師導學★</p> <p>1. 電玩遊戲猴子吃香蕉遊戲試玩</p> <p>★組內共學★</p> <p>2. 討論遊戲中腳色-猴子與香蕉運行的流程</p> <p>3. 將詳細的流程表以圖表呈現出來</p> <p>★組間互學★</p>	<p>1. Scratch 2.0 2. 個人電腦</p>	<p>5</p>

					<p>3. 運用指令編寫完成遊戲。</p> <p>4. 能給予其他人作品回饋與建議。</p>	<p>4. 各組將流程表展示出來供同學參考</p> <p>★教師導學★</p> <p>5. 教師簡介指令：隱藏、移動、偵測與判斷、變數指令</p> <p>★學生自學★</p> <p>6. 學生依據各組的流程圖與老師介紹的Scratch2.0指令編輯「猴子吃香蕉」遊戲程式</p> <p>7. 老師行間巡視</p> <p>★組間互學★</p> <p>8. 學生將完成的作品互相交流試玩</p> <p>9. 回饋與建議</p> <p>10. 作品調整</p>			
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( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生	<b>※身心障礙類學生：</b> <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人。								

課程調整

※資賦優異學生：無 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)：

1. 適時了解學生是否能正確操作電腦及軟體，也可安排熱心的同學在旁協助。
2. 作業及練習建議減量，且時間也要延長，並能多給作品鼓勵，讓學生能增加自信。
3. 分組時建議與較熱心的同學一組，請同學適時協助並提醒參與。
4. 作品分享可讓學生多練習說出別人的優點，也請其他同學多說出學生作品的優點，提高學生的自信心。

特教老師簽名：蔡承璋

普教老師簽名：葉哲銘