

嘉義縣布新國小 112 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	生態話網情	課程 設計者	翁湘盈	總節數 /學期 (上/下)	21/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	藝文涵養、國際視野、 快樂學習、社會關懷		與學校願景 呼應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中的 美感體驗。		課程 目標	1. 探索資訊問題的思考能力，並透過 Scratch 程式設計學習體驗與實踐處理日常生活問題。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 應用 Scratch 程式設計培養藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			

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5週	我是程式設計高手	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<p>1. 認識 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式加入背景和角色。</p> <p>3. 在角色上寫程式。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言的資訊系統。</p> <p>2. 理解 Scratch 於日常生活的重要性。</p> <p>3. 運用 Scratch 程式解決問題。</p> <p>4 認識資訊時代的 Scratch 程式科技。</p>	<p>1. 每生能認識 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 每生能運用 Scratch 程式加入背景和角色。</p> <p>3. 每生能在角色上寫程式。</p> <p>4. 每生能正確貓咪來回移動。</p> <p>5. 每生能欣賞同學的作品與說明</p>	<p>1. 認識程式設計、Scratch 程式語言</p> <p>2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色</p> <p>3. 在角色上寫程式</p> <p>4. 貓咪來回移動</p> <p>5. 儲存和備份程式檔</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p>	5
第6週 - 第7週	遊戲小修改	<p>【資訊】</p> <p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 修改遊戲背景和角色。</p> <p>2. 修改角色程式數據。</p> <p>3. 修改遊戲計分方式</p>	<p>1. 能運用 Scratch 程式建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 每生能運用 Scratch 程式修改遊戲背景和角色。</p> <p>2. 每生能在角色上修改程式數據。</p> <p>3. 每生能修改遊戲計分方式。</p>	<p>1. 認識程式設計、Scratch 程式語言</p> <p>2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色</p> <p>3. 操作 Scratch 遊戲</p> <p>4. 修改 Scratch 遊戲計分方式</p> <p>5. 儲存和備份程式檔</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 成果觀摩</p>	2
第8週 - 第11週	姓名動畫	<p>【資訊】</p> <p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式設計角色不同效果</p> <p>2. 能安排動畫腳本</p> <p>3. 能利用重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能利用程式設計角色不同效果</p> <p>2. 每生能安排動畫腳本</p> <p>3. 每生能利用重複迴圈與對話方塊讓角色有不同互動</p>	<p>1. 在角色上設計不同程式效果(動作、外觀和音效)</p> <p>2. 安排動畫腳本，設計程式的步驟</p> <p>3. 重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 成果觀摩</p>	4

<p>第 12 週 - 第 16 週</p>	<p>神奇的生日蛋糕</p>	<p>【資訊】 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 更換舞台背景和角色造型 2. 運用程式讓舞台和角度換造型並重複迴圈 3. 運用互動提示和音效、讓角色動起來</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。 2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。 3. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。 4. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能更換舞台背景和角色造型 2. 每生能利用程式讓角色有不同的互動提示 3. 每生能運用音效在不同角色 4. 每生能運用互動提示和音效，讓角色動起來</p>	<p>1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧、換造型和重複迴圈 4. 隨機取數選蛋糕 5. 互動提示和音效、讓角色動起來</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 成果觀摩</p>	<p>5</p>
<p>第 17 週 - 第 21 週</p>	<p>嘉鄉風景</p>	<p>【資訊】 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 【社會】 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式設計更換背景 2. 安排動畫腳本 3. 運用網路資訊搜查資料並下載 4. 繪製圖檔並上傳</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。 2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。 3. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。 4. 藉由 Scratch 程式體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p>	<p>1. 每生能利用程式設計更換背景 2. 每生能安排動畫腳本 3. 每生能運用網路資訊搜查資料並下載 4. 每生能繪製圖檔、修改並上傳</p>	<p>1. 程式設計的步驟 2. 動畫腳本的安排 3. 上傳繪製完成的圖檔 4. 重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 成果觀摩</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</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 <input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>						

<p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" 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、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名：許江義</p>
-----------------------------------	--

嘉義縣布新國小 112 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	產業創網業	課程 設計者	翁湘盈	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	藝文涵養、國際視野、 快樂學習、社會關懷		與學校願景 呼應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。		課程 目標	1. 探索資訊問題的思考能力，並透過 Scratch 程式設計學習體驗與實踐處理日常生活問題。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 應用 Scratch 程式設計培養藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			

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5週	眼花撩亂	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 認識分身製造器</p> <p>2. 設定 Scratch 背景音樂</p> <p>3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 運用程式改變外觀顏色</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>4. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能認識分身製造器</p> <p>2. 每生能設定背景音樂</p> <p>3. 每生能利用程式產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 每生能運用程式改變外觀顏色</p>	<p>1. 認識分身製造器</p> <p>2. 設定背景音樂</p> <p>3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 顏色偵測和爆米花</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	5
第6週 - 第10週	磚塊打擊遊戲	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>S-4-3 正方形與長方形的面積與周長：理解邊長與周長或面積的關係，並能理解其公式與應用。簡單複合圖形。</p>	<p>1. 設計 Scratch 平行處理程式</p> <p>2. 設計接球遊戲的觀察和分解問題</p> <p>3. 設計 Scratch 場景</p> <p>4. 設計條件判斷程式</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式理解其公式與應用。簡單複合圖形。</p>	<p>1. 每生能設計 Scratch 平行處理程式</p> <p>2. 每生能設計接球遊戲的觀察和分解問題</p> <p>3. 每生能設計 SCRATCH 場景</p> <p>4. 每生能設計條件判斷程式</p>	<p>1. 開始設計遊戲程式設計的步驟</p> <p>2. 加特效的綺麗舞台</p> <p>3. 舞台座標和定位、按鍵控制移動</p> <p>4. 條件判斷和偵測、選擇結構</p> <p>5. 學習解決問題</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	5
第11週 - 第13週	掌握品德	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>【數學】</p> <p>A-1-01 能在具體情境</p>	<p>1. 設計品德由樹上掉落</p> <p>2. 設定變數與使用</p> <p>3. 設計計時器並倒數計時</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式認識</p>	<p>1. 每生能設計品德由樹上掉落</p> <p>2. 每生能設定變數與使用</p> <p>3. 每生能設計計時器</p> <p>4. 每生能學會解決 debug</p>	<p>1. 開始設計遊戲程式設計的步驟</p> <p>2. 運用程式設計品德由樹上掉落</p> <p>3. 變數的設定和使用</p> <p>4. 倒數計時&修改&再玩一次</p> <p>5. 學會解決 debug</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	3

		中，認識等號兩邊數量一樣多的意義與 <、=、> 的遞移律。	4. 學會解決 debug	等號兩邊數量一樣多的意義與 <、=、> 的遞移律。		6. 分享與觀摩		
第 14 週 - 第 17 週	預防流感動畫	【資訊】 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 【體育與健康】 7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。	1. 瞭解動畫製作流程 2. 設計第一幕動畫 3. 設計主角旁白及錄製聲音檔 4. 運用廣播呼叫角色登場 5. 設計舞台切換和標題、完成動畫	1. 運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。 2. 藉由 Scratch 程式表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。	1. 每生瞭解動畫製作流程 2. 每生設計第一幕動畫 3. 每生設計主角旁白及錄製聲音檔 4. 每生運用廣播呼叫角色登場 5. 每生設計舞台切換和標題、完成動畫	1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計 3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場 5. 舞台切換和標題、完成動畫簡報	1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學。 3. 成果觀摩	4
第 18 週 - 第 20 週	布袋小導遊	【資訊】 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。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 【社會】 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。	1. 設計特效的綺麗舞台 2. 設定舞台座標和定位、按鍵控制移動 3. 運用程式設計問答 4. 能判斷條件和偵測、選擇結構 5. 發現程式問題並解決	1. 運用 Scratch 程式與他人合作討論構想或創作作品。 2. 展現學習 Scratch 程式的正向態度。 3. 藉由 Scratch 程式摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。	1. 每生能設計特效的綺麗舞台 2. 每生能設定舞台座標和定位、按鍵控制移動 3. 每生能運用程式設計問答 4. 每生能條件判斷和偵測、選擇結構 5. 每生能發現程式問題並解決	1. 開始設計遊戲 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位、按鍵控制移動 4. 條件判斷和偵測、選擇結構 5. 學習解決問題	1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學。 3. 成果觀摩	3
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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)							

<p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" 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、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：許江義</p>
-----------------------------------	--