

年級		六年級		年級課程 主題名稱		Scratch 程式趣		課程 設計者		蕭牧宇		總節數/學期 (上/下)		21/上學期			
符合 彈性課 程類型		☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學															
學校 願景		勤學、感恩、卓越、創意				與學校願景呼 應之說明		學會 Scratch 程式積木的分類與功能，理解程式運作的方式，搜集故鄉嘉義的頂尖人事物，並彙整素材編寫程式。									
總綱 核心素 養		E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的 素養，並認識與包容文化的多元性。 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。				課程 目標		具備基礎電腦常識，學會使用 Scratch，理解程式的運作方式。具備設計程式小遊戲的能力，培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，運用程式設計理解嘉義相關產業與認識地方建物與名人，關心並認識本土文化的多元性，並擴展認識國際事務。									
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 (5) 週	一、 我是 小小 程式 設計 師	資議 t-III-3 運用運 算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習 多元媒材與技法，表 現創作主題。		運用 Scratch 練習讓小 貓趴趴 走。		1. 運用 Scratch 與運算思維理解執行 程式。 2. 自主學習使用程式控制角色，解決 程式設計所遇到問題。Ex:小貓自己左 右移動。		1. 口頭問答基本邏輯概念。 2. 實際上機操作練習。		一.教師導學 1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與 離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 二.學生自學 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移 動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 三.組內共學：主題定標及擇策製 作 12. 觀摩 Scratch 官網線上作 品、 13. 交換試玩與觀摩。 四.組間互學：成果發表觀摩修正/ 監評 14. 分享學習程式設計的優點。		均一教育平台 https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch				5	

第 (6) 週 - 第 (10) 週	二、嘉義之光人物變變	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。	嘉義之光人物移動與聲效	1. 運用 Scratch 與運算思維理解執行程式並了解與迴圈的概念。 2. 學習變換造型程式與認識流程圖，表現自我的程式創作。 3. 自主運用網路資源，探究家鄉名人，認識名人事蹟。Ex:使用翁岳生院長的頭像說出:大家好，我來自義竹鄉。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選人物能移動並出聲音。	一、教師導學 1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 二、學生自學 4. 認識本課重點指令。 5. 新增人物角色與刪除預設造型。 6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 7. 編排程式讓人物說話後變換造型。 8. 設定舞台背景。 三、組內共學 9. 挑戰:用「圖像效果」做出變身特效。 10. 流程圖與基本圖形。 11. 練習相互檢查錯誤並除錯。 四、組間互學：成果發表觀摩修正/監評 12. 分享並發表各組優缺點。並能報告所選嘉義地方人物之重要生平事蹟。	參考（巨岩） Scratch 3 小小程式設計師 第二課	5
---	------------	---	-------------	--	---------------------------------	--	------------------------------------	---

第 (11) 週 - 第 (15) 週	三、嘉義建築百變造型師	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。	嘉義建築地標改變造型與互動	1. 運用 Scratch 與了解座標的概念。 2. 能學習認識條件式【如果】，與圖層指令表現出建築標地特色。 3. 了解地方特色建築，讓自主找出標的建築物，並能欣賞建築特色與建造過程歷史典故。Ex: 能結合程式小貓介紹布袋高跟鞋教室。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選特色建築地標能展現圖層並出聲音。	一、教師導學 1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 二、學生自學 3. 學習本課程式流程圖。 4. 完成本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式： 6. 練習「如果」指令。 7. 複製程式。 三、組內共學 8. 修改程式(造型與座標)。和同組同學相互檢查，除錯。 四、組間互學：成果發表觀摩修正/監評 9. 執行程式玩玩看。並能報告所選嘉義地方建築之代表性。	參考 (巨岩) Scratch 3 小小程式設計師 第三課	5
第 (16) 週 - 第 (21) 週	四、嘉義產業向前行	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。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。	介紹嘉義特色產業	1. 運用 Scratch 中的廣播功能與輸入的概念。 2. 能自我探索適合的音樂，並使用音樂再程式中加入音效，進行創作，表達出自己的特色。 3. 能了解家鄉特色產業，自己發覺關心家鄉產業發展。Ex: 結合程式小貓介紹義竹鄉特產：玉米。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選特色產業做程式編輯與創作。	一、教師導學 1. 認識「廣播」。 二、學生自學 2. 完成本課程式流程圖。 3. 完成本課重點指令。 三、組內共學 4. 開啟「嘉義之光產業向前行」編排程式。和同組同學相互檢查，除錯。 四、組間互學：成果發表觀摩修正/監評 5. 分享完成程式編輯。並能報告自己所選嘉義地方產業之特殊性。	參考 (巨岩) Scratch 3 小小程式設計師 第四課	6
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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)						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☐ 無 ☒ 有-語言障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、智能障礙(1)人 ※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.學習內容：教學內容大多可不需調整，但若學生在學習上有極大困難，可依據個別差異進行部分減量、簡化、分解、替代。 2.學習歷程：可將學習目標拆分成數個小步驟學習，並適度給予前置提示和反應提示，如手勢、口頭說明、示範、身體協助等。 3.學習環境：請安排較為友善的同學在學生身旁，並適時提供適當協助；分組工作安排時，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。 4.學習評量：在書寫與寫作上若有困難，請讓其完成較為簡易的題目部分，或是改由以口頭評量或學生實作教師觀察。對於動態活動以基本簡易操作或是由同儕肢體協助完成指定動作。 特教老師姓名： 普教老師姓名：						

