

三、嘉義縣 重寮 國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程主題名稱	校訂課程資訊科技與應用	課程設計者	陳香錡	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 checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <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> <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	發揚在地文化 開拓多元視野 科技創新思維 善盡世界公民責任	與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識及運用，連結發揚在地文化、資源。運用創新思維，進行教學並運用廣博資訊能力，開拓視野與國際接軌。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	1. 透過 Scratch 軟體的學習，使學生具備探索問題的思考能力，且從實際操作中獲得體驗與實踐。 2. 能具備資訊科技的訓練，培養計畫與實作能力，並因應日常生活各種挑戰。 3. 能具備資訊科技基本素養，培養創新思考的能力，以周詳解決問題。				

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	大家來種稻	國語 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	程式設計 程式設計軟體 程式設計任務	1. 結合科技資訊，了解程式設計。 2. 運用運算思維理解程式設計軟體基本概念。 3. 運用網路平台工	1. 能清楚說明程式設計在日常生活的应用。(有知識應用) 2. 能了解並回答程式設計的基本概念。(有分享表達)	<p><b>學期學習任務說明 (教師導學)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>利用開學第一次上課時間，向學生說明本學期各單元學習任務。透過學習單元的安排，引教師教師導學生自主學習活動的進行。</li> <li>本學期的學習單元有：大家來種稻、我們抓蟲去、蔥花動畫製作與農場展演廳。</li> <li>利用單元活動的進行，讓學生能結合校本多元文化課程，學習程式設計的基本概念。</li> </ol> <p><b>活動一：(教師導學)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師利用介紹網站「一小時玩程式」，講解程式積木的用法。</li> <li>引教師導學生認識，日常生活中的程式設計基本概念。(有知識應用)</li> </ol> <p><b>活動二：(同組共學)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓學生體驗網路搜尋的程式積木小遊戲。</li> <li>透過小組討論，共同理解何謂「程式設計概念」。讓學生有程</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>電腦設備</li> <li>Scratch 軟體</li> <li>一小時玩程式網站。 <a href="https://hourofcode.com/hk/learn">https://hourofcode.com/hk/learn</a></li> <li>Scratch 愛好者社團。 <a href="https://www.scratch-tw.org">https://www.scratch-tw.org</a></li> <li>Scratch 程式設計教學。 <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638">http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</a></li> </ol>	5

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
		自然 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如：來自同學)比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。		具，學習程式設計軟體使用。 4. 發現、解決、完成程式設計任務，比較對照與分享成果。	3. 透過網路平台，完成各自程式設計任務。(有具體作品) 4. 各自發表作品，由其他人給予回饋。(有分享表達)	式設計的基本認識。(有合作討論) 活動三：(學生自學) 1. 學生透過網站使用與資料蒐集整理，了解 Scratch 軟體基本操作。(有操作) 2. 學生利用網路平台的資源分享與蒐集整理，完成自己的”種蔥”小程序創作。(有實踐行動) 活動四：(分組互學) 1. 選派學生分享討論與學習的成果。(有分享表達) 2. 各自整理歸納，完成最後各自的程式設計任務修正。(有學習方法與策略)		
第(6)週	我們抓蟲去	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自然 pa-III-2 能	程式設計軟體 程式積木	1. 運用 Scratch 程式設計軟體程式。	1. 能操作 Scratch 程式積木軟體。	活動一：(教師導學) 1. 教師透過程式界面與相關影片，介紹 Scratch 的使用工具與方法。 2. 讓學生開啟「公雞抓蟲」範例檔案。	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單(巨岩、	5

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(10)週		<p>從(所得的)資訊或數據,形成解釋、<b>發現</b>新知、獲知因果關係、<b>解決</b>問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 1-III-6 能<b>學習設計</b>思考,進行創意發想和實作。</p> <p>綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源,<b>規劃策略</b>以解決日常生活的問題。</p>	<p>角色造型與舞台背景</p> <p>數位資源</p> <p>個別作品</p>	<p>2. <b>發現、解決</b>完成程式積木組件,完成自己的設計。</p> <p>3. <b>運用</b> Scratch 程式設計軟體積木。</p> <p>4. <b>學習設計、創意</b>與實作角色造型與舞台背景。</p> <p>5. <b>規劃策略</b>數位資源解決問題。</p> <p>6. <b>尊重</b>他人分享的個別作品</p>	<p>2. 能透過程式積木軟體,練習完成公雞抓蟲積木組件。<b>(有具體作品)</b></p> <p>3. 有操作積木程式的能力。<b>(有操作)</b></p> <p>4. 能設計、創作角色與舞台背景。<b>(有知識應用)</b></p> <p>5. 能更換角色、舞台背景,透過仿做改寫積木遊戲。<b>(有知識應用)</b></p>	<p>3. 練習組合積木,完成與範例相同的積木組件。</p> <p>4. 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。<b>(有操作)</b></p> <p>活動二:<b>(學生自學)(同組共學)</b></p> <p>1. 學生透過範例與線上教學資料的蒐集整理,主動完成刪除積木組件。</p> <p>2. 學生共同分享積木元件組製作與設計,一起完成重要積木元件且分享。</p> <p>3. 學會自動整理程式組件,讓積木排列對齊。</p> <p>4. 學會更換角色造型。</p> <p>5. 學會更換舞台背景。</p> <p>6. 練習更換角色與舞台,將「公雞抓蟲」變成貓捉老鼠等的遊戲。<b>(有操作)</b></p>	<p>許世宏) 巨岩出版股份有限公司</p> <p>4. Scratch 愛好者 社 團 。 <a href="https://www.scratch-tw.org">https://www.scratch-tw.org</a></p> <p>5. Scratch 程式設計 教 學 。 <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638">http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</a></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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
		安 E9 學習相互尊重的精神。			6. 能將自己的作品和他人的成品，做比較對照，點評出個別差異與優劣。(有分享表達)	活動三：(分組互學) 學生能做個別作品發表，接受回饋與互評。		
第(11)週 - 第(15)週	稻穗動畫製作	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 國語 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。	動畫 角色 舞台背景 專案腳本 效果 廣播 分身 定位指令 音效	1. 運程式設計工具，完成動畫設計、角色替換。 2. 運程式工具，解決新增、舞台背景替換。專案 3. 運科技完成專案腳本蒐集、解	1. 能清楚說出如何用 Scratch 製作動畫與角色替換。(有分享表達) 2. 能使用 Scratch 完成新增專案、舞台背景更換。(有操作) 3. 能更換佈置舞台背景，以及完成腳本。(有知識應用)	活動一：(教師導學) 1. 教師透過影片說明、實際範例介紹，如何用 Scratch 製作動畫故事。 2. 學習稻穗動畫故事專案腳本、規劃表與學習重點。 3. 學會指定時間變換背景。(有操作)	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩、許世宏) 巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 <a href="https://www.scratch-tw.org">https://www.scratch-tw.org</a> 5. Scratch 程式設計教學。 <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638">http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</a>	5

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
		藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	場景 個人作品	<p>讀、判斷，提昇應用能力。</p> <p>4. 運程式設計工具，學習角色的各種效果。</p> <p>5. 運程式設計工具，學習角色、分身與廣播的運用。</p> <p>6. 運程式設計工具，學習定位指令，完成動畫。</p>	<p>4. 能新增與隱藏角色。並複製程式給其他角色運用。 (有操作)</p> <p>5. 會使用廣播，讓其他角色進行動作。 (有知識應用) (有操作)</p> <p>6. 能使用分身與外觀特效。 (有操作)</p> <p>7. 能使用定位指令完成動作，並加入音效與場景搭配演出。(有知識應用)</p>	<p>活動二：(學生自學)</p> <p>1. 學生透過範例檔案拆解、分析與嘗試，學會隱藏與新增角色，造成輪流出場的效果。</p> <p>2. 學會從角色中複製相同的程式給其他角色。(有操作) (有知識應用)</p> <p>活動三：(同組共學)</p> <p>1. 學生透過同組討論、經驗分享，學會以下幾種程式積木功能：(有合作討論)</p> <p>(1) 設定廣播</p> <p>(2) 呼叫其他角色進行動作</p> <p>(3) 運用動作的滑行指令</p> <p>(4) 學會建立與刪除分身</p> <p>活動四：(同組共學)</p> <p>1. 學生透過同組討論、經驗分享，學會以下幾種程式積木功能：(有合作討論)</p> <p>(1) 學會使用動作的定位指令。</p> <p>(2) 加入音效做為結束。</p> <p>(3) 讓場景角色配合演出。</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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
				7. 學習音效、場景配合演出。 8. 運用程式設計工具，學習動畫製作與完成個人作品。	8. 完成動畫。(有實踐行動) 9. 完成個人動畫作品。(有具體作品)	2. 完成動畫。  活動五：(分組互學) 1. 請學生分享屬於自己的動畫作品。 其他同學給予回饋，並由分享學生提出說明回應。(有反思活動)		
第(16)週 - 第(20)週	農場展演廳	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。  藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	角色 舞台 音樂 遊戲 造型 分身 作品	1. 運用運算思維，變換角色造型、製作舞臺效果。 2. 學習設計遊戲，表現不同背景音樂。 3. 運用運算思維能力，設計準心、目標物與	1. 能做角色變換、製作不同舞臺效果。(有知識應用) 2. 能設計計分、切換不同背景音樂。(有知識應用)	活動一：(學生自學)(教師導學) 1. 範例程式影片提供學生參考。 2. 完成以下程式設計。(有操作) (1) 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。 (2) 運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。 (3) 製作切換背景音樂。 (4) 遊戲停止音樂結束。	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩、許世宏) 巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 <a href="https://www.scratch-tw.org">https://www.scratch-tw.org</a> 5. Scratch 程式設計教學。 <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog">http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog</a>	5

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
				<p>得/扣分規則等<b>紫色</b>。</p> <p>4. <b>學習</b> 使用不同技法，繪製不同<b>造型</b>作物。</p> <p>5. <b>運用</b> 運算思維能力，製作<b>分身</b>。完成農展展演廳的遊戲製作。</p> <p>6. <b>運用</b> 運算思維能力，<b>解決</b>製作自己設計的<b>遊戲</b>問題，發表自己<b>作品</b>。</p>	<p>3. 能完成準心、目標物與得/扣分程式設計。</p> <p>4. 能繪製不同角色。<b>(有知識應用)</b></p> <p>5. 能製作不同作物的分身，並完成遊戲製作。<b>(有具體作品)(有實踐行動)</b></p> <p>6. 能各自流暢發表作品。<b>(有分享表達)</b></p> <p>7. 透過回饋給予所有人有反思與回應</p>	<p>活動二：<b>(學生自學)</b></p> <p>1. 學生參考範例程式影片。完成以下程式設計。<b>(有操作)</b></p> <p>(1) 新增射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>(2) 射擊準心有未射擊與射擊兩種造型</p> <p>(3) 目標物至少兩種角色，各有不同造型。</p> <p>活動三：<b>(同組共學)</b></p> <p>1. 學生同組共同討論如何製作分身，並出現多個目標物。<b>(有合作討論)</b></p> <p>2. 完成農場展演廳遊戲。<b>(有知識應用)</b></p> <p>活動四：<b>(分組互學)</b></p> <p>1. 請學生各自發表設計作品。針對同學作品給予回饋，並由作者時間做反思與回應。<b>(有反思活動)</b></p>	<p>/1279/post/83246 /750638</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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
					的時間、空間。(有總結性成果)			
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)						
特教需求學生課程調整		※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>(自行填入類型/人數)</u> ※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> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.  特教老師姓名:(打字即可) 普教老師姓名:(打字即可) 陳香錡						

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。