

嘉義縣大林國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

| 年級 | 四年級 | 年級課程 主題名稱 | 程式小高手 | 課程 設計者 | 簡志明 | 總節數/ 學期 (上/下) | 21/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 *請註明融入的教育議題 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/>戶外教育(可以複選)</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 <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</p> <p><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</p> | | | | | | |
| 學校 願景 | 健康---健康的成長 快樂---快樂的學習 積極---積極的態度 創新---創新的思考 | 與學校願 景呼應之 說明 | 一、將生活電腦、資訊安全融入教學，激發學生健康使用電腦。 二、營造正向友善的資訊教學情境，讓學生快樂學習。 三、透過電腦教學引導學生正向積極的學習態度。 四、透過電腦教學使用於日常生活，引起學生創新的思考能力。 | | | | |
| 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 | 課程 目標 | 1. 探索各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 3. 學會如何擬定 Scratch 計畫，可以自行實作設計程式或遊戲。 4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法，理解 Scratch 內容的意義與影響。 | | | | |

| | | | |
|--|------------------------------|--|--|
| | 的基本 素養，並理解各類 媒體內容的意義 與影響。 | | |
|--|------------------------------|--|--|

| 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) | 學習活動 (教學活動) | 教學資源 | 節 數 |
|----------|------|-----------------------|------------|------|-----------------|----------------|------|--------|
|----------|------|-----------------------|------------|------|-----------------|----------------|------|--------|

| | | | | | | | | |
|-------|-------|--|---------------------------------------|---|---|---|---------------------------|---|
| 1-5 週 | 百變造型師 | <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> | <p>1. Scratch 程式</p> <p>2. 「如果」指令</p> | <p>1. 介紹常見的 SCRATCH 程式設計的系統工具。</p> <p>2. 運用運算思維 scratch 「如果」指令解決問題。</p> | <p>1. 能學會座標關係。</p> <p>2. 會運用「如果」指令完成作品。</p> | <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。 2. 教師說明 Scratch 圖層指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 本課程式流程圖。 2. 認識本課重點指令。 3. 開啟練習檔案，編排程式</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式：(1) 程式開始時，指定角色造型。(2) 定位角色且不可拖曳。(3) 當角色被點擊時，更換造型。(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 6. 認識「如果」指令。 7. 分組合作，修改同組程式(造型與座標)。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後反思與回饋意見。</p> | <p>巨岩 Scratch3 小程序設計師</p> | 5 |
|-------|-------|--|---------------------------------------|---|---|---|---------------------------|---|

| | | | | | | | | |
|--------|------|--|------------------------------------|--|--|---|-----------------------------------|---|
| 6-10 週 | 青蛙賽跑 | <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> | <p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 輸入的概念。</p> | <p>1. 體會運用資訊科技系統「廣播」功能解決問題的過程。</p> <p>2. 認識以運思維解決輸入的概念問題的過程。</p> | <p>1. 學會廣播功能</p> <p>2. 能完成「青蛙賽跑」程式編排</p> | <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「廣播」。 2. 教師說明本課程式流程圖。</p> <p>3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：(1) 編排裁判貓的程式。(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。(5) 接收獲勝的訊息。(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 認識「廣播」。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：(1) 編排裁判貓的程式。(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。(5) 接收獲勝的訊息。(6) 「裁判貓」判斷誰贏。(7) 分組合作，一起修改程式成三對賽跑，同組三人一起競賽執行程式玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容</p> | <p>巨 岩</p> <p>Scratch3 小程式設計師</p> | 5 |
|--------|------|--|------------------------------------|--|--|---|-----------------------------------|---|

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|------------------|--|--|
| | | | | | | 與欣賞各組作品後反思與回饋意見。 | | |
|--|--|--|--|--|--|------------------|--|--|

| | | | | | | | | |
|----------------|------------------------|--|----------------------------------|--|--|---|--|----------|
| <p>11-15 週</p> | <p>防疫 小尖 兵</p> | <p>資議 t- II-3 認識 以運算思 維解決問 題的過程。 。 藝 1-II-6 能使用視 覺元素與 想像力， 豐富創作 主題。</p> | <p>1. 動畫劇情 2. 第一個 場景</p> | <p>1. 認識以運算思維 Scratch 繪製簡易動畫劇 情圖稿以呈現設計構想解 決問題的過程。 2. 能使用視覺元素與想像 力，完成第一個場景豐富 創作主題。</p> | <p>1. 會利用 Scratch 做動畫 2. 編排程式，完 成第一個場景</p> | <p>【教師導學】 1. 教師介紹用 Scratch 做動 畫的概念。 2. 教師說明 製作動畫的步驟。 【學生自學】 1. 知道如何在切換場景時， 加上轉場效果。 2. 本課 程式流程圖。 3. 認識本 課重點指令。 4. 認識動 畫劇情。 5. 開啟練習檔 案與匯入角色。 6. 編排 程式，完成第一個場景： 【組內共學】 1. 用 Scratch 做動畫的概 念。 2. 製作動畫的步 驟。 3. 知道如何在切換 場景時，加上轉場效 果。 4. 本課程式流程 圖。 5. 認識本課重點指 令。 6. 認識動畫劇情。 7. 開啟練習檔案與匯入 角色。 8. 編排程式，完 成第一個場景：(1) 片頭 動畫與按鈕設計。(2) 場 景 1：勤洗手。 9. 各組合 作完成程式。 【組間互學】 1. 請各組發表創作，分享學 習心得及展示作品。 2. 請小 組仔細聆聽他組的報告內容 與欣賞各組作品後反思與回 饋意見。</p> | <p>巨 岩 Scratch3 小 程式設計 師</p> | <p>5</p> |
|----------------|------------------------|--|----------------------------------|--|--|---|--|----------|

| | | | | | | | | |
|---------|------|---|------------------------------|--|--|--|--|---|
| 16-21 週 | 終極密碼 | <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> | <p>1. 流程圖</p> <p>2. 設定變數</p> | <p>1. 認識以資訊科技 scratch 設計畫出程式流程圖說明溝通解決問題的方法。</p> <p>2. 認識以運算思維 scratch 設定變數解決問題的過程。</p> | <p>1. 學會利用 scratch 畫出程式流程圖。</p> <p>2. 學會 2 選 1 條件式的程式邏輯</p> <p>2. 完成「終極密碼」程式</p> | <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「亂數」。 2. 教師介紹「變數」。 3. 教師介紹本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 學生編排程式：(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。(2) 在背景編排共通程式。(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 2. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式：(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。(2) 在背景編排共通程式。(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或 小於「終極密碼」。 6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。 7. 一起和同學合作互動，玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容</p> | <p>巨 岩 Scratch3 小 程式設計 師</p> | 6 |
|---------|------|---|------------------------------|--|--|--|--|---|

| | | | | | | |
|-----------------|---|--|---|--|------------------|--|
| | | | | | 與欣賞各組作品後反思與回饋意見。 | |
| 教材來源 | <input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (Scratch3 小小程式設計師) | | <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 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) | | | | | |
| 特教需求學生課程調整 | <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(3)人、智能障礙(3)人、(共 6 人)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" 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> <ol style="list-style-type: none"> 學習歷程：大多數教學內容均可依照教師所編制內容進行，若適應不良。則請在教學時由教師先提供舊經驗與範例的連結，再將教材以小份量呈現進行教學，最後特別注意學生的個別練習是否有效率。 學習內容：學習障礙學生可以在大多數教學內容上，依照教師所編制內容進行。但智能障礙的學生，需要事先特別進行相關調整以利教學，例如進行減量、簡化、分解、替代等步驟。 學習環境：請安排較為友善的同學坐在智能障礙學生身旁，並適時提供適當協助。 學習評量：有鑑於智能障礙學生在口語輸出上通常具有困難，在其口頭評量時，需要教師諸多引導，以及給予補充詞彙提示，協助學生完成。學習障礙學生在書寫與寫作上通常具有困難，請讓其完成較為簡易的題目部分。或是在評量時，部分書寫題目改由讓其口頭評量。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：戴宏志</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：簡志明</p> | | | | | |

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。