

嘉義縣 梅山國小113學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 程式設計小創客	課程 設計者	葉春杏	總節數 /學期	18/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <b>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。</b> <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	推動 <b>品格</b> 紮根、品質為本、 <b>品味</b> 永續之三品教育，建置樂活LOHAS梅山  <b>【樂】</b> 樂山~~仁者樂山、樂在梅山 <b>【活】</b> 活水~~智者樂水、源遠流長	與學校願景呼 應之說明	1、現代是資訊爆炸的時代，每個人需要有使用資訊產品的能力，以彰顯個人 <b>品格</b> 的能力，提高外界對自我的評價。 2、透過分組討論，讓學生積極參與，加強與同儕互動，塑造 <b>品味</b> 的學習情境，培養孩子健康樂活的身心靈腦，肯定自我、樂觀進取的習性。 3、經由自主學習的方式，能讓學童在輕鬆互動的環境中引導孩子探究知識之美，培養終身學習的理念。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐</b> 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 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。	課程 目標	學生透過學習程式設計的方式，來培養並具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，進而透過體驗與 <b>實踐</b> 處理日常生活問題。  程式設計學習 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養，是各先進國家邏輯思考的培養方式，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響，都提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性，待程式教學普及實施後，日後自然帶動工業、國防、科技…等等全面的提升。				

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>第(1)週 - 第(5)週</p>	<p>五、防疫小尖兵</p>	<p>資訊  科議 s-III-1 <b>製作</b>圖稿以呈現設計構想。  資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。  資議 t-III-3 <b>運用</b>運算思維解決問題。</p>	<p>1. 動畫的步驟。  2. 背景  3. 按鈕</p>	<p>1. 學生在動畫開始前，先<b>製作</b>出動畫的步驟。  2. <b>運用</b>上機操作 Scratch 來認識<b>背景</b>積木的使用方式  3 <b>運用</b>程式中的<b>按鈕</b>積木，來達到後續事件的開始</p>	<p>1. 學生能在製作動畫前，將腳本、配音、分鏡、程式、轉場等等先行規劃  2. 學生能熟練地使用背景變換與轉場  3. 學生能使用按鈕來進行後續事件</p>	<p><b>【學生自學】</b>  1. 教師請學生觀看教科書 81-102 頁，以了解動畫腳本和背景和按鈕積木。  <b>【組內共學】</b>  1. 大約三四個人分成 1 組  2. 組內學生討論如何製作防疫小尖兵程式。<b>學生參與定標</b>  3 學生討論如何透過動畫腳本和背景和按鈕積木製作防疫小尖兵程式。<b>學生參與擇策</b>  4. 小組派員發表結果。  <b>【組間互學】</b>  1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。  2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。<b>學生參與監評</b>  3. 小組成員共同評分，比較分析他組防疫小尖兵程式，學習並改進自己作品。<b>學生參與調節</b>  <b>【教師導學】</b>  1 導師介紹動畫腳本和背景和按鈕積木。  2 討論時教師行間指導。  3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。<b>學生參與定標。</b></p>	<p>1. 巨岩 - Scratch  3 小小程式設計師  2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>5</p>
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>六、終極密碼</p>	<p>資訊  資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。  資議 t-III-3 <b>運用</b>運算思維解決問題。</p>	<p>1. 亂數和變數  2. 2 選 1 條件式</p>	<p>1 <b>運用</b>上機操作 Scratch 來認識<b>亂數</b>和<b>變數</b>積木的使用方式  3 <b>運用</b>程式中的 <b>2 選 1 條件式</b>積木，來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1. 學生能使用亂數和變數的積木來產生所需要的數字法。  2. 學生能學會應用<b>2 選 1 條件式</b>積木，設計改變遊戲進行的結果。</p>	<p><b>【學生自學】</b>  1. 教師請學生觀看教科書 103-118 頁，以了解亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。  <b>【組內共學】</b>  1. 大約三四個人分成 1 組  2. 組內學生討論如何製作終極密碼程式。<b>學生參與定標</b></p>	<p>1. 巨岩 - Scratch  3 小小程式設計師  2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>5</p>

						<p>3 學生討論如何透過亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。製作終極密碼程式。<b>學生參與擇策</b></p> <p>4. 小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。<b>學生參與監評</b></p> <p>3. 小組成員共同評分，比較分析他組終極密碼程式，學習並改進自己作品。<b>學生參與調節</b></p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師介紹亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。</p> <p>2 討論時教師行間指導。</p> <p>3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。<b>學生參與定標。</b></p>		
<p>第 (11) 週 — 第 (15) 週</p>	<p>七、 英打 問答</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 t-III-3 <b>運用</b>運算思維解決問題。</p>	<p>1. <b>邏輯運算</b> 2 <b>字串</b></p>	<p>1 <b>運用</b>上機操作 Scratch 來認識<b>邏輯運算</b>積木的使用方式</p> <p>3 <b>運用</b>程式中的<b>字串</b>積木，來顯示出要表達的文字</p>	<p>1. 學生能學會邏輯運算的概念，用在事件判斷完後，所要採取的應對方式。</p> <p>2. 學生能運程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字</p>	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 119-140 頁，以了解邏輯運算和字串積木。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 大約三四個人分成 1 組</p> <p>2. 組內學生討論如何製作英打問答程式。<b>學生參與定標</b></p> <p>2. 學生討論如何透過邏輯運算和字串積木製作英打問答程式。<b>學生參與擇策</b></p> <p>4. 小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。<b>學生參與</b></p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>4</p>

						<p>監評</p> <p>3. 小組成員共同評分，比較分析他組英打問答程式，學習並改進自己作品。<b>學生參與調節</b></p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師介紹邏輯運算和字串積木。</p> <p>2 討論時教師行間指導。</p> <p>3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。<b>學生參與定標。</b></p>	
<p>第 (16) 週 — 第 (18) 週</p>	<p>八、 打鼓 達人</p>	<p>資訊 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 t-III-3 <b>運用</b>運算思維解決問題。</p>	<p>1. 分身 2. <b>【不成立】</b>的邏輯運算</p>	<p>1 <b>運用</b>上機操作 Scratch 來認識分身運算積木的使用方式</p> <p>3 <b>運用</b>程式中的<b>【不成立】</b>的邏輯運算積木，在過程中擔任篩檢的工作，來判斷事件進行的方向。</p>	<p>1. 學生能運用分身的技巧，重複出現相同的角色。</p> <p>2. 學生能學會使用<b>【不成立】</b>的邏輯運算積木，用在事件判斷完後，所要採取的應對方式。</p>	<p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 141-159 頁，以了解分身和<b>【不成立】</b>的邏輯運算積木。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 大約三四個人分成 1 組</p> <p>2. 組內學生討論如何製作打鼓達人程式。<b>學生參與定標</b></p> <p>3 學生討論如何透過分身和<b>【不成立】</b>的邏輯運算積木製作打鼓達人程式。<b>學生參與擇策</b></p> <p>4. 小組派員發表結果。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。<b>學生參與監評</b></p> <p>3. 小組成員共同評分，比較分析他組打鼓達人程式，學習並改進自己作品。<b>學生參與調節</b></p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1 導師介紹分身和<b>【不成立】</b>的邏輯運算積木。</p> <p>2 討論時教師行間指導。</p> <p>3. 教師展示小組討論內容，並說</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

					明與組別間的內容差異並給予指導。 學生參與定標。		
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教科書（巨岩-Scratch Scratch 3 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(18 )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、(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 免調整 2.  <div style="text-align: center;">           特教老師簽名：劉冠汶            普教老師簽名：葉春杏         </div>						