三、嘉義縣過路國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

| | 六年級 | • | - | Scratch 程式趣 | | | | 課程 設計者 | 蕭牧宇 | 總節數/學期 (上/下) | 21/上學期 | |
|---|--|---|--|--------------------------|---|--|---|---|--|------------------|---|--|
| □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 勤學、感恩、卓越、創意 願景 | | | | 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。 | | | | | | | |
| 總網 | | | 素養, | 1 | | 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。 | | | | | | |
| 單元 | 連結領域(議題)/ | 自訂 | | 學習目標 | | 表現任務 (評量內容) | 學習活動 | | 教學資源 | | 節數 | |
| 一我小程設師、是小式計 | 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 練習趴 走。 | 程式。 2. 自主 程式設言 | 學習使用程式控制戶 十所遇到問題。Ex:/ | 角色,解決 | 1. 口頭問答基本邏輯概念。 2. 實際上機操作練習。 | 離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 二. 學生自學 5. 新建專案。 6. 建專解除角色。 7. 編輯程式,讓鍵盤控制角色。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 储存檔案。 三. 組內共學:主題定標及擇策等 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 | 3 | nyiacademy.org/computing | programming/scra | atch 5 | |
| | □■ 勤 E 素 E 並 元稱、是小式計 | □第一類 其他 □第二類 其他 □第二類 其他 □□第二類 其他 □□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ | 主題 □第一類 統整性探究課程 □主題 □第二類 □社團課程 □技藝灣手 □第二類 其他 □本土語文/臺灣 班級 動學、感恩、卓越、創意 □自治活動 □班級 動學、感恩、卓越、創意 □自治活動 □班級 □自治活動 □班級 □自治活動 □ □班級 □自治活動 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ | 工規名稱 | 主題名稱 □第一類 統整性探究課程 □主題 □專題 □議題 *是否融 □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 □自治活動 □班級輔導 ■學生自主學習 □ 動學、感恩、卓越、創意 正-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。 正-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。 單元 建結領域(議題)/ 自訂 學習自標 學習內容 連結領域(議題)/ 自訂 學習自標 章 表現 學習內容 正 其思維解決問題。 表 第 1-III-3 進用運 運用 1. 運用 Scratch 與運算思認 以是 算思維解決問題。 如 第 1-III-3 能學習 練習讓小 2. 自主學習使用程式控制於 表 對別別 程式設計所遇到問題。Ex:/ 提計 現創作主題。 | 主題名稱 □第一類 統整性探究課程 □主題 □專題 □議題 *是否融入 □生命 □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 □自治活動 □班級輔導 ■學生自主學習 □領域補救 動學、感恩、卓越、創意 正-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。 單元 連結領域(議題)/ 學習內容 單元 連結領域(議題)/ 學習內容 單元 連結領域(議題)/ 學習內容 「專門表現 運用 日. 運用 Scratch 與運算思維理解執行 名稱 學習表現 「中國教理解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此解決問題。」 「與此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此,以此 | □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□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 動學、感恩、卓越、創意 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。 單元 建結領域(議題)/ 學習表現 學問內容 學習目標 表現任務(評量內容) 華智表現 學習表現 學習 Scratch 程式設計理解嘉義相關產業與並理解各類媒體內容的意義與影響。 單元 複結領域(議題)/ 學習內容 學習目標 表現任務(評量內容) 本 | 一 第一類 然整性探究課程 □ 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 □ 常 類 以 性 图 課程 □ 技 發 課程 □ 上 前 文 上 李 整 由 主 學 智 □ 原 | □東一縣 然堂性稅就程 □上迎 □房迎 □成为 *是否融入 □生命教育 □安全教育 □戶外教育 ■均未融入 □第二縣 □北田縣社 □技雄球社 ■ □ | 大手級 主題名称 | 大手機 主題 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日 | |

| | 二、 | 資議 t-Ⅲ-3 運用運 | 嘉義之光 | 1. 運用 Scratch 與運算思維理解執行 | 1. 操作練習 | 一、教師導學 | 参考 (巨 岩) | |
|------|-----|----------------|------|-------------------------|------------------|--------------------|---------------|---|
| | 嘉 義 | 算思維解決問題。 | 人物移動 | 程式並了解 | 2. 學習評量-自選人物能移動並 | 1. 認識角色的造型與造型區工 | Scratch 3 小 小 | |
| | 之光 | 藝 1-III-3 能學習多 | 與聲效 | 與迴圈的概念。 | 出聲音。 | 具。 | 程式設計師 | |
| | 人物 | 元媒材與技法,表現 | | 2. 學習變換造型程式與認識流程圖, | | 2. 重複變換角色造型,並改變變 | 第二課 | |
| | 變 | 創作主題。 | | 表現自我的程式創作。 | | 换的速 | | |
| | 變變 | 社-E-B2 | | 3. 自主運用網路資源,探究家鄉名人, | | 度。 | | |
| | | 認識與運用科 | | 認識名人事蹟。Ex:使用翁岳生院長的 | | 3. 視覺暫留的原理。 | | |
| | | 技、資訊及媒體, | | 頭像說出:大家好,我來自義竹鄉。 | | 二. 學生自學 | | |
| | | 並探究其與人類 | | | | 4. 認識本課重點指令。 | | |
| 第 | | 社會價值、信仰 | | | | 5. 新增人物角色與刪除預設造 | | |
| (6) | | 及態度的關聯。 | | | | 型。 | | |
| 週 | | | | | | 6. 新增不同造型、複製造型與調 | | |
| _ | | | | | | 整順序。 | | 5 |
| 第 | | | | | | 7. 編排程式讓人物說話後變換造 | | J |
| (10) | | | | | | 型。 | | |
| 週 | | | | | | 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。 | | |

| | 三、 | 資議 c-Ⅲ-1 運用資 | 嘉義建築 | 1. 運用 Scratch 與了解 座標的概念。 | 1. 操作練習 | 一、教師導學 | 参考 (巨 岩) | | | | |
|---|---|----------------|--------------------------------------|--------------------------|------------------|----------------------|---------------|--|--|--|--|
| | 嘉 義 | 訊科技與他人合作討 | 地標改變 | 2. 能學習認識條件式 【 如果】,與 | 2. 學習評量-自選特色建築地標 | 1. 認識 Scratch 舞台座標的概 | Scratch 3 小 小 | | | | |
| | 建築 | 論構想或創作 | 造型與互 | 圖層指令表現出建築標地特色。 | 能展現圖層並出聲音。 | 念。 | 程式設計師 | | | | |
| | 百變 | 作品。 | 動 | 3. 了解地方特色建築, 譨自主找出標的 | | 2. Scratch 圖層指令。 | 第三課 | | | | |
| | 造型 | 藝 1-III-3 能學習多 | | 建築物,並能欣賞建築特色與建造過程 | | 二. 學生自學 | | | | | |
| 第 | 師 | 元媒材與技法,表現 | | 歷史典故。Ex:能結合程式小貓介紹布 | | 3. 學習本課程式流程圖。 | | | | | |
| (11) | | 創作主題。 | | 袋高跟鞋教堂。 | | 4. 完成本課重點指令。 | | | | | |
| 週 | | 社-E-C3 | | | | 5. 開啟練習檔案,編排程式: | | | | | |
| _ | | 了解自我文化, | | | | 6. 練習「如果」指令。 | 5 | | | | |
| 第 | | 尊重與欣賞多元 | | | | 7. 複製程式。 | | | | | |
| (15) | | 文化,關心本土 | | | | 三. 組內共學 | | | | | |
| 週 | | 及全球議題。 | | | | 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。 | | | | | |
| | 四、 | 資議 c-Ⅲ-1 運用資 | 介紹嘉義 | 1. 運用 Scratch 中的廣 | 1. 操作練習 | 一、教師導學 | 参考(巨岩) | | | | |
| | 嘉 義 | 訊科技與他人合作討 | 特色產業 | 播功能與輸入的概念。 | 2. 學習評量-自選特色產業做程 | 1. 認識「廣播」。 | Scratch 3 小 小 | | | | |
| | 產業 | 論構想或創作 | | 2. 能自我探索適合的音樂,並使用音 | 式編輯與創作。 | 二. 學生自學 | 程式設計師 | | | | |
| 第 | 向前 | 作品。 | | 樂再程式中加 入音效,進行創作,表 | | 2. 完成本課程式流程圖。 | 第四課 | | | | |
| (16) | 行 | 藝 1-III-5 能探索 | | 達出自己的特色。 | | 3. 完成本課重點指令。 | | | | | |
| 週 | | 並使用音樂元素,進 | | 3. 能了解家鄉特色產業,自己發覺關心 | | 三. 組內共學 | | | | | |
| _ | | 行簡易創作,表達自 | | 家鄉產業發展。Ex:結合程式小貓介紹 | | 4. 開啟「嘉義之光產業向前行」編 | 6 | | | | |
| 第 | | 我的思想與情感。 | | 義竹鄉特產:玉米。 | | 排程式。和同組同學相互檢查,除 | | | | | |
| (21) | | 社-E-C3 | | | | 錯。 | | | | | |
| 週 | | 了解自我文化, | | | | 四組間互學:成果發表觀摩修正/ | | | | | |
| | | 尊重與欣賞多元 | | | | 監評 | | | | | |
| | | 文化,關心本土 | | | | 5. 分享完成程式編輯。並能報告自 | | | | | |
| | | 及全球議題。 | | | | 己所選嘉義地方產業之特殊性。 | | | | | |
| 教材タ | 來源 | □選用教材(|) | ■自編教材(請按單元條列敘日 | 明於教學資源中) | | | | | | |
| 入資訊和 | 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 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主) | | | | | | | | | | |
| ※ 身心障礙類學生: ■無 □有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數) | | | | | | | | | | | |
| 特教需求 | 求學生 | ※資賦優異學生: ■無 | 代優異學生: ■無 □有-(自行填入類型/人數,如一般智能資優優異2人) | | | | | | | | |
| 課程言 | 果程調整 ※課程調整建議(特教老師填寫): | | | | | | | | | | |
| | | | | | 特 | 教老師姓名: | | | | | |
| | | | | | • | 6師姓名:蕭牧宇 | | | | | |
| | 自 狄 七 叫 | | | | | | | | | | |