## 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)

| 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**<br>☐**第二類** ☐社團課程 ☐技藝課程<br>■**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<br>☐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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>2.實際上機操作練習。 | **一.教師導學**<br>1. 認識程式設計與程式語言。<br>2. 認識積木式語言。<br>3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。<br>4. 認識 Scratch 操作介面。<br>**二.學生自學**<br>5. 新建專案。<br>6. 建立與刪除角色。<br>7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。<br>8. 複製程式組。<br>9. 設定舞台背景。<br>10. 執行程式。<br>11. 儲存檔案。<br>**三.組內共學：主題定標及擇策製作**<br>12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、<br>13.交換試玩與觀摩。<br>**四.組間互學：成果發表觀摩修正/監評**<br>14. 分享學習程式設計的優點。 | 均一教育平台<br>https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch | 5 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **第（6）週－第(10 ）週** | 二、嘉義之光人物變變變 | 資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解決問題。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>社-E-B2<br>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<br>與迴圈的概念。<br>2. 學習變換造型程式與認識流程圖，表現自我的程式創作。<br>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<br>2.學習評量-自選人物能移動並出聲音。 | **一、教師導學**<br>1. 認識角色的造型與造型區工具。<br>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速<br>度。<br>3. 視覺暫留的原理。<br>**二.學生自學**<br>4. 認識本課重點指令。<br>5. 新增人物角色與刪除預設造型。<br>6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。<br>7. 編排程式讓人物說話後變換造型。<br>8. 設定舞台背景。<br>**三.組內共學**<br>9. 挑戰:用「圖像效果」做出變身特效。<br>10.流程圖與基本圖形。<br>11.練習相互檢查錯誤並除錯。<br>**四.組間互學：成果發表觀摩修正/監評**<br>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 ）<br>Scratch 3 小 小<br>程式設計師<br>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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>社-E-C3<br>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。<br>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。<br>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堂。 | 1.操作練習<br>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**<br>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。<br>2. Scratch 圖層指令。<br>**二.學生自學**<br>3. 學習本課程式流程圖。<br>4. 完成本課重點指令。<br>5. 開啟練習檔案，編排程式：<br>6. 練習「如果」指令。<br>7. 複製程式。<br>**三.組內共學**<br>8. 修改程式(造型與座標)。和同組同學相互檢查，除錯。<br>**四.組間互學：成果發表觀摩修正/監評**<br>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 ）<br>Scratch 3 小 小程式設計師<br>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。<br>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。<br>社-E-C3<br>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。<br>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。<br>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<br>2.學習評量-自選特色產業做程式編輯與創作。 | **一、教師導學**<br>1. 認識「廣播」。<br>**二.學生自學**<br>2. 完成本課程式流程圖。<br>3. 完成本課重點指令。<br>**三. 組內共學**<br>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。<br>**四組間互學：成果發表觀摩修正/監評**<br>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 ）<br>Scratch 3 小 小程式設計師<br>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**<br>■**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-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)<br>※**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)**<br>※**課程調整建議(特教老師填寫)：**<br>特教老師姓名：<br>普教老師姓名：蕭牧宇 | | | | | | | |