

嘉義縣和興國小 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	楊子墨	總節數 /學期	22/上學期
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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	<p style="text-align: center;">卓越 溫馨 金色童顏</p>		<p style="text-align: center;">與學校願景呼 應之說明</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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，以彰顯個人卓越的能力，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，塑造溫馨的學習情境。 3、 經由自主學習的方式，能讓學童在輕鬆互動的環境中快樂的成長與學習，展現充滿自信的金色童顏。 			
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>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。</p>		<p style="text-align: center;">課程 目標</p>	<p>學生透過學習程式設計的方式，來培養探索問題的思考能力，進而運用實踐在日常生活上。</p> <p>各先進國家都理解提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性，而程式設計學習正具備是邏輯思考的培養方式，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</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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	一、我是小小程式設計師	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. Scratch 程式介面。 2. 角色控制。	1 運用上機操作 Scratch 程式介面來認識 Scratch 2 運用程式中的積木來達到角色控制	1 學生能學會認識 Scratch 的操作介面 2.學生能學會角色的定位到、移動、等待、旋轉等功能。 3 學生能學會運用外觀與音效積木。	<p>【學生自學】</p> 1. 教師請學生觀看教科書 7-24 頁，以了解 Scratch 程式介面以及認識角色。 <p>【組內共學】</p> 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作上下左右移動的小程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過設定角色積木製作上下左右移動的小程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。 <p>【組間互學】</p> 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。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組小程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 <p>【教師導學】</p> 1 導師介紹 Scratch 程式介面以及認識角色。 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。學生參與定標。	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	5
第(6)週 - 第(10)週	二、孫悟空變變變	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1.角色的造型 2. 迴圈	1 運用 Scratch 程式變換不同角色的造型 2 運用程式中積木的迴圈達到重複的目的地	1 學生能了解角色的造型 2 學生能學會如何變換角色的造型 3 學生能正確使用迴圈積木的來達到重複動作的結果。	<p>【學生自學】</p> 1. 教師請學生觀看教科書 25-44 頁，了解如何改變角色的造型以及了解迴圈積木。 <p>【組內共學】</p> 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作孫悟空變變	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	5

						<p>變作品。學生參與定標</p> <p>3 學生討論如何透過角色的造型以及迴圈積木製作孫悟空變變變程式。</p> <p>學生參與擇策</p> <p>4.小組派員發表結果。</p> <p>【組間互學】</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。學生參與監評</p> <p>3.小組成員共同評分，比較分析他組孫悟空變變變作品，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p>【教師導學】</p> <p>1 導師講解角色的造型以及迴圈積木。</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。學生參與定標。</p>		
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>三、百變造型師</p>	<p>資訊</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1 座標</p> <p>2. 條件式</p>	<p>1 運用上機操作 Scratch 來認識座標積木的使用方式</p> <p>2 運用程式中條件式的積木來達到邏輯判斷的方法</p>	<p>1 學生能了解座標象限的概念</p> <p>2 學生能學會正確設定角色物件座標</p> <p>3 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 45-62 頁，以了解座標和條件式積木。</p> <p>【組內共學】</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百變造型師程式。學生參與定標</p> <p>3 學生討論如何透過座標及條件式積木製作百變造型師程式。學生參與擇策</p> <p>4.小組派員發表結果。</p> <p>【組間互學】</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。學生參與監評</p> <p>3.小組成員共同評分，比較分析他組百變造型師程式，學習並改進自己</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>6</p>

						作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師講解座標和條件式積木。 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。學生參與定標	
第 (16) 週 - 第 (22) 週	四、青蛙賽跑	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1 廣播 2. 條件式迴圈	1 運用上機操作 Scratch 來認識廣播積木的使用方式 2 運用程式中條件式迴圈的積木來達到邏輯判斷的方法	1 學生能學會正確使用廣播積木連結程式進行 2 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式	作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師講解座標和條件式積木。 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。學生參與定標 【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 63-80 頁，以了解廣播和條件式迴圈積木。 【組內共學】 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作青蛙賽跑程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過廣播和條件式迴圈積木製作青蛙賽跑程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。 【組間互學】 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。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組青蛙賽跑程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹廣播和條件式迴圈積木。 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。學生參與定標。	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
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	<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(22)節 (以連結資訊科技議題為主)						

訊科技教學內容	
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-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人，共 2 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)：針對 1 位智能障礙學生調整評量任務簡化老師進行協助，例如第 1-5 周 學生能學會認識 Scratch 的操作介面調整為在老師協助下學生能學會認識 Scratch 的操作介面</p> <p>特教老師簽名：楊宜珊、莊昭姑</p> <p>普教老師簽名：楊子墨</p>