

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	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 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	五、防疫小尖兵	資訊 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 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. 動畫的步驟。 2. 背景 3. 按鈕	1. 學生在動畫開始前，先製作出動畫的步驟。 2. 運用上機操作 Scratch 來認識背景積木的使用方式 3 運用程式中的按鈕積木，來達到後續事件的開始	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>【學生自學】</p> 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。 <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防疫小尖兵程式。學生參與定標 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。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，比較分析他組防疫小尖兵程式，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。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	六、終極密碼	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. 亂數和變數 2. 2 選 1 條件式 3. 2 選 1 條件式	1 運用上機操作 Scratch 來認識亂數和變數積木的使用方式 3 運用程式中的 2 選 1 條件式積木，來達到邏輯判斷的方法	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 2 選 1 條件式積木，設計改變遊戲進行的結果。	<p>【學生自學】</p> 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。 <p>【組內共學】</p> 1. 大約三四個人分成 1 組	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>2.組內學生討論如何製作終極密碼程式。學生參與定標</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。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，比較分析他組終極密碼程式，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。學生參與定標。</p>	
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>七、 英打 問答</p>	<p>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。</p>	<p>1. 邏輯運算 2 字串</p>	<p>1 運用上機操作 Scratch 來認識邏輯運算積木的使用方式</p> <p>3 運用程式中的字串積木，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. 學生能運用程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字</p>	<p>【學生自學】</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>【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英打問答程式。學生參與定標</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。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>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>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，比較分析他組英打問答程式，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。學生參與定標。</p>	
<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>八、 打鼓 達人</p>	<p>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。</p>	<p>1.分身 2.【不成立】的邏輯運算 3 運用程式中的【不成立】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 運用上機操作 Scratch 來認識分身運算積木的使用方式</p> <p>3 運用程式中的【不成立】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【不成立】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>【學生自學】</p> <p>1. 教師請學生觀看教科書 141-159 頁，以了解分身和【不成立】的邏輯運算積木。</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打鼓達人程式。學生參與定標</p> <p>3 學生討論如何透過分身和【不成立】的邏輯運算積木製作打鼓達人程式。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，比較分析他組打鼓達人程式，學習並改進自己作品。學生參與調節</p> <p>【教師導學】</p> <p>1 導師介紹分身和【不成立】的邏輯運算積木。</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>

					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。		
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	<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</p> <p>第 1-5 周 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</p> <p>調整 在老師德協助下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</p> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：楊宜珊、莊昭姑</p> <p style="text-align: center;">普教老師簽名：楊子墨</p>						