

三、嘉義縣塭港國小 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	我是遊戲製作人		課程設計者	朱逸軒	總節數/學期(上/下)	42 節/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 <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	品格、健康、接國際 樂學、科技、好美麗		與學校願景呼應之說明	圖形化的程式設計，是程式設計的入門，更是培養孩子邏輯思考能力的最佳途徑，每個孩子都喜歡玩遊戲，本課程透過遊戲設計來學習 CODING，能讓孩子更樂於學習，並藉由將遊戲背景結合在地環境議題的概念，培養孩子有愛護環境、關懷地球的好品格，也鼓勵孩子在指定架構下發揮創意，運用科技設計出有趣且富美感的小遊戲														
總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程目標	1. 透過 SCRATCH，培養孩子具備擬定程式架構與程式實作的能力，並以創新思考方式，因應生活環境議題，融入遊戲之中 2. 透過 SCRATCH，培養孩子具備程式設計的基本素養，並理解各類程式積木的意義與影響 3. 將程式設計結合環境議題，讓孩子具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，關懷生態環境														
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	海洋照護小尖兵	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作	海洋照護小尖兵遊戲設計	1. 運用運算思維，以 Scratch 設計出融入環境友善行動的海洋照護小尖兵遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想	1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想 4. 小組學生共同完成海洋照護小尖兵的遊戲 ◎組內共學檢核單： <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">任務</th> <th style="width: 50%;">組內檢核</th> </tr> <tr> <td>角色與舞台設計</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲程式碼</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>程式碼除錯</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲完成度</td> <td>自評分數： ( )分</td> </tr> </table> 5. 給予其他小組完成作品回饋與建議。 ◎組間互學評分與建議單：	任務	組內檢核	角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲完成度	自評分數： ( )分	一、教師導學： 1. 海洋垃圾議題簡介與討論 2. 引導遊戲設計架構：怪物左右飛並丟下垃圾→接到垃圾加分→接到炸彈扣分→倒數時間到 3. 遊戲範例展示 二、學生自學： 1. 程式學習查詢重點： (1) 角色移動設計 (2) 物品掉落設計 (3) 變數應用 (4) 倒數計時應用 三、組內共學： 1. 小組學生共同討論遊戲程式的流程與重點 2. 小組學生共同進行角色設計：丟垃圾怪物、垃圾、海洋照護小尖兵 3. 小組學生共同進行舞台設計：塭港的海邊 4. 小組學生共同完成海洋照護小尖兵的遊戲	1. SCRATCH 3.0 2. <a href="#">Steam 教育學習網</a>	10
任務	組內檢核																	
角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																	
遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																	
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																	
遊戲完成度	自評分數： ( )分																	

					<p>組別：</p> <table border="1"> <tr> <th>評比項目與基準</th> <th>分數</th> </tr> <tr> <td>程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能</td> <td></td> </tr> <tr> <td>美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">試玩、交流後，給予建議與回饋：</td> </tr> </table>	評比項目與基準	分數	程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能		美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩		試玩、交流後，給予建議與回饋：		<p>5. 將作品上傳 SCRATCH 網站分享作品</p> <p><b>四、組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組發表與交流試玩</li> <li>2. 組間回饋與建議</li> <li>3. 作品調整</li> </ol>														
評比項目與基準	分數																											
程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能																												
美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩																												
試玩、交流後，給予建議與回饋：																												
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>海邊的園丁</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>海邊的園丁遊戲設計</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用運算思維，以Scratch設計出融入環境友善行動的海邊的園丁遊戲</li> <li>2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度</li> <li>3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲</li> <li>2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度</li> <li>3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想</li> <li>4. 小組學生共同完成海邊的園丁的遊戲</li> </ol> <p>◎組內共學檢核單：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>組內檢核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>角色與舞台設計</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲程式碼</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>程式碼除錯</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲完成度</td> <td>自評分數： ( )分</td> </tr> </tbody> </table> <p>5. 給予其他小組完成作品回饋與建議。</p> <p>◎組間互學評分與建議單：</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">組別：</td> </tr> <tr> <th>評比項目與基準</th> <th>分數</th> </tr> <tr> <td>程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能</td> <td></td> </tr> <tr> <td>美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">試玩、交流後，給予建議與回饋：</td> </tr> </table> <p>6. 參考其他小組建議，調整作品。</p>	任務	組內檢核	角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲完成度	自評分數： ( )分	組別：		評比項目與基準	分數	程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能		美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩		試玩、交流後，給予建議與回饋：		<p>5. 將作品上傳 SCRATCH 網站分享作品</p> <p><b>一、教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 海邊可種植蔬菜與花朵種類簡介與討論</li> <li>2. 遊戲設計架構：土地碰到種子變成播種狀態→碰到水變成開花狀態→點擊開花狀態加分→倒數時間到</li> <li>3. 遊戲範例展示</li> </ol> <p><b>二、學生自學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色設計：土地、種子、花朵或蔬菜、澆水器</li> <li>2. 舞台設計：菜園</li> <li>3. 程式學習查詢重點：       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 改變拖曳方式</li> <li>(2) 多重條件應用</li> <li>(3) 角色特效設計</li> <li>(4) 角色變數應用</li> </ol> </li> </ol> <p><b>三、組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組學生共同討論遊戲程式的流程與重點</li> <li>2. 小組學生共同進行角色設計：土地、種子、花朵或蔬菜、澆水器</li> <li>3. 小組學生共同進行舞台設計：菜園</li> <li>4. 小組學生共同完成海邊的園丁的遊戲</li> <li>5. 將作品上傳 SCRATCH 網站分享作品</li> </ol> <p><b>四、組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組發表與交流試玩</li> <li>2. 組間回饋與建議</li> <li>3. 作品調整</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SCRATCH 3.0</li> <li>2. <a href="#">Steam 教育學習網</a></li> </ol>	<p>10</p>
任務	組內檢核																											
角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
遊戲完成度	自評分數： ( )分																											
組別：																												
評比項目與基準	分數																											
程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能																												
美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩																												
試玩、交流後，給予建議與回饋：																												

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>小海龜要回家</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>小海龜要回家遊戲設計</p>	<p>1. 運用運算思維，以Scratch設計出融入環境友善行動的小海龜要回家遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想</p>	<p>1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想 4. 小組學生共同完成小海龜要回家的遊戲</p> <p>◎組內共學檢核單：</p> <table border="1" data-bbox="1424 451 1869 861"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>組內檢核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>角色與舞台設計</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲程式碼</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>程式碼除錯</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲完成度</td> <td>自評分數： ( )分</td> </tr> </tbody> </table> <p>5. 給予其他小組完成作品回饋與建議。</p> <p>◎組間互學評分與建議單：</p> <table border="1" data-bbox="1424 997 1869 1428"> <thead> <tr> <th colspan="2">組別：</th> </tr> <tr> <th>評比項目與基準</th> <th>分數</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>           程式運作：            3分：作品運作順暢            2分：作品尚有錯誤            1分：作品只能運作基本功能         </td> <td></td> </tr> <tr> <td>           美術設計與呈現：            3分：極具創意            2分：設計精美            1分：中規中矩         </td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">試玩、交流後，給予建議與回饋：</td> </tr> </tbody> </table> <p>6. 參考其他小組建議，調整作品。</p>	任務	組內檢核	角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲完成度	自評分數： ( )分	組別：		評比項目與基準	分數	程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能		美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩		試玩、交流後，給予建議與回饋：		<p>一、教師導學： 1. 海龜生態簡介與討論 2. 遊戲設計架構：遊戲說明背景→點擊海龜後海龜跟著滑鼠游標→切換關卡背景→閃避障礙物前往終點→碰到障礙物或到達終點即遊戲結束 3. 遊戲範例展示</p> <p>二、學生自學： 1. 程式學習查詢重點： (1) 改變拖曳方式 (2) 多重條件應用 (3) 角色特效設計 (4) 角色變數應用</p> <p>三、組內共學 1. 小組學生共同討論遊戲程式的流程與重點 2. 小組學生共同進行角色設計：海龜、垃圾(障礙物)、終點 3. 小組學生共同進行舞台設計：遊戲說明頁、關卡、過關畫面、失敗畫面 4. 小組學生共同完成小海龜要回家的遊戲 5. 將作品上傳SCRATCH網站分享作品</p> <p>四、組間互學： 1. 小組發表與交流試玩 2. 組間回饋與建議 3. 作品調整</p>	<p>1. Scratch 3.0 2. <a href="#">Steam 教育學習網</a></p>	<p>10</p>
任務	組內檢核																											
角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											
遊戲完成度	自評分數： ( )分																											
組別：																												
評比項目與基準	分數																											
程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能																												
美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩																												
試玩、交流後，給予建議與回饋：																												
<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>外傘頂洲保衛戰</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>外傘頂洲保衛戰遊戲設計</p>	<p>1. 運用運算思維，以Scratch設計出融入環境友善行動的外傘頂洲保衛戰遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想</p>	<p>1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想 4. 小組學生共同外傘頂洲保衛戰的遊戲</p> <p>◎組內共學檢核單：</p> <table border="1" data-bbox="1424 1837 1869 1963"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>組內檢核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>角色與舞台設計</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> </tbody> </table>	任務	組內檢核	角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	<p>一、教師導學： 1. 外傘頂洲議題簡介與討論 2. 遊戲設計架構：變換造型或選擇難易度→點擊守護者後不斷跟著鼠標並發射子彈→將分數設為計時器時間→偵測是否碰到敵軍→遊戲結束 3. 遊戲範例展示</p> <p>二、學生自學： 1. 程式學習查詢重點： (1) 變更角色外觀</p>	<p>1. Scratch 3.0 2. <a href="#">Steam 教育學習網</a></p>	<p>12</p>																
任務	組內檢核																											
角色與舞台設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																											

					<table border="1"> <tr> <td>遊戲程式碼</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>程式碼除錯</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>遊戲完成度</td> <td>自評分數： ( )分</td> </tr> </table> <p>5. 給予其他小組完成作品回饋與建議。</p> <p>◎組間互學評分與建議單：</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">組別：</td> </tr> <tr> <td>評比項目與基準</td> <td>分數</td> </tr> <tr> <td>程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能</td> <td></td> </tr> <tr> <td>美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">試玩、交流後，給予建議與回饋：</td> </tr> </table> <p>6. 參考其他小組建議，調整作品。</p>	遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	遊戲完成度	自評分數： ( )分	組別：		評比項目與基準	分數	程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能		美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩		試玩、交流後，給予建議與回饋：		<p>(2) 難易度設計 (3) 分身應用 (4) 計時器應用</p> <p><b>三、組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組學生共同討論遊戲程式的流程與重點</li> <li>2. 小組學生共同進行角色設計：守護者、破壞者</li> <li>3. 小組學生共同進行舞台設計：外傘頂洲</li> <li>4. 小組學生共同完成外傘頂洲保衛戰的遊戲</li> <li>5. 將作品上傳 SCRATCH 網站分享作品</li> </ol> <p><b>四、組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組發表與交流試玩</li> <li>2. 組間回饋與建議</li> <li>3. 作品調整</li> </ol>		
遊戲程式碼	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																							
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																							
遊戲完成度	自評分數： ( )分																							
組別：																								
評比項目與基準	分數																							
程式運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能																								
美術設計與呈現： 3分：極具創意 2分：設計精美 1分：中規中矩																								
試玩、交流後，給予建議與回饋：																								
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" 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( 42 )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 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)</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):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> <li>2.</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：</p>																							

填表說明：

(1) 依照年級或班群填寫。

(2) 分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。