

嘉義縣布新國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	生態話網情	課程 設計者	資訊教學團隊	總節數 /學期 (上/下)	20/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 請註明融入的教育議題 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(可以複選) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	藝文涵養、國際視野、 快樂學習、社會關懷		與學校願景 呼應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。			
總綱 核心 素養	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。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中的 美感體驗。		課程 目標	1. 探索資訊問題的思考能力，並透過 Scratch 程式設計學習體驗與實踐處理日常生活問題。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 應用 Scratch 程式設計培養藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			

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	我是程式設計高手	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<p>1. 認識 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式加入背景和角色。</p> <p>3. 在角色上寫程式。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言的資訊系統。</p> <p>2. 理解 Scratch 於日常生活的重要性。</p> <p>3. 運用 Scratch 程式解決問題。</p> <p>4 認識資訊時代的 Scratch 程式科技。</p>	<p>1. 每生能認識 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 每生能運用 Scratch 程式加入背景和角色。</p> <p>3. 每生能在角色上寫程式。</p> <p>4. 每生能正確貓咪來回移動。</p> <p>5. 每生能欣賞同學的作品與說明</p>	<p>1. 認識程式設計、Scratch 程式語言</p> <p>2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色</p> <p>3. 在角色上寫程式</p> <p>4. 貓咪來回移動</p> <p>5. 儲存和備份程式檔</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p>	5
第6週 - 第7週	遊戲小修改	<p>【資訊】</p> <p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 修改遊戲背景和角色。</p> <p>2. 修改角色程式數據。</p> <p>3. 修改遊戲計分方式</p>	<p>1. 能運用 Scratch 程式建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 每生能運用 Scratch 程式修改遊戲背景和角色。</p> <p>2. 每生能在角色上修改程式數據。</p> <p>3. 每生能修改遊戲計分方式。</p>	<p>1. 認識程式設計、Scratch 程式語言</p> <p>2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色</p> <p>3. 操作 Scratch 遊戲</p> <p>4. 修改 Scratch 遊戲計分方式</p> <p>5. 儲存和備份程式檔</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 成果觀摩</p>	2
第8週 - 第11週	姓名動畫	<p>【資訊】</p> <p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式設計角色不同效果</p> <p>2. 能安排動畫腳本</p> <p>3. 能利用重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能利用程式設計角色不同效果</p> <p>2. 每生能安排動畫腳本</p> <p>3. 每生能利用重複迴圈與對話方塊讓角色有不同互動</p>	<p>1. 在角色上設計不同程式效果(動作、外觀和音效)</p> <p>2. 安排動畫腳本，設計程式的步驟</p> <p>3. 重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 成果觀摩</p>	4

<p>第 12 週 - 第 16 週</p>	<p>神奇的生日蛋糕</p>	<p>【資訊】 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 更換舞台背景和角色造型 2. 運用程式讓舞台和角度換造型並重複迴圈 3. 運用互動提示和音效、讓角色動起來</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。 2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。 3. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。 4. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能更換舞台背景和角色造型 2. 每生能利用程式讓角色有不同的互動提示 3. 每生能運用音效在不同角色 4. 每生能運用互動提示和音效，讓角色動起來</p>	<p>1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧、換造型和重複迴圈 4. 隨機取數選蛋糕 5. 互動提示和音效、讓角色動起來</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 成果觀摩</p>	<p>5</p>
<p>第 17 週 - 第 20 週</p>	<p>嘉鄉風景</p>	<p>【資訊】 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 【社會】 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式設計更換背景 2. 安排動畫腳本 3. 運用網路資訊搜查資料並下載 4. 繪製圖檔並上傳</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。 2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。 3. 能運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。 4. 藉由 Scratch 程式體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p>	<p>1. 每生能利用程式設計更換背景 2. 每生能安排動畫腳本 3. 每生能運用網路資訊搜查資料並下載 4. 每生能繪製圖檔、修改並上傳</p>	<p>1. 程式設計的步驟 2. 動畫腳本的安排 3. 上傳繪製完成的圖檔 4. 重複迴圈與對話方塊</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 成果觀摩</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>		<p><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(20)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>						

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(3)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※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)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 學習內容調整:無須調整
2. 學習評量調整:無須調整
3. 學習環境調整:適時針對學生的進步給予鼓勵，營造正向支持的環境。
4. 學習歷程調整:透過合作學習，利用口語提醒或同儕示範，引導學生共同學習完成任務，避免競爭學習模式。
讚美學生特殊優良的行為，以維持動力。

特教老師簽名：陳香君

普教老師簽名：許江義

嘉義縣布新國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	產業創網業	課程 設計者	資訊教學團隊	總節數 /學期 (上/下)	20/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 請註明融入的教育議題 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(可以複選) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	藝文涵養、國際視野、 快樂學習、社會關懷		與學校願景 呼應之說明	1. 透過探討家鄉的地理位置、家鄉產業，進而達到學生對社會關懷的認同。 2. 透過網路資料蒐尋，能更加瞭解家鄉的生活，進而培養國際視野。 3. 透過 Scratch 程式設計，培養快樂學習的動機和興趣。 4. 透過繪製圖案的創作，培養學生的藝文涵養。			
總綱 核心 素養	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。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。		課程 目標	1. 探索資訊問題的思考能力，並透過 Scratch 程式設計學習體驗與實踐處理日常生活問題。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 3. 應用 Scratch 程式設計培養藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			

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	眼花撩亂	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>1. 認識分身製造器</p> <p>2. 設定 Scratch 背景音樂</p> <p>3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 運用程式改變外觀顏色</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 運用 Scratch 程式落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>4. 藉由 Scratch 程式察覺數學與其他領域之間有所連結並有效應用。</p>	<p>1. 每生能認識分身製造器</p> <p>2. 每生能設定背景音樂</p> <p>3. 每生能利用程式產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 每生能運用程式改變外觀顏色</p>	<p>1. 認識分身製造器</p> <p>2. 設定背景音樂</p> <p>3. 產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動</p> <p>4. 顏色偵測和爆米花</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	5
第6週 - 第10週	磚塊打擊遊戲	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>S-4-3 正方形與長方形的面積與周長：理解邊長與周長或面積的關係，並能理解其公式與應用。簡單複合圖形。</p>	<p>1. 設計 Scratch 平行處理程式</p> <p>2. 設計接球遊戲的觀察和分解問題</p> <p>3. 設計 Scratch 場景</p> <p>4. 設計條件判斷程式</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式理解其公式與應用。簡單複合圖形。</p>	<p>1. 每生能設計 Scratch 平行處理程式</p> <p>2. 每生能設計接球遊戲的觀察和分解問題</p> <p>3. 每生能設計 SCRATCH 場景</p> <p>4. 每生能設計條件判斷程式</p>	<p>1. 開始設計遊戲程式設計的步驟</p> <p>2. 加特效的綺麗舞台</p> <p>3. 舞台座標和定位、按鍵控制移動</p> <p>4. 條件判斷和偵測、選擇結構</p> <p>5. 學習解決問題</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	5
第11週 - 第13週	掌握品德	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>【數學】</p> <p>A-1-01 能在具體情境</p>	<p>1. 設計品德由樹上掉落</p> <p>2. 設定變數與使用</p> <p>3. 設計計時器並倒數計時</p>	<p>1. 運用 Scratch 程式語言系統中的基本功能。</p> <p>2. 運用 Scratch 程式解決日常生活所思考的問題。</p> <p>3. 藉由 Scratch 程式認識</p>	<p>1. 每生能設計品德由樹上掉落</p> <p>2. 每生能設定變數與使用</p> <p>3. 每生能設計計時器</p> <p>4. 每生能學會解決 debug</p>	<p>1. 開始設計遊戲程式設計的步驟</p> <p>2. 運用程式設計品德由樹上掉落</p> <p>3. 變數的設定和使用</p> <p>4. 倒數計時&修改&再玩一次</p> <p>5. 學會解決 debug</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 影音動畫教學。</p> <p>3. 成果觀摩</p>	3

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(3)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※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)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 學習內容調整:無須調整
2. 學習評量調整:無須調整
3. 學習環境調整:適時針對學生的進步給予鼓勵，營造正向支持的環境。
4. 學習歷程調整:透過合作學習，利用口語提醒或同儕示範，引導學生共同學習完成任務，避免競爭學習模式。
讚美學生特殊優良的行為，以維持動力。

特教老師簽名：陳香君

普教老師簽名：許江義