

三、嘉義縣茶山國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程主題名稱	程式積木起步「鄒」II	課程設計者	潘柏霖	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*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	多元發展 在地關懷 國際視野	與學校願景呼應之說明	1. 透過融入鄒族文化的程式設計，讓整體課程更貼近在地。 2. 下學期透過三組整合式的程式設計，學生須確實的分析問題、相互溝通，並嘗試解決問題，對於學生的綜合表現及多元發展有正向關係。 3. 透過社群的分享，可以讓學生看到更多來自世界的不同範例，在期末時分享出自己完成的專案，亦正是與國際進行了互動。				
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 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。 B2 科技資訊與媒體素養 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	1. 學生學習程式設計之餘，更多的時間著重學生的討論及分享，建立思考步驟，有系統地完成小遊戲製作、解決日常的抽籤問題。 2. 透過教師有系統的指引，逐一建立對科技資訊的能力，讓學生了解程式設計的有趣及其應用在生活中的可能性和實用性。				

教學進度	單元名	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
------	-----	---------------	--------	------	------------	------------	------	----

<p>第(1)週 - 第(2)週</p>	<p>稱 程式積木你也行</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>運算思維與Scratch3程式設計</p>	<p>➤ 學生能運用scratch系統完成教師指定任務。</p>	<p>學生能獨立進行 scratch 登入。  學生能建立新專案，並學習開啟已儲存專案。</p>	<p><b>學生自學階段：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索 Scratch3 的網頁，以及平台上的社群分享；教師示範 Scratch 連接實體的資源，學生建立 Scratch 書籤。</li> <li>2. 探索 Scratch 的主要視窗環境：積木、程式、舞台及角色背景；學生建立新專案與學習如何儲存專案，並自由嘗試積木方塊。</li> </ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 討論與確認：各組討論 Scratch3 的網頁操作和視窗環境。</li> <li>2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li> </ol> <p><b>組間互學階段：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上台發表：各組依次上台發表對 Scratch3 簡介和視窗環境的認識。</li> <li>2. 互動提問：其他組別提問，進行互動和學習。</li> </ol> <p><b>教師導學階段：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li> <li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考。</li> <li>3. 在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li> </ol>	<p>台科大圖書 _運算思維與scratch3.0程式設計、Padlet、平板、錄影設備</p>	<p>2</p>
------------------------------	----------------------	----------------------------------	--------------------------	----------------------------------	--	---	--	----------

<p>第(3)週 - 第(7)週</p>	<p>介紹一隻鄒族貓</p>	<p>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。 原 E1 學習原住民族語言文字的基本生活溝通。 原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。</p>	<p>運算思維與Scratch3程式設計</p>	<p>➤ 學生能運用Scratch基礎操作，和他人合作及討論專案內容的合理性。 ➤ 學生能在任務中融入鄒族生活溝通。 ➤ 藉由程式設計融入鄒族文化，增進學生對文化的理解。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生建立兩個以上具有鄒族風格的角色。</li> <li>● 學生建立具有鄒族風格的背景。</li> <li>● 學生能完成繪畫編輯的功能。</li> <li>● 學生能將生活中的鄒語對白，融入程式設計中。</li> <li>● 學生能共同討論出問題所在並嘗試提出解決問題的方法。</li> </ul>	<p><b>活動一：三節課</b> <b>學生自學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生摸索新增角色的方式：內建角色、繪畫、驚喜、上傳。教師介紹角色名稱、舞台座標、面朝方向、座標概念及其範圍，學生嘗試建立具有鄒族特色風格的角色。</li> <li>2. 學生摸索背景舞台：內建背景、繪畫、驚喜、上傳。練習新增舞台背景，上網搜尋具有鄒族特色的背景風格作為背景。</li> <li>3. 摸索角色與背景的繪畫功能：繪畫功能按鈕、群組與解散群組、上移一層、下移一層、橫向翻轉或直向翻轉，並實際操作。</li> </ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 討論與確認：各組討論 Scratch3 中角色與背景的操作和繪畫功能。</li> <li>2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li> </ol> <p><b>組間互學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中角色與背景的认识。</li> <li>2. 其他組別提問，進行互動和學習。</li> </ol> <p><b>教師導學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li> <li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li> </ol>	<p>台科大圖書_運算思維與scratch3.0程式設計、Padlet、平板、錄影設備</p>	<p>5</p>
------------------------------	----------------	---	--------------------------	---	---	--	---	----------

					<p><b>活動二：二節課</b></p> <p><b>學生自學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 學生引導角色說出：Aveoveoyu，’ 並嘗試達成任務，在達成任務後設計角色鄒語生活對白。</li><li>2. 逐一檢視設計對白情況是否符合有問題，例如角色在同一時間說話。</li></ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 討論與確認：各組討論 Scratch3 中角色與背景的操作功能。</li><li>2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li></ol> <p><b>組間互學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中角色與背景的認識。</li><li>2. 其他組別提問，進行互動和學習。</li></ol> <p><b>教師導學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li><li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li></ol>	
--	--	--	--	--	---	--

<p>第(8)週 - 第(12)週</p>	<p>程式積木疊疊看</p>	<p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>Scratch3 的基本功能</p>	<p>➤ 學生能在繁瑣的基本功能學習中<b>展現</b>出正向態度。 ➤ 學生能與他人<b>溝通</b>合作，互相幫忙。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生能完成不同的事件啟動方式。</li> <li>● 學生能實作不同的重複積木，並能比較之間的差異。</li> <li>● 學生能實作不同的角色移動方式，並能比較之間的差異。</li> <li>● 學生能完成教師指定任務。</li> </ul>	<p><b>活動一：二節課</b> <b>學生自學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索程式啟動的方式：綠旗啟動、鍵盤啟動、音量或計時啟動、背景或角色啟動、廣播啟動，學生逐一嘗試並互享自學除錯。</li> <li>2. 探索等待積木以及等待直到條件成立；重複積木的差異：重複 n 次、重複無限次、條件式重複。</li> </ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。</li> <li>2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li> </ol> <p><b>組間互學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。</li> <li>2. 其他組別提問，進行互動和學習。</li> </ol> <p><b>教師導學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li> <li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li> </ol>	<p>台科大圖書_運算思維與 scratch3.0 程式設計、 Padlet、平板、錄影設備</p>	<p>5</p>
-------------------------------	----------------	--	-----------------------	--	---	--	--	----------

					<p><b>活動二：三節課</b></p> <p><b>學生自學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 探索改變角色的尺寸或圖像效果，以及設定圖層：往上移、往下移、顯示或隱藏。</li><li>2. 探索角色碰到滑鼠之偵測，以及偵測滑鼠輸入與鍵盤輸入。</li></ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。</li><li>2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li></ol> <p><b>組間互學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。</li><li>2. 其他組別提問，進行互動和學習。</li></ol> <p><b>教師導學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li><li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li></ol>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (13) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>程式積木用處大</p>	<p>資訊 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>Scratch3 的進階功能(翻譯)</p>	<p>➤ 學生能運用 scratch 達到計算、音樂、繪畫、翻譯等功能。 ➤ 學生能與他人溝通合作，互相幫忙。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生能完成簡易的計算機製作。</li> <li>● 學生能建立變數。</li> <li>● 學生能建立函式積木。</li> <li>● 學生能仿製鄒族古謠。</li> <li>● 學生能用角色完成簡易的繪圖。</li> <li>● 學生能利用視訊偵測，和舞台上的角色互動。。</li> <li>● 學生能完成文字轉語音設定。</li> </ul>	<p><b>活動一：四節課 學生自學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索播放、停止播放、調整音效及音量，自學並分享。</li> <li>2. 探索基本的算術運算功能，以及關係運算及邏輯運算。探索建立變數，說明顯示變數與隱藏變數、編輯清單積木。</li> <li>3. 第探索函式積木的用意，學生自學並分享後，自訂一組函式積木。</li> <li>4. 演奏音階及設定不同樂器，並設定節奏，學生自學分享後，嘗試仿製出鄒族古謠。</li> </ol> <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p><b>組內共學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。</li> <li>2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。</li> </ol> <p><b>組間互學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。</li> <li>2. 其他組別提問，進行互動和學習。</li> </ol> <p><b>教師導學階段</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。</li> <li>2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考，在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</li> </ol>	<p>台科大圖書_運算思維與 scratch3.0 程式設計、Padlet、平板、錄影設備</p>	<p>7</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</p> <p><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>
<p>特教需求學生課 程調整</p>	<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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：潘柏霖</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。