

三、嘉義縣頂六國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級		年級課程 主題名稱	小小程式設計高手~美麗校園	課程 設計者	李昌龍	總節數 /學期 (上/下)	20 節/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 安全教育(資訊安全) <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 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	頂天立地 六藝超群 樂合作 Cooperation 勤學習 Learning 健體魄 Athlete 多分享 Sharing 勇創新 Innovation 修品格 Character		與學校願景呼 應之說明	一、因應時代的快速變遷與科技日新月異，透過此階段的課程，讓學生從中達到「勤學習」的態度，對外來的新知都能勇於探索。 二、能發揮「勇創新」的精神，透過模擬操作體驗，將想法呈現出來。				
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-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。		課程 目標	一、具備 探索 Scratch 的思考能力，並透過 體驗與實踐 ，養成科技表達及運算與設計思維、資訊科學與科技應用基本素養。 二、 擬定 設計程式積木與動手實作的樂趣，養成正向的科技態度。能透過問題的拆解技巧，探索與思考解決的方法，並能體驗使用程式設計軟體的來循序解決與處理複雜的問題，培養運算思維的核心素養。 三、能透過小組的討論互動， 理解 組員們對問題思考與解決處理的方法，培養團隊分工合作的精神，建立康健的資訊使用素養。				
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

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>程式高手</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>網站 Blockly Game</p> <p>SCRATCH 程式設計工具的基本應用</p>	<p>1. 能運用 Blockly Game 的運算思維方法熟悉操作功能。</p> <p>2. 能觀察 SCRATCH 程式遊戲目的，並推理出工具的基本應用。</p>	<p>1. 能認識 SCRATCH 畫面各區功能。</p> <p>2. 能寫出簡單的程式，控制物件的動作。</p>	<p>引起動機：</p> <p>【學生自學】(1 節)</p> <p>1. 透過 Blockly Game 的操作認識運算思維的操作功能。</p> <p>【組間共學】(3 節)</p> <p>2. 學習如何堆積程式積木解決問題。</p> <p>3. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。</p> <p>4. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫面邊緣會自動返回。</p>	<p>網站 Blockly Game</p> <p>SCRATCH 安裝</p>	<p>4</p>
<p>第(5)週 - 第(10)週</p>	<p>動畫創作 - 美麗校園</p>	<p>國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>故事腳本</p> <p>SCRATCH 程式設計工具的基本應用。</p>	<p>1. 能表達個人想法，與組員一起寫出故事腳本。</p> <p>2. 能運用 SCRATCH 程式設計工具的控制積木與廣播積木的功能進行腳本製作。</p>	<p>1. 能正確運用控制積木，控制角色的動作。</p> <p>2. 能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。</p> <p>3. 完成主題製作。</p>	<p>【學生自學】(1 節)</p> <p>1. 教師先和學生討論故事的情節內容，繪製故事流程圖並引導學生分組並創建新專案。</p> <p>【組間共學】(3 節)</p> <p>小組討論與創作</p> <p>1. 以「美麗校園」為主題，小組討論並寫出故事腳本。 2. 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。</p>	<p>Scratch 用積木玩程式設計(均一教育平臺)</p> <p>https://www.juniacademy.org/computing/scratch3/scratch2/iscjm/v/GeGw2A14_akg</p>	<p>6</p>

						<p>3. 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1~3 分鐘包含簡單對話的動畫。</p> <p>【組間互學】(1 節)</p> <p>6. 各組完成作品並進行遊戲測試，與分享程式設計的結果，並觀摩學習他組的優點，並反思自己小組是否達到預期的成果。</p> <p>【教師導學】(1 節)</p> <p>7. 反思與修正： 若有出現無法正確執行情形，需引導學生反思原因(例如：找出到底是語法錯誤、執行期錯誤或 邏輯錯誤)並和同儕一起討論修正程式。</p>		
<p>第 (11) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>遊戲 創作 -蝴蝶 真 美麗</p>	<p>國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>故事腳本</p> <p>SCRATCH 程式設計工具的基本應用。</p>	<p>1. 能表達個人想法，與組員一起寫出故事腳本。</p> <p>2. 能運用 SCRATCH 程式設計工具的控制積木與廣播積木的功能進行腳本製作。</p>	<p>1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。</p> <p>2. 能正確運用各種積木，控制角色的出現方式或移動方式，完成「蝴蝶真美麗」。</p>	<p>【學生自學】(1 節)</p> <p>1. 教師先和學生討論故事的情節內容，繪製故事流程圖並引導學生分組並創建新專案。</p> <p>【組間共學】(4 節)</p> <p>小組討論與創作</p> <p>1. 以「蝴蝶真美麗」為主題，小組討論並寫出故事腳</p>	<p>Scratch 學習網站 http://scratch.mit.edu/studios/475547</p> <p>故事流程圖</p>	8

						<p>本。</p> <p>2. 學習如何使用控制積木與外觀積木，控制故事中各個角色的顯示、對話與造型變換。</p> <p>3. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「蝴蝶真美麗」。</p> <p>【組間互學】(1 節)</p> <p>6. 各組完成作品並進行遊戲測試，與分享程式設計的結果，並觀摩學習他組的優點，並反思自己小組是否達到預期的成果。</p> <p>【教師導學】(2 節)</p> <p>7. 反思與修正： 若有出現無法正確執行情形，需引導學生反思原因(例如：找出到底是語法錯誤、執行期錯誤或邏輯錯誤)並和同儕一起討論修正程式。</p>		
第 (19) 週 -	資安 防護 學園 ~媒	語文 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己	1. 媒體識讀	1. 能透過網路新聞報導評述媒體識讀，連	1. 能對網路新聞報導說出自己的意見和想	<p>一、引起動機： 【學生自學】</p> <p>1. 老師先播放一段今年發生的新聞報導，讓學生從報導</p>	資訊素養與倫理課程(國小 3 版) https://ile	2

<p>第 (20) 週</p>	<p>體識 讀</p>	<p>的觀點，評述文本的內容。</p> <p>綜合 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p>	<p>2. O. R. I. D. 焦點討論法</p> <p>3. 資訊安全與倫理素養</p>	<p>結自己的蒐證與判斷，辨別報導中內容的真實性。</p> <p>2. 參與 O. R. I. D. 焦點討論法的會議，適切表現自己的意見與想法，協同合作歸納出事件內容的真實性及合理性。</p> <p>3. 能遵守正確的資訊安全與倫理素養規範與建立明辨是非的能力，展現良好的網路科技使用習慣。</p>	<p>法。</p> <p>2. 能使用 O. R. I. D. 焦點討論法，針對新聞事件進行探討和驗證。</p> <p>3. 能報告對假新聞內容的覺察與其對社會可能造成的影響。</p>	<p>中體會到假新聞對日常生活的影響。</p> <p>2. 接著提供數則假新聞照片供學生先看圖猜故事後，再說明相片真實事件內容與查證經過。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 媒體識讀重要性：老師向學生說明舉凡日常生活周遭，有很多這類的假訊息，正不斷快速的流傳著，以及它帶給人民的影響。</p> <p>【組間共學】</p> <p>2. 指導學生分組利用「O. R. I. D.」焦點討論法，聚焦歸納每個人從報導中所吸收、擷取的訊息。</p> <p>【組間互學】</p> <p>三、統合活動：</p> <p>小組討論完畢後組內推選一位同學代表報告，讓學生與自身的經驗做對照，增進其對假新聞存在影響的覺察。</p> <p>【教師導學】</p> <p>4. 師生給予讚美及回饋，並引導學生反思有哪些的收穫</p>	<p>.b jes. tp. edu. tw /3/pad/index. Html Eteacher 中 小學網路素 養與認知 https://ete ac her. edu. tw/ De sktop. aspx 資訊安全與 倫理素養議 題學習單</p>
-------------------------	-----------------	---	---	---	--	---	--

						值得分享。	
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(參考與改編自~科技課程網站 http://tech-course.ceag.kh.edu.tw/elment_about_2.html)						
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(20)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()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課程內容中會出現許多中文及英文專有名詞，特教學生記憶及學習上要比一般同儕來得慢，需多確認對上課內容是否理解。 2. 考量到特教學生各項能力之不足，可以安排小老師或以小組的方式協助完成操作步驟。 3. 程式設計對特殊生較為困難，教師課間巡視時，可多留意特殊生的進度。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：陳嘉珊 普教老師姓名：李昌龍</p>						

