

三、嘉義縣 柳林國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____年級和____年級) 否 ☒

年級	三年級	年級課程 主題名稱	程式小遊俠	課程 設計者	洪嘉伶	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校 願景	培養柳林學生有活力樂於學習,有自信並尊重他人		與學校願景呼應之 說明	一、培養學生透過資訊工具豐富學習資源及培養自學，增加自信。 二、培養學生於網路資訊中, 認識資訊相關法律, 藉以尊重他人智慧。 三、透過活動建立學生基本資訊能加，透過程式設計提昇學生對科技生活運用之興趣。			
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-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	一、學生能熟悉 Scratch 平台基本操作。 二、學生能理解角色控制、對話、互動與遊戲邏輯等概念，並實作程式。 三、學生能在團隊合作中進行專案設計與發表，具備資訊素養與社會責任感。 四、透過程式設計學習歷程，體驗運用數位智慧解決問題的成就感，具備科技資訊素養，理解科技及媒體內容所帶來的影響。			
議題 融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☒ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選) 安						

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	認識 Scratch 的世界	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 介面認識、角色與背景設定 2. 動畫播放方式 3. 自我介紹內容	1. 介紹硬體、軟體、輸入和輸出等基本設備 2. 體驗 scratch 介面各項功能操作 3. 能體會動畫程式設計帶來的特殊效果 4. 透過軟體練習自我介紹內容。	1. 能認識 scratch 程式介面及工具 2. 能使用積木程式進行人物移動 3. 能設定背景及進行動畫播放	活動一 1. 教師介紹 scratch 程式介面及工具 2. 以電腦錄音錄下自我介紹，透過軟體轉換為文字 3. 指導學生選擇角色及背景。 活動二 1. 分組進行動畫試做。 2. 完成自我介紹動畫作品	Stratch 程式 GOOGLE 錄音程式	4

第 (5) 週 - 第 (10) 週	動 起 來 吧 角 色	資 b-II-1：能使用圖像化介面或符號進行簡易的資訊操作。 資 b-II-3：能在資訊學習活動中與他人合作並遵守規則。	1. Stratch 程式的移動功能 2. Stratch 程式聲音 3. 角色互動	1. 體會使用 Stratch 程式的移動功能 2. 運用 Stratch 程式聲音建立人物特色 4. 蒐集個人生活興趣進行角色互動	1. 能使用程式的移動功能讓人物前後左右移動。 2. 能運用聲音功能讓人物發聲。 3. 製作會說話的角色劇情動畫	活動一 1. 教師示範角色動畫。 2. 請學生觀察角色互動時有什麼動作, 兩兩討論, 並發表 3. 教師示範移動功能, 請學生依題目完成角色移動之動畫 (1)向前移動 3 步再右轉 (2)向左移動 4 步再前進 2. 指導學生加入人物聲音. 活動二 1. 編輯對話腳本。並練習打字 2. 請學生完成角色互動的動畫。	1. Stratch 程式	6
--------------------------------------	----------------------------	--	---	---	---	---	----------------------	---

2. 特生對於老師的指導語可能有理解困難的問題，建議老師能為身障學生提供操作範例或口語指導協助，以融入班級活動。同時以減量、簡化或替代的方式提供學習支持，適度降低學習目標以提高學習成就感。
3. 自閉症學生對於其不擅長的活動往往會有預期自己達不到的心理而排斥參與，甚至出現情緒反應，建議在活動前先預告讓其有心理準備，並適度降低通過標準，以降低情緒反應的可能。
4. 若自閉症學生出現嚴重情緒行為問題(攻擊、自傷行為)，教師第一時間應確保學生安全，並連繫學務處、特教教師協助處理。
5. 評量可斟酌降低標準或提供協助。

例如：依學生能力及目標困難程度可分

(1)完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。

(2)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低)。

特教老師姓名：王莊民 李祥維

普教老師姓名：洪嘉伶

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (6) 週	創意 迷宮 任務	資 b-II-1：能使用圖像化介面或符號進行簡易的資訊操作。 資 b-II-2：能運用資訊工具表達個人想法或進行簡單創作。 資 b-II-3：能在資訊學習活動中與他人合作並遵守規則。	1. 邏輯與迴圈 2. 重複邏輯 3. 程式修改	1. 運用邏輯與迴圈功能, 規劃遊戲 2. 運用程式設計多關卡互動流程 3. 學習與他人合作修改程式	1. 完成迷宮遊戲 2. 分析角色控制與重複邏輯	1. 教師示範迷宮遊戲,讓學生體驗。 2. 請學生於紙上先規劃迷宮路線 3. 教師指導學生使用座標與碰撞判斷功能,請學生完成一個碰撞判斷任務 4 使用「重複直到」與鍵盤偵測積木 5. 小組討論遊戲的過關條件是什麼, 進行口頭發表。 6. 測試修正, 小組交換遊戲程式互玩	Scratch 程式設計 學習單	6

第 (7) 週 - 第 (14) 週	小小程式專案秀	資 b-II-1：能使用圖像化介面或符號進行簡易的資訊操作。 資 b-II-2：能運用資訊工具表達個人想法或進行簡單創作。 資 b-II-3：能在資訊學習活動中與他人合作並遵守規則。	1. 邏輯與迴圈 2. 重複邏輯 3. 程式修改 4. 變數與計分、 5. 碰撞與條件判斷	1. 主題發想與分工 2. 專案整合與簡報撰寫	1 能參與、團隊專題簡報與發表 2. 能完成計畫書與學習歷程紀錄	1. 教師請學生進行分組，並選定主題與分工 2. 撰寫計畫流程 3. 製作角色互動與動畫 4. 請學生製作簡報並練習發表 5. 上傳與彙整	Scratch 程式設計學習單	8
--------------------------------------	---------	--	---	----------------------------	-------------------------------------	---	-----------------	---

訊科技教學內容	■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	※身心障礙類學生：☐無 ☒有 智能障礙(2)人、學習障礙(3)人、自閉症(2)人、腦性麻痺(1)人、肢體障礙(1)人 ※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. 智能障礙學生有較容易分心、理解能力較弱等問題，建議在進行教學時，老師能以放慢說話速度、提供示範或安排小天使的方式提供學習支持。 2. 特生對於老師的指導語可能有理解困難的問題，建議老師能為身障學生提供操作範例或口語指導協助，以融入班級活動。同時以減量、簡化或替代的方式提供學習支持，適度降低學習目標以提高學習成就感。 3. 自閉症學生對於其不擅長的活動往往會有預期自己達不到的心理而排斥參與，甚至出現情緒反應，建議在活動前先預告讓其有心理準備，並適度降低通過標準，以降低情緒反應的可能。 4. 若自閉症學生出現嚴重情緒行為問題(攻擊、自傷行為)，教師第一時間應確保學生安全，並連繫學務處、特教教師協助處理。 5. 評量可斟酌降低標準或提供協助。 例如：依學生能力及目標困難程度可分 (1)完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。 (2)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低)。 特教老師姓名：王莊民 李祥維 普教老師姓名：洪嘉伶