

嘉義縣和興國小 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	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 程式設計小創客	課程 設計者	楊子墨	總節數 /學期	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/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						
學校 願景	卓越 溫馨 金色童顏		與學校願景呼 應之說明	1、現代是資訊爆炸的時代，每個人需要有使用資訊產品的能力，以彰顯個人 卓越 的能力，提高外界對自我的評價。 2、透過分組討論，讓學生積極參與，加強與同儕互動，塑造 溫馨 的學習情境。 3、經由自主學習的方式，能讓學童在輕鬆互動的環境中快樂的成長與學習， 展現充滿自信的金色童顏 。			
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。		課程 目標	學生透過學習程式設計的的方式，來培養 探索 問題的思考能力，進而運用 實踐 在日常生活上。 各先進國家都 理解 提倡提高學童的邏輯思考素養的重要性,而程式設計學習正 具備 是邏輯思考的培養方式，待程式教學普及實施後，日後自然帶動工業.國防.科技…等等全面的提升			

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)
融入 議題 實質 內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制

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（評量內容）	教學活動 （學習活動）	教學資源	節數
第（1）週－第（5）週	一、我是小小程式設計師	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. Scratch 程式介面。 2. 角色控制。	1 運用上機操作 Scratch 程式介面來認識 Scratch 2 運用程式中的積木來達到角色控制	1 學生能學會認識 Scratch 的操作介面 2.學生能學會角色的定位到、移動、等待、旋轉等功能。 3 學生能學會運用外觀與音效積木。	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 7-24 頁，以了解 Scratch 程式介面以及認識角色。 【組內共學】 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作上下左右移動的小程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過設定角色積木製作上下左右移動的小程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。 【組間互學】 1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組小程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹 Scratch 程式介面以及認識角色。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。學生參與定標。	1 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5

第 (6) 週 - 第 (10) 週	二、孫悟空變變	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1.角色的造型 2.迴圈	1 運用 Scratch 程式變換不同角色的造型 2 運用程式中積木的迴圈達到重複的目地	1 學生能了解角色的造型 2 學生能學會如何變換角色的造型 3 學生能正確使用迴圈積木的來達到重複動作的結果。	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 25-44 頁，了解如何改變角色的造型以及了解迴圈積木。 【組內共學】 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作孫悟空變變變作品。學生參與定標 3 學生討論如何透過角色的造型以及迴圈積木製作孫悟空變變變程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。 【組間互學】 1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組孫悟空變變變作品，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師講解角色的造型以及迴圈積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。學生參與定標。	1 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5
---	----------------	--	-------------------------	---	--	--	--	----------

第 (11) 週 - 第 (15) 週	三、 百變 造型 師	資訊 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制	1 座標 2. 條件式 3 外觀穿著	1 運用上機操作 Scratch 來認識座標積木的使用方式 2 運用程式中條件式的積木來達到邏輯判斷的方法 3 覺察外觀穿著並非唯一判定性別角色的刻板方式	1 學生能了解座標象限的概念 2 學生能正確使用條件式積木的來判斷程式，進而決定後續的處理方式 3 學生能理解多元性別的外觀穿著	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 45-62 頁，以了解座標和條件式積木。 【組內共學】 1.大約三四個人分成 1 組 2.組內學生討論如何製作百變造型師程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過座標及條件式積木製作百變造型師程式。學生參與擇策 4.小組派員發表結果。 【組間互學】 1.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2.請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。學生參與監評 3.小組成員共同評分，比較分析他組百變造型師程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師講解座標和條件式積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說明與組別間的內容差異並給予指導。學生參與定標	1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5
--	-------------------------------	---	-----------------------------------	--	---	--	---	----------

※課程調整建議(特教老師填寫)：針對 1 位智能障礙學生調整評量任務簡化老師進行協助，例如

第 1-5 周 學生能學會認識 Scratch 的操作介面調整為在老師協助下學生能學會認識 Scratch 的操作介面

特教老師簽名：楊宜珊、莊昭姑

普教老師簽名：楊子墨