

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	18/下學期
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	安 E5 了解日常生活危害安全的事件

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	五、防疫小尖兵	資訊 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 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。 。安 E5 了解日常生活危害安全的事件	1. 動畫的步驟。 2. 背景 3. 按鈕 4. 疫情	1. 學生在動畫開始前，先製作出動畫的步驟。 2. 運用上機操作 Scratch 來認識背景積木的使用方式 3 運用程式中的按鈕積木，來達到後續事件的開始 4 學生能了解如何在日常生活注意疫情的發展動態	1.學生能在製作動畫前，將腳本、配音、分鏡、程式、轉場等等先行規劃 2. 學生能熟練地使用背景變換與轉場 3. 學生能使用按鈕來進行後續事件 4 學生能注意疫情的發展採取適當自保的措施	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 81-102 頁，以了解動畫腳本和背景和按鈕積木。 【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防疫小尖兵程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過動畫腳本和背景和按鈕積木製作防疫小尖兵程式。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，比較分析他組防疫小尖兵程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹動畫腳本和背景和按鈕積木。 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 小程序設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5

第 (6) 週 - 第 (10) 週	六、 終極 密碼	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. 亂數和變數 2. 2 選 1 條件式	1 運用上機操作 Scratch 來認識亂數和變數積木的使用方式 3 運用程式中的 2 選 1 條件式積木，來達到邏輯判斷的方法	1. 學生能使用亂數和變數的積木來產生所需要的數字法。 2. 學生能學會應用 2 選 1 條件式積木，設計改變遊戲進行的結果。	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 103-118 頁，以了解亂數和變數和 2 選 1 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終極密碼程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過亂數和變數和 2 選 1 條件式積木。製作終極密碼程式。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，比較分析他組終極密碼程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹亂數和變數和 2 選 1 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 小程序設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5
---	-------------------------	--	----------------------------------	--	--	---	---	----------

第 (11) 週 - 第 (15) 週	七、 英打 問答	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. 邏輯運算 2 字串	1 運用上機操作 Scratch 來認識邏輯運算積木的使用方式 3 運用程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字	1. 學生能學會邏輯運算的概念，用在事件判斷完後，所要採取的應對方式。 2. 學生能運用程式中的字串積木，來顯示出要表達的文字	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 119-140 頁，以了解邏輯運算和字串積木。 【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英打問答程式。學生參與定標 2. 學生討論如何透過邏輯運算和字串積木製作英打問答程式。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，比較分析他組英打問答程式，學習並改進自己作品。學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹邏輯運算和字串積木。 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 小程序設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體	5
--	-------------------------	--	-------------------------	---	--	--	---	----------

特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生：☐無☒有-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人，共人 ※資賦優異學生：☒無☐有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※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<u>老師進行協助</u>，例如 第 1-5 周 <u>學生能在製作動畫前，將腳本、配音、分鏡、程式、轉場等等先行規劃</u> 調整 <u>在老師德協助下學生能在製作動畫前，將腳本、配音、分鏡、程式、轉場等等先行規劃</u> 特教老師簽名：楊宜珊、莊昭姑 普教老師簽名：楊子墨
----------------	--