

融入 議題 實質 內涵	說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中
----------------------	-------------------------------

教學 進度	單元名稱	領域學習表現 議題連結實質內涵	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
----------	------	--------------------	------------	------	----------------	----------------	------	--------

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。	1. 動畫的步驟。 2. 背景 3. 按鈕	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	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 學生能使用按鈕來進行後續事件	【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。 2. 如有疑惑或者困難, 引導其記錄下來, 在其組內共學時提出, 與同組同學討論 【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，	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
--	----------------	--	--------------------------------------	---	---	---	--	----------

						並說明與組別間的內容差異並		
						給予指導。學生參與定標。		

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 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。 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。	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。		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。 1. 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。	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
--	--------------------	---	-------------------------	---	--	---	---	----------

					2.	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。		
第 (16) 週 - 第 (21) 週	八、打鼓 達人	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. 分身 【不成立】 的邏輯運算	1 運用上機操 作 Scratch 來認識分身 運算積木的 使用方式 3 運用程式 中的【不成立】 的邏輯運算積 木，在過程中擔 任篩檢的工作， 來判斷事件進行 的方向。	1. 學生能運 用分身的技 巧，重複出 現相同的角 色。 學生能學會使用【不 成立】的邏輯運 算積木，用在事 件判斷完後，所 要採取的應對方 式。	【學生自學】 1. 教師請學生觀看教科書 141-159頁，以了解分身和【不 成立】的邏輯運算積木。 【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打 鼓達人程式。學生參與定標 3 學生討論如何透過分身和 【不成立】的邏輯運算積木製 作打鼓達人程式。學生參與擇 策 【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	1. 巨岩 - Scratch 3小小 程式設計師 老師教學網站 影音互動多媒 體	5

						4.析他組打鼓達人程式，學習並改進自己作品。 學生參與調節 【教師導學】 1 導師介紹分身和【不成立】的邏輯運算積木。 2 討論時教師行間指導。 3. 教師展示小組討論內容，並說		
教材來源		☒ 選用教科書（巨岩-Scratch Scratch 3 小小程序設計師） ☐ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(21)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()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> ※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): 1. 特教老師姓名：羅安珏 普教老師姓名：李偉誠						

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，各 20 週，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。