

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	認識 Scratch 3.0	資 議 p-III-1 程式設計工具的基本應用 資 議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 綜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	1. 程式語言和設計。 2. Scratch	1. 能認識程式語言和設計、Scratch 與其介面基本應用。 2. 能理解 Scratch 設計於日常生活之重要性。 3. 參與組內共學，表現自己學到的功能，並協助同學完成操作重點的整理。	★擬定自我學習計畫 1. 能說出什麼是程式語言？ 2. 能知道如何開啟 Scratch。 3. 能說出 Scratch 的生活的重要性有哪些？	1. 教師導學 (1)引導學生思考自我學習可能遇到的困難點，擬定未來自我學習 Scratch 的計畫。 (2)講解什麼是程式語言？ (3)講解如何下載安裝 Scratch3.0。 (4)介紹 Scratch3.0 的主畫面，以及造型區與音效區的介面。 (5)介紹基本操作技巧，準備佈置舞台。 2. 學生自學： 練習 Scratch 各種功能操作，熟悉介面。 3. 組內共學：小組分享 (1)小組間互相分享學習到的功能。 (2)小組整理操作重點。 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行重點的分享。 (2)組間評量。 (3)自我檢核、個人省思回饋。	網路資源 自編	5
第(6)週 - 第(10)週	策畫舞台表演	資 議 p-III-1 程式設計工具的基本應用 資 議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現	1. 舞台背景 2. 背景的切換 3. 匯入多個角色	1. 能進行 Scratch 舞台背景與角色設定的基本應用，並分享、欣賞其他組別的多樣性創意。 2. 能讓角色可以對同一個廣播訊息做回應發出訊息，並接收廣播。 3. 能夠加入其他角色完成對話。 4. 能理解 Scratch	1. 能操作設定舞台背景大小及文字格式。 2. 能選擇背景及角色。 3. 能將舞台劇儲存到硬碟中。 4. 能用 Scratch 策	1. 教師導學 (1)講解如何設計第一幕和第二幕的舞台背景。 (2)講解如何利用積木切換背景，匯入角色並設計造型和位置。 (3)講解如何利用複製程式方式到其他角色中。 (4)介紹廣播訊息積木，並練習應用 2. 學生自學： (1)熟悉 Scratch 功能以及介面操作。 (2)設計角色人物以及舞台背景。 3. 組內共學：小組分享 (1)小組間互相分享學習到的功能。 (2)小組成員互相分享每個人完成的設計的角色以及舞台背景。	網路資源 自編	5

				設計於日常生活之重要性	畫舞台表演。	(3)小組整理設計重點。 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行設計重點的發表。 (2)組間評量。 (3)自我檢核、個人省思回饋。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	打精靈	資 議 p-III-1 程式設計工具的基本應用 資 議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 社 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作	1. 繪圖工具 2. 重複無限次、定位 3. 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型 4. 音效、音樂 5. 「亂數」「精靈」指令	1. 能使用繪圖工具編輯角色造型的方向旋轉。 2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動能讓麥克風角色跟著游標移動 3. 能使用偵測程式讓麥克風變造型。 4. 能加入音效和音樂。 5. 能思考如何運用遊戲製作解決生活中遇到的問題。 6. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間能夠設計打精靈的遊戲。 7. 主動分擔組內	1. 能夠在設計遊戲中加入角色。 2. 能夠操作基本功能。 3. 能跟同學討論自己設計方向、解決生活中遇到的問題。 3. 能夠完成打精靈的遊戲設計。	1. 教師導學 (1)講解如何匯入麥克風角色，並練習修改編修。 (2)講解如何利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 (3)講解如何利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型。 (4)講解如何加入音效。 (5)講解如何完成精靈角色動作指令。 (6)講解如何讓精靈偵測到別的角色時做出反應。 (7)講解如何設定舞台背景和音樂。 2. 學生自學： (1)試著匯入範例中 sprite3 的角色。 (2)設計「打精靈」的遊戲。 3. 組內共學：小組分享 (1)小組間互相分享學習到的功能。 (2)小組成員互相欣賞每個人設計的遊戲。 (3)小組整理遊戲設計重點。 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1)各小組進行設計重點的發表，並做整理。 (2)組間評量。 (3)自我檢核、個人省思回饋。	網路資源 自編	5

- 2.情緒障礙學生，因注意力不足、專注時間較短暫，說明操作步驟時可以分解並用視覺呈現。
- 3.需明確定給予上課規則並確實執行，多留意情緒障礙學生的情緒反應前兆，盡量排除可能會引發情障生情緒的導因。若情障生情緒已無法控制，應先安置其他學生避免受到波及並尋求其他支援系統介入。
- 4.針對部分有識字困難之學生，老師可以報讀文本或安排同儕支持給予協助。
- 5.書寫困難之學生，評量時請以口語回答、繪圖實作等多元方式替代紙本學習單，或讓學生使用語音輸入完成學習單，不會寫的字可予以提示。
- 6.請適當調整評量難度、簡化內容或進行替代性活動，並給予相關提示策略，採多元評量方式進行評量。
- 7.聽覺障礙學生須留意其助聽器是否確實配戴，並告訴其他同學盡量降低不必要之噪音，避免干擾聽障生聽音品質。
- 8.可安排小幫手提醒聽障生注意事項。

特教老師姓名：李乙蘭

普教老師姓名：黃詩惠