

三、嘉義縣大林國小 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	四年級	年級課程主題名稱	程式小高手	課程設計者	簡志明	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	健康---健康的成長 快樂---快樂的學習 積極---積極的態度 創新---創新的思考	與學校願景呼應之說明	一、將生活電腦、資訊安全融入教學，激發學生健康使用電腦。 二、營造正向友善的資訊教學情境，讓學生快樂學習。 三、透過電腦教學引導學生正向積極的學習態度。 四、透過電腦教學使用於日常生活，引起學生創新的思考能力。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能 力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	一、具備探索自主學的思考能力，透過聽說讀寫的體驗活動，實踐自我擬定學習計畫。 二、培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 三、學會如何擬定 Scratch 計畫，可以自行實作設計程式或遊戲。 四、發揮想像力，在作品中表達自己的想法。				

議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題
融入 議題 實質 內涵	

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
----------	----------	-------------------	------------	------	----------------	----------------	------	----

1-5 週	百 變 造 型 師	<p>綜合綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p>	<p>1. 自主學習計畫表</p> <p>2. Scratch 程式</p> <p>3. 「如果」指令</p>	<p>1. 引導學生規劃自主學習計畫表並執行自主學習計畫表，且選擇合宜的學習方法，以有效落實學習行動，達成個人學習目標。</p> <p>2. 介紹常見的 SCRATCH 程式設計的系統工具。</p> <p>3. 運用運算思維 scratch 「如果」指令解決問題。</p>	<p>1. 能學會座標關係。</p> <p>2. 會運用「如果」指令完成作品。</p> <p>3. 能覺察學習過程中的難處。</p> <p>4. 能尋求解決難處的方法。</p>	<p>活動一：擬定自主學習計畫 師生共同定標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 這學期的學習目標是什麼？ 2. 如何達成目標？ 3. 歷程中可能有哪些困難？ 4. 遇到困難可以怎麼做？ <p>活動二：百變造型師 【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。 2. 教師說明 Scratch 圖層指令。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程式流程圖。 2. 認識本課重點指令。 3. 開啟練習檔案，編排程式 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式：(1) 程式開始時，指定角色造型。(2) 定位角色且不可拖曳。(3) 當角色被點擊時，更換造型。(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 6. 認識「如果」指令。 7. 分組合作，修改同組程式(造型與座標)。 <p>【組間互學】</p>	<p>自主學習 計畫表</p> <p>巨岩 Scratch3 小小程式 設計師 老師教學 網站影音 互動多媒體</p>	5
----------	-----------------------	--	---	--	--	--	---	---

					<ol style="list-style-type: none">1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後反思與回饋意見。3. 分享學習歷程中，遇到怎樣的困難？是如何解決的？並記錄於學習計畫表中。4. 分享學習歷程中如何讓學習順利？並記錄於學習計畫表中。	一開始擬定的自主學習計畫表	
--	--	--	--	--	---	---------------	--

6-10 週	青蛙 賽跑	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 輸入的概念。</p> <p>3. 自主學習計畫表</p>	<p>1. 體會運用資訊科技系統「廣播」功能解決問題的過程。</p> <p>2. 認識以運思維解決輸入的概念問題的過程。</p> <p>3. 能依據自主學習計畫表，選擇合宜的學習方法，以有效落實學習行動，達成個人學習目標。</p>	<p>1. 學會廣播功能</p> <p>2. 能完成「青蛙賽跑」程式編排</p> <p>3. 能覺察學習過程中的難處。</p> <p>4. 能尋求解決難處的方法。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「廣播」。2. 教師說明本課程式流程圖。3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：(1) 編排裁判貓的程式。(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。(5) 接收獲勝的訊息。(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識「廣播」。2. 本課程式流程圖。3. 認識本課重點指令。4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：(1) 編排裁判貓的程式。(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。(5) 接收獲勝的訊息。(6) 「裁判貓」判斷誰贏。(7) 分組合作，一起修改程式成三對賽跑，同組三人一起競賽執行程式玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後反思與回饋意見。</p>	<p>巨岩 Scratch3 小小程式 設計師</p> <p>老師教學 網站影音 互動多媒 體</p> <p>一開始擬 定的自主 學習計畫 表</p>	5
-----------	----------	--	--	---	---	--	---	---

						<p>3. 分享學習歷程中，遇到怎樣的困難？是如何解決的？並記錄於學習計畫表中。</p> <p>4. 分享學習歷程中如何讓學習順利？並記錄於學習計畫表中。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

11-15 週	防疫小尖兵	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 動畫劇情</p> <p>2. 第一個場景</p> <p>3. 自主學習計畫表</p>	<p>1. 認識以運算思維 Scratch 繪製簡易動畫劇情圖稿以呈現設計構想解決問題的過程。</p> <p>2. 能使用視覺元素與想像力，完成第一個場景豐富創作主題。</p> <p>3. 能依據自主學習計畫表，選擇合宜的學習方法，以有效落實學習行動，達成個人學習目標。</p>	<p>1. 會利用 Scratch 做動畫</p> <p>2. 編排程式，完成第一個場景</p> <p>3. 能覺察學習過程中的難處。</p> <p>4. 能尋求解決難處的方法。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 教師說明製作動畫的步驟。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 認識動畫劇情。 5. 開啟練習檔案與匯入角色。 6. 編排程式，完成第一個場景：</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 用 Scratch 做動畫的概念。 2. 製作動畫的步驟。 3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 4. 本課程式流程圖。 5. 認識本課重點指令。 6. 認識動畫劇情。 7. 開啟練習檔案與匯入角色。 8. 編排程式，完成第一個場景：(1) 片頭動畫與按鈕設計。(2) 場景 1：勤洗手。 9. 各組合作完成程式。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後反思與回饋意見。</p>	<p>巨岩 Scratch3 小小程式設計師</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>自主學習計畫表</p>	5
---------	-------	---	--	---	---	---	--	---

						<p>3. 分享學習歷程中，遇到怎樣的困難？是如何解決的？並記錄於學習計畫表中。</p> <p>4. 分享學習歷程中如何讓學習順利？並記錄於學習計畫表中。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

16-20 週	終極密碼	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 流程圖</p> <p>2. 設定變數</p> <p>3. 自主學習計畫表</p>	<p>1. 認識以資訊科技 scratch 設計畫出程式流程圖說明溝通解決問題的方法。</p> <p>2. 認識以運算思維 scratch 設定變數解決問題的過程。</p> <p>3. 能依據自主學習計畫表，選擇合宜的學習方法，以有效落實學習行動，達成個人學習目標。</p>	<p>1. 學會利用 scratch 畫出程式流程圖。</p> <p>2. 學會 2 選 1 條件式的程式邏輯</p> <p>3. 完成「終極密碼」程式</p> <p>3. 能覺察學習過程中的難處。</p> <p>4. 能尋求解決難處的方法。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹「亂數」。 2. 教師介紹「變數」。 3. 教師介紹本課程式流程圖。 4. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 學生編排程式：(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。(2) 在背景編排共通程式。(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於 或小於「終極密碼」。 2. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式：(1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。(2) 在背景編排共通程式。(3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或 小於「終極密碼」。 6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。 7. 一起和同學合作互動，玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各組發表創作，分享學習心得及展示作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後反思與回饋意見。</p>	<p>巨岩 Scratch3 小小程式設計師</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>一開始擬定的自主學習計畫表</p>	5
---------	------	---	--	---	---	--	--	---

						3. 分享學習歷程中，遇到怎樣的困難？是如何解決的？並記錄於學習計畫表中。 4. 分享學習歷程中如何讓學習順利？並記錄於學習計畫表中。		
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材（巨岩 Scratch3 小小程式設計師）		<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(1)人、自閉症(1)人、(共2人)。</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習內容:大多數教學內容均可依照教師所編制內容進行，但有時需要事先特別進行相關調整以利教學，例如進行減量、簡化、分解、替代等步驟。 學習歷程:請在教學時，多由教師先提供舊經驗與範例的連結，再將教材以小份量呈現進行教學，最後特別注意學生的個別練習是否有效率。操作部分，請將其小步驟化並且加上大量示範。 學習環境:請安排較為友善的同學坐在學習障礙學生身旁，並適時提供適當協助。請授課教師多注意自閉症學生情緒變化，若有情緒行為問題爆發時，必要時得請求行政支援。 學習評量:有鑑於學習障礙學生在書寫與寫作上通常具有困難，請讓其完成較為簡易的題目部分。或是在評量時，部分書寫題目改由讓其口頭評量。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：戴宏志</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：簡志明</p>							

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習

2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。

3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。