

三、嘉義縣 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	五 年級	年級課程 主題名稱	自主學習 - 程式積木起步「鄒」I	課程 設計者	鐘有朋	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
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	多元發展 在地關懷 國際視野	與學校願 景呼應之 說明	1. 透過融入鄒族文化的程式設計，讓整體課程更貼近在地。 2. 下學期透過三組整合式的程式設計，學生須確實的分析問題、相互溝通，並嘗試解決問題，對於學生的綜合表現及多元發展有正向關係。 3. 透過社群的分享，可以讓學生看到更多來自世界的不同範例，在期末時分享出自己完成的專案，亦正是與國際進行了互動。				
總綱 核心 素養	A2 系統思考與解決問題 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。 B2 科技資訊與媒體素養 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	1. 學生學習程式設計之餘，更多的時間著重學生的討論及分享，建立思考步驟，有系統地完成小遊戲製作、解決日常的抽籤問題。 2. 透過教師有系統的指引，逐一建立對科技資訊的能力，讓學生了解程式設計的有趣及其應用在生活中的可能性和實用性。				

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) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選) <input checked="" type="checkbox"/> 無							
融入 議題 實質 內涵	例如： <i>戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。</i> 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

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (2) 週</p>	<p style="text-align: center;">關 關 難 過 關 關 過</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構思或創作作品。</p>	<p>關卡劇本構思</p>	<p>學生能運用 Scratch 思維，上網搜尋資料，討論設計合適的闖關遊戲流程。</p>	<p>學生能運用網際網路，查找闖關遊戲的概念，並與同學討論設計闖關遊戲的流程。</p>	<p>學生自學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務：學生自主學習闖關遊戲的基本概念及所需元素。 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生思考闖關遊戲的腳本及所需元素；學生蒐集必要元素。 ● 自學闖關遊戲的流程及其所需用到的程式順序；此任務完成的必須要素與步驟策略，並將結果共同繪製成流程圖。 2. 學生利用網路資源和數位教材，自主學習並完成蒐集元素的任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。 <p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如基本概念及所需元素。 2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。 2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。 3. 回饋：同學間互相給予回饋。 	<p>台科大圖書 _ 運算思維與 scratch3.0 程式設計 Padlet、平板、錄影設備、闖關遊戲設計相關教材、程式設計相關教材、網路資源、黑板、投影設備</p>	<p style="text-align: center;">2</p>
--	--	---	---------------	---	---	---	--	--------------------------------------

						<p>教師導學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導提問：引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 2. 策略提問：教師運用提問策略，引導學生深入思考。 <p>協助解答：在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</p>		
第 (3) 週 - 第 (7) 週	認 識 鄒 族 大 挑 戰	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。</p>	<p>關卡設計與製作</p> <p>融入文化元素</p>	<p>學生能運用 Scratch 與他人共同討論創造教師指定之專案。</p> <p>將鄒族文化融入專案，提升學生對鄒族文化的理解。將鄒族文化融入專案，提升學生對鄒族文化的理解。</p>	<p>學生能運用 Scratch，完成背景切換、角色設定、顏色偵測及角色移動等任務，並能與組員互相討論、分享製作的成果。</p> <p>學生能將鄒族文化的相關知識，融入關卡設計中，提升學生對於鄒族文化的理解與認同。</p>	<p>活動一：三節課</p> <p>學生自學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務：學生自主學習闖關遊戲的背景切換、角色旋轉、移動及顏色偵測的基本概念和操作。 <ul style="list-style-type: none"> ● 切換背景與角色設定，自學背景切換所需。 ● 學生完成製作四個背景：首頁背景、第一關背景、成功背景、失敗背景。 ● 角色重複旋轉，自學如何讓角色重複旋轉、學生嘗試製作。 ● 鍵盤控制角色移動，讓角色照鍵盤移動所需的程式，由學生實作完成設定。 	台科大圖書 _運算思維 與 scratch3.0 程式設計	5

					<p>2. 學生利用網路資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如背景切換、角色旋轉、移動及顏色偵測。 2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。 2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。 回饋：同學間互相給予回饋。 <p>教師導學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考。 情非得已情況下，教師才協助解答問題。 	
--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (8) 週 - 第 (13) 週</p>	<p>鄒族的慶典</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>原 E9 提升原住民族人的自我認同，增進主體民族對原住民族文化的理解。</p>	<p>關卡設計與製作</p> <p>融入文化元素</p>	<p>學生能運用 Scratch 與他人共同討論創造完整的族人過河(電流急急棒)闖關遊戲。</p> <p>將鄒族文化融入專案，提升學生對鄒族文化的理解。</p>	<p>學生能運用 Scratch 及網際網路，完成蒐集鄒族慶典的元素，並能與組員互相討論、分享族人過河闖關遊戲的製作的成果。</p> <p>學生能將鄒族慶典文化的相關知識，融入關卡設計中，提升學生對於鄒族文化的理解與認同。</p>	<p>活動一：三節課</p> <p>學生自學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務：學生自主學習鄒族慶典元素及相關程式設計的基本概念。 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生自學鄒族慶典元素；上網查找資源。 ● 自學慶典流程及所需的程式順序；繪製完成任務的流程圖。 2. 學生利用網路資源和數位教材，自主學習完成任務，上傳成果，用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。 <p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如鄒族慶典元素、流程圖。 2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。 2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。 3. 回饋：同學間互相給予回饋。 <p>教師導學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導提問：引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 2. 策略提問：教師運用提問策略，引導學生深入思考。 3. 協助解答：在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。 	<p>Padlet、平板、錄影設備、鄒族文化相關教材、程式設計相關教材、網路資源、白板、投影設備</p>	<p>6</p>
---	--------------	--	------------------------------	--	---	--	--	----------

					<p>活動二：三節課</p> <p>學生自學階段：</p> <ul style="list-style-type: none">● 建立角色造型及其風格；設計角色的不同造型，突出鄒族特色。● 學生挑選鄒族歌謠；設計播放歌曲程式。● 設計角色配合音效變換造型的程式；偵測滑鼠播放不同音效。● 學生分享並發表自己慶典所演奏的樂音。 <p>學生利用網路資源和數位教材，自主學習完成任務，上傳成果，用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。</p> <p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如不同造型、鄒族特色。2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。3. 回饋：同學間互相給予回饋。	
--	--	--	--	--	---	--

						教師導學階段： <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導提問：引導發現問題，鼓勵補充說明。 2. 策略提問：教師運用提問策略，引導學生深入思考。 協助解答：在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。		
第 (14) 週 - 第 (20) 週	抽獎活動要公平	資議 t-III-3 運用 運算思維 解決 問題。	結構化程式設計： 抽籤	學生能 運用 Scratch 解決 並完成公平的抽獎程式設計。	第十四週： 學生能完成抽獎程式蒐集素材。 第十五週： 學生能與教師共同完成繪製流程圖。 第十六週： 學生能依照流程圖運用 scratch 完成角色建立。 第十七週： 學生能完成點擊設定的程式設計。	活動一：三節課 學生自學階段： <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務：學生自主學習抽獎程式的基本概念及所需元素。 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生自學抽獎程式的腳本及所需元素，並上網蒐集元素。 ● 學生自學所需要用到的程式順序，並將結果共同繪製成流程圖。 ● 新增「開始」與 1~10 號彩球籤，並新增背景舞台。 ● 教師示範設計廣播開始，學生自學其他設定方式。 2. 學生利用網路資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。 	台科大圖書 _運算思維 與 scratch3.0 程式設計	7

				<p>第十八週： 學生能設定每個彩球需要的程式。</p> <p>第十九週： 學生能完成整體的設定，並自我檢查關卡的流程。</p> <p>第二十週： 學生能完成作品並上台分享，以及上傳網路平台。</p>	<p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如抽獎程式的基本概念及所需元素。 2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。 2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。 3. 回饋：同學間互相給予回饋。 <p>教師導學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 2. 策略提問：教師運用提問策略，引導學生深入思考。 <p>協助解答：在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</p> <p>活動二：四節課</p> <p>學生自學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務：學生自主學習抽獎程式的基本概念及所需元素。 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生透過自學，設定每個彩球需要的程式。 ● 學生選中號碼設定變數，設定選中後的號碼球所需的移動。 	
--	--	--	--	--	---	--

					<ul style="list-style-type: none"> ● 期末分享，繼續完成作品並上台分享及上傳網路平台。 2. 學生利用網路資源和數位教材，自主學習並完成任務，並利用 Padlet 拍照或文字上傳學習成果，教師即時掌握進度。 <p>組內共學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論：學生於小組內輪流分享自己的作品，如彩球需要的程式及變數。 2. 修改：小組成員互相給予回饋，根據回饋調整作品，並上傳。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 綵排演練：準備發表內容，限時五至十分鐘。 2. 上台分享：學生上台分享自己的作品。 <p>回饋：同學間互相給予回饋。</p> <p>教師導學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 2. 教師運用提問策略，引導學生深入思考。 <p>在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。</p>		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ()		<input checked="" 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-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習環境調整：位置安排接近教師或可以提供協助的同學，以利直接提供協助。 2. 提供圖片、影片等，具體化學習內容。 3. 給予成功經驗，營造安全環境，減少挫折不安到來的負面情緒。 4. 教學前進行工作分析，將知識拆解程較小的知識步驟，教導給學生。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：湯雅惠</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：鐘有朋</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。