

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」II	課程 設計者	鐘有朋	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	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;">程 式 積 木 你 也 行</p>	<p>資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>運算思維 與 Scratch3 程式設計</p>	<p>學生能運用 scratch 系統完成教師指定任務。</p>	<p>學生能運用 scratch 系統，完成建立新專案，並學習開啟已儲存專案。</p>	<p>學生自學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探索 Scratch3 的網頁，以及平台上的社群分享；教師示範 Scratch 連接實體的資源，學生建立 Scratch 書籤。 2. 探索 Scratch 的主要視窗環境：積木、程式、舞台及角色背景；學生建立新專案與學習如何儲存專案，並自由嘗試積木方塊。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 討論與確認：各組討論 Scratch3 的網頁操作和視窗環境。 2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上台發表：各組依次上台發表對 Scratch3 簡介和視窗環境的認識。 2. 互動提問：其他組別提問，進行互動和學習 <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>台科大圖書 _運算思維 與 scratch3.0 程式設計、 Padlet、平 板、錄影設 備</p>	<p style="text-align: center;">2</p>
--	--	---	---	---	--	---	--	--------------------------------------

						3. 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</p>	<p>介 紹 一 隻 鄒 族 貓</p>	<p>資識 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 E1 學習原住民族語言文字的基本生活溝通。</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>運算思維與 Scratch3 程式設計</p>	<p>學生能運用 Scratch 基礎操作，和他人合作及討論專案內容的合理性。</p> <p>學生能學習在任務中融入鄒族生活溝通。</p> <p>藉由程式設計融入鄒族文化，增進學生對文化的理解。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 Scratch 完成角色設計、風格背景、繪畫背景等功能。 ● 學生能彼此討論、檢視設計的專案內容是否合理 ● 學生能學習將生活中鄒語對白的溝通，融入程式設計中。 ● 學生能共同討論出問題所在並嘗試提出解決問題的方法。 ● 學生能藉由程式設計融入鄒族文化，增進學生對文化的理解。 	<p>活動一：三節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生摸索新增角色的方式：內建角色、繪畫、驚喜、上傳。教師介紹角色名稱、舞台座標、面朝方向、座標概念及其範圍，學生嘗試建立具有鄒族特色風格的角色。 2. 學生摸索背景舞台：內建背景、繪畫、驚喜、上傳。練習新增舞台背景，上網搜尋具有鄒族特色的背景風格作為背景。 3. 摸索角色與背景的繪畫功能：繪畫功能按鈕、群組與解散群組、上移一層、下移一層、橫向翻轉或直向翻轉，並實際操作。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 討論與確認：各組討論 Scratch3 中角色與背景的操作和繪畫功能。 2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中角色與背景的认识。 2. 其他組別提問，進行互動和學習。 	<p>台科大圖書 _運算思維與 scratch3.0 程式設計、Padlet、平板、錄影設備</p>	<p>5</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。 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。 <p>活動二：二節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學生引導角色說出：Aveoveoyu，並嘗試達成任務，在達成任務後設計角色鄒語生活對白。2. 逐一檢視設計對白情況是否符合有問題，例如角色在同一時間說話。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 討論與確認：各組討論 Scratch3 中角色與背景的操作功能。2. 綵排演練：各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none">1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中角色與背景的認識。2. 其他組別提問，進行互動和學習。	
--	--	--	--	--	--	--

						教師導學階段 1. 引導學生發現問題，鼓勵補充說明。 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p style="text-align: center;">第 (8) 週 - 第 (12) 週</p>	<p style="text-align: center;">程 式 積 木 疊 疊 看</p>	<p>資識 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>Scratch3 的基本功能</p>	<p>學生能在繁瑣的基本功能學習中展現出正向態度。</p> <p>學生能與他人溝通合作，互相幫忙。</p>	<p>學生能在不同的事件啟動方式、重複積木差異、角色移動方式間的比較等，繁瑣的過程中展現出正向態度</p> <p>學生能與他人溝通合作，相互討論，完成教師指定任務。</p>	<p>活動一：二節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探索程式啟動的方式：綠旗啟動、鍵盤啟動、音量或計時啟動、背景或角色啟動、廣播啟動，學生逐一嘗試並互享自學除錯。 2. 探索等待積木以及等待直到條件成立；重複積木的差異：重複 n 次、重複無限次、條件式重複。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。 2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。 2. 其他組別提問，進行互動和學習。 <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。 教師運用提問策略，引導學生深入思考，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。 	<p>台科大圖書 _運算思維 與 scratch3.0 程式設計、 Padlet、平 板、錄影設 備</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	---	---------------------------	---	--	---	--	--------------------------------------

						<p>活動二：三節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探索改變角色的尺寸或圖像效果，以及設定圖層：往上移、往下移、顯示或隱藏。 2. 探索角色碰到滑鼠之偵測，以及偵測滑鼠輸入與鍵盤輸入。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。 2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。 2. 其他組別提問，進行互動和學習。 <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，情非得已的情況下，教師才協助解答問題。 		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (13) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>程式積木用處大</p>	<p>資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係</p>	<p>Scratch3 的進階功能(翻譯)</p>	<p>學生能運用 scratch 解決計算、音樂、繪畫、翻譯等功能。</p> <p>學生能與他人溝通合作，互相幫忙。</p>	<p>學生能運用 scratch 完成以下工作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡易的計算機製作。 2. 建立變數。 3. 建立函式積木。 4. 仿製鄒族古謠。 5. 用角色完成簡易的繪圖。 6. 利用視訊偵測，和舞台上的角色互動。 7. 完成文字轉語音設定。 <p>學生能在使用 scratch 時，遇到問題能與他人溝通合作，互相幫忙。</p>	<p>活動一：四節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探索播放、停止播放、調整音效及音量，自學並分享。 2. 探索基本的算術運算功能，以及關係運算及邏輯運算。探索建立變數，說明顯示變數與隱藏變數、編輯清單積木。 3. 第探索函式積木的用意，學生自學並分享後，自訂一組函式積木。 4. 演奏音階及設定不同樂器，並設定節奏，學生自學分享後，嘗試仿製出鄒族古謠。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。 2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。 2. 其他組別提問，進行互動和學習。 	<p>台科大圖書 _運算思維 與 scratch3.0 程式設計、 Padlet、平 板、錄影設 備</p>	<p>7</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。教師運用提問策略，引導學生深入思考，在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。 <p>活動二：三節課</p> <p>學生自學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探索下筆、停筆、蓋章、畫筆及改變畫筆，學生自學，完成教師指定繪圖。 2. 使用擴充功能，點選「視訊偵測」的區塊，將它加到積木選單裡。 3. 學生透過視訊偵測，與舞台上的角色互動。 4. 利用擴展功能設定語音及語言，學生嘗試完不同國家的語言模式。 <p>學生利用 Scratch 網頁資源和數位教材，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. 各組討論 Scratch3 中各個功能的操作和應用。 2. 各組準備發表內容，限時五至十分鐘。 <p>組間互學階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依次上台發表對 Scratch3 中各個功能的認識和應用。 		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						2. 其他組別提問，進行互動和學習。 教師導學階段 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，在情非得已的情況下，教師才協助解答問題。		
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"> 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。 提供圖片、影片等，具體化學習內容。 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。 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 普教老師姓名：鐘有朋</p>							

填表說明：

- 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
- 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。