

三、嘉義縣過路國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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		六年級		年級課程主題名稱		Scratch 程式趣			課程設計者		蕭牧宇		總節數/學期(上/下)		21/上學期		
符合彈性課程類型		☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)															
學校願景		勤學、感恩、卓越、創意			與學校願景呼應之說明		學會 Scratch 程式積木的分類與功能，理解程式運作的方式，搜集故鄉嘉義的頂尖人事物，並彙整素材編寫程式。										
總綱核心素養		E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 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. 具備基礎電腦常識，學會使用 Scratch，理解程式的運作方式。具備設計程式小遊戲的能力，培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，運用程式設計理解嘉義相關產業與認識地方建物與名人，關心並認識本土文化的多元性，並擴展認識國際事務。										
議題融入		安全教育(交通安全)議題已在本年級「在地文史」課程融入															
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

第 (1) 週 - 第 (5) 週	一、我是小小程式設計師	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. Scratch。 2. 操作功能。	1. 運用 Scratch 解決問題。 2. 能學習操作功能，表現創作主題。	1. 口頭問答基本邏輯概念。 2. 觀看網路教學媒材。 3. 實際上機操作練習。	一.教師導學 1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 二.學生自學 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 三.組內共學：主題定標及擇策製作 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、 13. 交換試玩與觀摩。 四.組間互學：成果發表觀摩修正/監評 14. 分享學習程式設計的優點。	均一教育平台 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch	5
第 (6) 週 - 第 (10) 週	二、嘉義之光人物變變變	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. Scratch。 2. 程式功能。 3. 家鄉名人。	1. 運用 Scratch 解決問題。 2. 能學習程式功能，表現家鄉名人主題。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選人物能移動並出聲音。	一、教師導學 1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 二.學生自學 4. 認識本課重點指令。 5. 新增人物角色與刪除預設造型。 6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 7. 編排程式讓人物說話後變換造型。 8. 設定舞台背景。 三.組內共學 9. 挑戰:用「圖像效果」做出變身特效。 10. 流程圖與基本圖形。 11. 練習相互檢查錯誤並除錯。 四.組間互學：成果發表觀摩修正/監評 12. 分享並發表各組優缺點。並能報告所選嘉義地方人物之重要生平事蹟。	參考（巨岩） Scratch 3 小小程式設計師第二課	5

第 (11) 週 - 第 (15) 週	三、嘉義建築百變造型師	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. Scratch。 2. 地方歷史建物。 3. 程式功能。	1. 運用 Scratch 與他人合作討論地方歷史建物作品。 2. 能學習程式功能，表現地方歷史建物創作主題。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選特色建築地標能展現圖層並出聲音。 3. 能表達成品的設計概念。 4. 除錯檢查。	一、教師導學 1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 二、學生自學 3. 學習本課程式流程圖。 4. 完成本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式： 6. 練習「如果」指令。 7. 複製程式。 三、組內共學 8. 修改程式（造型與座標）。和同組同學相互檢查，除錯。 四、組間互學：成果發表觀摩修正/監評 9. 執行程式玩玩看。並能報告所選嘉義地方建築之代表性。	參考（巨岩） Scratch 3 小小程式設計師 第三課	5
第 (16) 週 - 第 (21) 週	四、嘉義產業向前行	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。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. Scratch。 2. 地方產業。 3. 音效。	1. 運用 Scratch 與他人合作討論地方產業。 2. 能探索並使用 Scratch，進行地方產業簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選特色產業做程式編輯與創作。 3. 能表達成品的設計概念。	一、教師導學 1. 認識「廣播」。 二、學生自學 2. 完成本課程式流程圖。 3. 完成本課重點指令。 三、組內共學 4. 開啟「嘉義之光產業向前行」編排程式。和同組同學相互檢查，除錯。 四組間互學：成果發表觀摩修正/監評 5. 分享完成程式編輯。並能報告自己所選嘉義地方產業之特殊性。	參考（巨岩） Scratch 3 小小程式設計師 第四課	6
教材來源		☐ 選用教材 ☒ 自編教材						
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)： 特教老師姓名： 普教老師姓名：蕭牧宇						