



|          |          |                           |            |      |                |                |          |        |
|----------|----------|---------------------------|------------|------|----------------|----------------|----------|--------|
| 實質<br>內涵 |          |                           |            |      |                |                |          |        |
| 教學<br>進度 | 單元名<br>稱 | 領域學習<br>表現<br>/議題實<br>質內涵 | 自訂<br>學習內容 | 學習目標 | 表現任務<br>(學習評量) | 學習活動<br>(教學活動) | 教學資<br>源 | 節<br>數 |

|                                                      |                    |                                                                |                                 |                                                   |                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                     |          |
|------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <p>第<br/>( 1 )<br/>週<br/>-<br/>第<br/>( 5 )<br/>週</p> | <p>一、我是小小程式設計師</p> | <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。<br/>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>1. Scratch。<br/>2. 操作功能。</p> | <p>1. 運用 Scratch 解決問題。<br/>2. 能學習操作功能，表現創作主題。</p> | <p>1. 口頭問答基本邏輯概念。<br/>2. 觀看網路教學媒材。<br/>3. 實際上機操作練習。</p> | <p><b>一.教師導學</b><br/>1. 以前的動畫是怎麼產出的？對一張一張畫出來的。現在學會了 scratch 就算是幼兒園的小朋友也能經由積木的拖曳做出動畫、遊戲。<br/>2. Scratch 主要視窗環境分成哪四個區或？<br/>3. Scratch 的基本積木有哪些功能？代表顏色為何？<br/>4. 舞台沒有哪一種程式積木？為什麼？<br/>5. 新增角色的方式有哪些？<br/>6. 禮盒造型隨機出現會用到哪些積木？<br/>7. 對話的積木是屬於哪一類型？<br/>8. 向左向右移動是什麼座標改變？變多還是變少？<br/>9. 程式積木的執行有何規律？<br/><b>二.學生自學</b><br/>5. 新建專案。<br/>6. 建立與刪除角色。<br/>7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。<br/>8. 複製程式組。<br/>9. 設定舞台背景。<br/>10. 執行程式。<br/>11. 儲存檔案。<br/><b>三.組內共學：主題定標及擇策製作</b></p> | <p>均一教育平台<br/><a href="https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch">https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch</a></p> | <p>5</p> |
|------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|

|                                          |             |                                                        |                                     |                                             |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                           |   |
|------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---|
|                                          |             |                                                        |                                     |                                             |                                 | 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、<br>13. 交換試玩與觀摩。<br><b>四. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b><br>14. 分享學習程式設計的優點。                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                           |   |
| 第<br>( 6 )<br>週<br>-<br>第<br>( 10 )<br>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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1. Scratch。<br>2. 程式功能。<br>3. 家鄉名人。 | 1. 運用 Scratch 解決問題。<br>2. 能學習程式功能，表現家鄉名人主題。 | 1. 操作練習<br>2. 學習評量-自選人物能移動並出聲音。 | <b>一、教師導學</b><br>1. 認識角色的造型與造型區工具。<br>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。<br>3. 視覺暫留的原理。<br><b>二、學生自學</b><br>4. 認識本課重點指令。<br>5. 新增人物角色與刪除預設造型。<br>6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。<br>7. 編排程式讓人物說話後變換造型。<br>8. 設定舞台背景。<br><b>三、組內共學</b><br>9. 挑戰:用「圖像效果」做出變身特效。<br>10. 流程圖與基本圖形。<br>11. 練習相互檢查錯誤並除錯。<br><b>四. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</b><br>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<br>( 巨 岩 )<br>Scratch<br>3 小 小<br>程 式 設<br>計 師<br>第二課 | 5 |

|                                                       |                    |                                                                     |                                                |                                                                    |                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                              |          |
|-------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------|
| <p>第<br/>( 11 )<br/>週<br/>-<br/>第<br/>(15 )<br/>週</p> | <p>三、嘉義建築百變造型師</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。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>1. Scratch。<br/>2. 地方歷史建物。<br/>3. 程式功能。</p> | <p>1. 運用 Scratch 與他人合作討論地方歷史建物作品。<br/>2. 能學習程式功能，表現地方歷史建物創作主題。</p> | <p>1. 操作練習<br/>2. 學習評量-自選特色建築地標能展現圖層並出聲音。<br/>3. 能表達成品的設計概念。<br/>4. 除錯檢查。</p> | <p>一、教師導學<br/>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。<br/>2. Scratch 圖層指令。<br/>二、學生自學<br/>3. 學習本課程式流程圖。<br/>4. 完成本課重點指令。<br/>5. 開啟練習檔案，編排程式：<br/>6. 練習「如果」指令。<br/>7. 複製程式。<br/>三、組內共學<br/>8. 修改程式(造型與座標)。和同組同學相互檢查，除錯。<br/>四、組間互學：成果發表觀摩修正/監評<br/>9. 執行程式玩玩看。並能報告所選嘉義地方建築之代表性。</p> | <p>參考<br/>( 巨岩 )<br/>Scratch<br/>3 小 小<br/>程式設計師<br/>第三課</p> | <p>5</p> |
|-------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------|



|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>特教需求學生課程調整</p> | <p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙 ( ) 人、學習障礙 (1) 人、情緒障礙 ( ) 人、自閉症 ( ) 人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議 (特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習內容調整:可採用工作分析法, 並依照學障學生能力現況, 降低電腦資訊課程內容難度及減少部分學習內容。</li> <li>2. 學習評量調整:調整降低評量標準; 老師提示及分步驟說明題目。</li> <li>3. 學習環境調整:教室上課活動範圍安排在容易專心的位置, 如教師附近, 避免走廊及窗戶旁邊。</li> <li>4. 學習歷程調整:指令簡短、明確; 並給予視覺提示; 提供同儕輔導, 同學當小老師。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 蕭嘉興<br/>普教老師姓名: 蕭牧宇</p> |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|