

# 彰化縣路上國小 12 年國教素養導向教學方案(格式)

|                                                                                                                                   |                      |                                                                                                              |      |                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 領域/科目                                                                                                                             | 校本課程-新智活             |                                                                                                              | 設計者  | 謝豐濂                                                                                                          |
| 實施年級                                                                                                                              | 五年級                  |                                                                                                              | 教學節次 | 共二節，本次教學為第一節                                                                                                 |
| 單元名稱                                                                                                                              | Scratch 遊戲設計 - 猴子接香蕉 |                                                                                                              |      |                                                                                                              |
| 設計依據                                                                                                                              |                      |                                                                                                              |      |                                                                                                              |
| 學習重點                                                                                                                              | 學習表現                 | <ul style="list-style-type: none"><li>● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</li><li>● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</li></ul>    | 核心素養 | <ul style="list-style-type: none"><li>● A2 系統思考與解決問題</li><li>● A3 規劃執行與創新應變</li><li>● B2 科技資訊與媒體素養</li></ul> |
|                                                                                                                                   | 學習內容                 | <ul style="list-style-type: none"><li>● 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</li><li>● 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</li></ul> |      |                                                                                                              |
| 議題融入                                                                                                                              | 實質內涵                 | <ul style="list-style-type: none"><li>● 【科技教育】掌握基本科技操作與邏輯設計。</li><li>● 【資訊教育】發展使用數位科技解決問題的能力。</li></ul>      |      |                                                                                                              |
|                                                                                                                                   | 所融入之學習重點             | <ul style="list-style-type: none"><li>● 能使用簡單的程式邏輯（如迴圈、條件）設計遊戲功能。</li><li>● 事件觸發、角色移動控制、分數計算。</li></ul>      |      |                                                                                                              |
| 與其他領域/科目的連結                                                                                                                       |                      |                                                                                                              |      |                                                                                                              |
| 教材來源                                                                                                                              |                      | 自編                                                                                                           |      |                                                                                                              |
| 教學設備/資源                                                                                                                           |                      | 電腦、廣播系統、Scratch 線上平台或桌面版                                                                                     |      |                                                                                                              |
| 學習目標                                                                                                                              |                      |                                                                                                              |      |                                                                                                              |
| <ul style="list-style-type: none"><li>● 啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。</li><li>● 能設計猴子左右移動的程式邏輯。</li><li>● 能設計香蕉掉落與碰撞偵測的功能。</li></ul> |                      |                                                                                                              |      |                                                                                                              |

| 教學活動設計                                              |    |      |
|-----------------------------------------------------|----|------|
| 教學活動內容及實施方式                                         | 時間 | 備註   |
| 1. 準備活動<br>老師提問：假設今天我們來到了彰化二水，那二水甚麼動物最多？<br>學生：猴子最多 | 5  | 口頭評量 |

[illegible]