市 國民小學 學年度第 學期

年級彈性學習(電腦)課程計畫

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教材來源 | | 元將文化  Scratch 2.0 遊戲動畫 | 教學節數：每週（ 1 ）節 學期（ 20 ）節 | | | | |
| 設 計 者 | |  | 教學者 |  | | | |
| 學年/學期  學習目標 | | * 1. 引發學生學習程式設計的動機及興趣。   2. 使學生具有基本的程式設計能力。   3. 學生可應用程式設計製作習得更廣泛的知識。   4. 學生可運用電腦資訊科技更有效率習得其他各學科知識。   5. 學生熟悉電腦資訊科技於日常生活的應用。   6. 學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中。 | | | | | |
| 融入重大議題之能力指標 | | **資訊教育**  1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。  4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。  **自然與生活科技**  1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。  **語文學習領域**  6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過的英語。  6-2-7 利用各種查詢工具，主動瞭解所接觸英語的內容。  6-2-8 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關學習資源，並與老師及同學分享。  **數學學習領域**  C-R-01 能察覺生活中與數學相關情境。  C-S-04 能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。  **藝術與人文學習領域**  1-3-1 探索各種不同的藝術創方式，表現創作的想像力。  1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。  3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | | | | | |
| 週別  日期 | 能力指標 | | 單元名稱 | | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 一 | 2-4-1 能認識程式語言基本概念及  其功能  1-3-1 探索各種不同的藝術創方式，  表現創作的想像力。  1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗  與方向。  3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設  計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | | **第一章**  **遊戲動畫Let’s Go !**  1-1 什麼Scratch？  1-2 下載/安裝/開啟  Scratch2.0  1-3 了解Scratch 2.0  操作介面 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **藝術與人文學習** |
| 二 | 2-4-1 能認識程式語言基本概念及  其功能  1-3-1 探索各種不同的藝術創方式，表  現創作的想像力。  1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗  與方向。  3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設  計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | | **第一章**  **遊戲動畫Let’s Go !**  1-4 程式積木類型  1-5 遊戲動畫流程圖  1-6 小試身手   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **藝術與人文學習** |
| 三 | 2-4-1 能認識程式語言基本概念及  其功能  1-3-1 探索各種不同的藝術創方式，  表現創作的想像力。  1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗  與方向。  3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設  計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | | **第二章**  **我的舞台Show**  2-1 佈置我的舞台  2-2 複製/刪除/反刪除背景  2-3 修改舞台背景  2-4 變換舞台背景 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **藝術與人文學習** |
| 四 | 2-4-1 能認識程式語言基本概念及  其功能  1-3-1 探索各種不同的藝術創方式，  表現創作的想像力。  1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗  與方向。  3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設  計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | | **第二章**  **我的舞台Show**  2-5 舞台燈光師  2-6 霍格魔法學院  2-7 程式疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **藝術與人文學習** |
| 週別  日期 | 能力指標 | | 單元名稱 | | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 五 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第三章**  **驕傲大公雞**  3-1 流程圖  3-2 背景與角色  3-3 上傳音效檔案 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 六 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第三章**  **驕傲大公雞**  3-4 背景程式  3-5 角色程式 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 七 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第三章**  **驕傲大公雞**  3-6 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 八 | 第一次段考 | |  | |  |  |  |
| 週別  日期 | 能力指標 | | 單元名稱 | | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 九 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第四章**  **超級神射手**  4-1 流程圖  4-2 背景與角色  4-3 製作瞄準器  4-4 角色程式 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 十 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第四章**  **超級神射手**  4-5 結合瞄準器&魚  4-6 選取背景音樂  4-7 計分與時間計算  4-8 複製多一些魚兒 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 十一 | 1-3-1-2 察覺一個問題或事件，常可由不  同的角度來觀察而看出不同的特徵。  5-3-3-1 能依據算己所理解的知識，做最  佳的抉擇。  6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提  出解決方法。  3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。  3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 | | **第四章**  **超級神射手**  4-9 打到蝴蝶扣分  4-10 加入扣分音效  4-11 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **自然與生活科技** |
| 十二 | 6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過  的英語。  6-2-7 利用各種查詢工具，主動瞭解所接  觸英語的內容。  6-2-8 主動從網路或其他課外材料，  搜尋相關學習資源，並與老師及  同學分享。  2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。 | | **第五章**  **快樂ABC(一)**  5-1 流程圖  5-2 背景與角色 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **語文學習領域** |
| 週別  日期 | 能力指標 | | 單元名稱 | | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 十三 | 6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過  的英語。  6-2-7 利用各種查詢工具，主動瞭解所接  觸英語的內容。  6-2-8 主動從網路或其他課外材料，  搜尋相關學習資源，並與老師及  同學分享。  2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。 | | **第五章**  **快樂ABC(一)**  5-3 背景音樂與程式  5-4 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **語文學習領域** |
| 十四 | 6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過  的英語。  6-2-7 利用各種查詢工具，主動瞭解所接  觸英語的內容。  6-2-8 主動從網路或其他課外材料，  搜尋相關學習資源，並與老師及  同學分享。  2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。 | | **第五章**  **快樂ABC(二)**  6-1 角色程式:rabbit角色程式、字卡程式  6-2 角色程式:elephant角色程式、字卡程式 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **語文學習領域** |
| 十五 | 第二次段考 | |  | |  |  |  |
| 十六 | 6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過  的英語。  6-2-7 利用各種查詢工具，主動瞭解所接  觸英語的內容。  6-2-8 主動從網路或其他課外材料，  搜尋相關學習資源，並與老師及  同學分享。  2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。 | | **第五章**  **快樂ABC(二)**  6-3 計算分數與角色程式  6-4 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **語文學習領域** |
| 週別  日期 | 能力指標 | | 單元名稱 | | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 十七 | 1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能  3-4-6能規劃出問題解決的程序。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。  C-R-01 能察覺生活中與數學相關情境。  C-S-04 能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | | **第七章**  **異次元迷宮(一)**  7-1 流程圖  7-2 背景與角色  7-3 背景音樂程式 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **數學學習領域** |
| 十八 | 1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能  3-4-6能規劃出問題解決的程序。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。  C-R-01 能察覺生活中與數學相關情境。  C-S-04 能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | | **第七章**  **異次元迷宮(一)**  7-4 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **數學學習領域** |
| 十九 | 1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能  3-4-6能規劃出問題解決的程序。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。  C-R-01 能察覺生活中與數學相關情境。  C-S-04 能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | | **第八章**  **異次元迷宮(二)**  8-1 角色選擇程式:  人物虎哥角色程式、  人物虎妺角色程式 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **數學學習領域** |
| 二十 | 1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能  3-4-6能規劃出問題解決的程序。  3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。  C-R-01 能察覺生活中與數學相關情境。  C-S-04 能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | | **第八章**  **異次元迷宮(二)**  8-2 進入迷宮遊戲&過關  8-3 程式積木疊疊樂   * 重點整理 * 課後練習 | | 1 | 1、口頭問答  2、課堂觀察  3、作業評量 | **資訊教育**  **數學學習領域** |