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 Scratch2.01-3 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** |