學年度　　 國民中小學　　 年級　　第 學期

領域教學計畫表　　設計者： 　.

⦿元將—Scratch 2.0遊戲高手 教學計劃表

| 教學期程 | 主題 | 分段能力指標 | 教學重點 | 教學節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入學習領域 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 第一週 | 第一章 遊戲動畫Let’s Go! | 1-3-1  探索各種不同的藝術創作方  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和知能，  設計、規劃並進行美化或改  造生活空間。 | * 介紹學生認識了解何謂   Scratch?   * 教學生如何安裝/下載/   開啟Scratch 2.0。   * 教學生了解Scratch2.0   的操作介面。   * 教學生了解程式積木的類型及遊戲動畫流程圖。 * 學會設定舞台背景。 * 學會如何讓主角說話。.3 * 講解各個程木積木的程式分析。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 藝術與人文學習 |
| 第二週 |
| 第三週 | 第二章 我的舞台Show | 1-3-1  探索各種不同的藝術創作方  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和知能，  設計、規劃並進行美化或改  造生活空間。 | * 學會如何佈置舞台背景及新增背景的方法。 * 學會為背景命名及如何複製/刪除/反刪除背景。 * 學會修改及變換舞台背景。 * 學會製作舞台燈光效果。 * 學會如何利用程式積木來控制角色。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 藝術與人文學習 |
| 第四週 |
| 第五週 | 第三章 驕傲的大公雞 | 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。  5-3-1-1  能依據自己所理解的知識，  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。 | * 使用光碟內的素材，製作驕傲大公雞動畫劇場。 * 學習如何選擇背景、角色。 * 學習如何上傳音效檔案。 * 學習設定背景程式。 * 學習設定各個角色的程式。 * 學會如何將同一個外型的角色設定不用的程式積木功能。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 3 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 自然與生活科技 |
| 第六週 |
| 第七週 |
| 第八週 | 第一次段考 | | | | | | |
| 第九週 | 第四章 超級神射手 | 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。  5-3-1-1  能依據自己所理解的知識，  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。 | * 設計好玩的遊戲-超級神射手。 * 學習選擇背景與角色。 * 學會編輯各個角色的程式積木。 * 學會編輯分數計算變數程式積木。 * 學會置入音效及選取背景音樂。 * 學會編輯計分與時間計算的程式積木。 * 學會如何複製角色。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 自然與生活科技 |
| 第十週 |
| 第十一週 | 第五章 快樂ABC(一) | 6-1-16  會在生活中或媒體上注意到  學過的英語。  6-2-7  利用和種查詢工具，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。 | * 將程式設計與語文認知結合，設計好玩的英文小遊戲【快樂ABC】。 * 學會使用光碟裡的素材上傳造型及角色檔案。 * 學習上傳背景音樂。 * 學習自己錄音上傳。 * 學習編輯背景程式。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 語文學習領域 |
| 第十二週 |
| 第十三週 | 第六章 快樂ABC(二) | 6-1-16  會在生活中或媒體上注意到  學過的英語。  6-2-7  利用和種查詢工具，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。 | * 練習編輯各個角色的程式積木。 * 練習編輯計算分數的程式積木及複製角色程式積木。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 語文學習領域 |
| 第十四週 |
| 第十五週 | 第二次段考 | | | | | | |
| 第十六週 | 第七章 異次元迷宮(一) | C-R-01  能察覺生活中與數學相關的  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。 | * 學習操作程式積木製作設計「迷宮遊戲」。 * 學習使用光碟裡的素材完成背景及角色上傳。 * 學習使用光碟裡的素材完成背景音上傳。 * 練習編輯背景程式積木。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 數學學習領域 |
| 第十七週 |
| 第十八週 | 第八章 異次元迷宮(二) | C-R-01  能察覺生活中與數學相關的  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。 | * 教學生了解如遊戲屬於過關遊戲，除了流程圖之外，最好寫個【遊戲說明   】，讓玩家清楚遊戲規則。   * 練習選擇人物角色。 * 練習編輯人物角色的程式積木。 * 學會在背景隱藏程式。 * 練習編輯各個關卡的程式積木。 * 講解各個程木積木的程式分析。 * 課後練習。 | 3 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 數學學習領域 |
| 第十九週 |
| 第二十週 |
| 第二十一週 | 教學評量 |  | * 總複習 * 了解學生學習狀況 * 補救教學 | 1 | 元將文化  異次元數位教室  Scratch 2.0  遊戲高手 | 口頭問答  課堂觀察  作業實作 | 藝術與人文學習  自然與生活科技  語文學習領域  數學學習領域 |