

嘉義縣永安國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規畫表-下學期

年級	五年級	課程設計者	黃建勳	教學總節數 /學期(上/下)	20 節 /下學期
年級 課程主題 名稱	程式劇場		<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新	與學校願 景呼應之 說明	藉由學習一些有趣的程式設計，激發學生的潛力，讓學生培養解決問題的能力。		
核心 素養	E-A2 具備 <u>探索問題</u> 的思考能力，並透過 <u>體驗與實踐</u> 處理日常生活問題。 E-A1 正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣 E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力	課程 目標	1. 探索電腦設備與生活的關聯，在日常生活中 <u>體驗與實踐</u> ，並解決生活中簡單的問題。 2. 正確且安全地使用 Scratch 的知能與行為習慣 3. 具備使用 Scratch 的能力		

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結/ 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	動漫劇場1	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識如何用 Scratch 製作動漫故事。 2. 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 3. 新增專案，刪除預設的貓咪角色。 4. 練習佈置舞台背景。 5. 學會指定時間變換背景。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會隱藏與新增角色，造成輪流出場的效果。 2. 學會從角色中複製相同的程式給其他角色。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 2. 學會運用動作的滑行指令。 3. 學會建立與刪除分身。 4. 學會運用外觀特效的幻影指令。 	資訊科技、數學	<p>資 r-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 r-III-4 能發展演算法以解決運算問題。</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識如何用 Scratch 製作動漫故事 2. 學會隱藏與新增角色，造成輪流出場的效果。 3. 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 4. 學會讓場景角色配合演出。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用程式語言 Scratch 製作動漫故事 2. 能利用程式語 Scratch 學會隱藏與新增角，造成輪流出場的效果。 3. 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作以解決運算問題。 4. 學會讓場景角色配合演出以解決運算問題。 5. 發表自己設計的動漫劇場 	電腦、Scratch 軟體	5
第(6)週 -	動漫劇場2	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會使用動作的定位指令。 2. 學會加入音效做為結束。 	資訊科技、數學	<p>資 r-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 r-III-4 能發展演算法以解決</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會使用動作的定位指令。 2. 學會場景角色配合演出 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會使用動作的定位指令表達運算程序。 	電腦、Scratch 軟體	5

第 (10) 週	<p>3. 學會讓場景角色配合演出。</p> <p>4. 完成動漫劇場活動二；</p> <p>1. 請學生設計屬於自己的動漫劇場活動三</p> <p>1. 完成動漫劇場的設計</p> <p>2. 發表自己的作品</p>	<p>3. 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。</p> <p>4. 學會讓場景角色配合演出。</p> <p>5. 完成動漫劇場的設計並發表自己的作品</p>	應用	<p>運算問題。</p>	<p>3. 學會讓場景角色配合演出。</p> <p>4. 完成動漫劇場活動二；</p> <p>1. 請學生設計屬於自己的動漫劇場活動三</p> <p>1. 完成動漫劇場的設計</p> <p>2. 發表自己的作品</p>	<p>2. 學會讓場景角色配合演出。</p> <p>3. 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。</p> <p>4. 能發展演算法讓場景角色配合演出。</p> <p>5. 完成動漫劇場的設計並發表自己的作品</p>	電腦、Scratch 軟體	5
第 (11) 週 - 第 (15) 週	<p>猴子接香蕉</p> <p>活動一：</p> <p>1. 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。</p> <p>2. 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</p> <p>3. 匯入舞台背景與音樂。</p> <p>4. 學會匯入角色(猴子、香蕉)。</p> <p>5. 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。</p> <p>6. 儲存專案「猴子接香蕉」。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移</p>	<p>1. 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。</p> <p>2. 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」</p> <p>3. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制</p> <p>4. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制</p> <p>5. 發表作品並做出自省</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<p>資 I-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 I-III-4 能發展演算法以解決運算問題。</p>	<p>資訊科技、數學</p>	<p>1. 能利用程式語言設計得分與計時的鍵盤遊戲。</p> <p>2. 能利用程式語言製作「計分器」與「計時器」</p> <p>3. 能利用程式語言設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制</p>		

		<p>動角色。</p> <p>2. 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。</p> <p>3. 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。</p> <p>活動三</p> <p>1. 增加角色(石頭)</p> <p>2. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。</p> <p>活動四</p> <p>1. 請學生自行製作遊戲</p> <p>2. 發表作品</p>	<p>資訊科技數學</p>	<p>資 r-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 r-III-4 能發展演算法以解決運算問題。</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>4. 發展演算法設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制</p> <p>5. 發表作品並做出自省</p>	<p>電腦、Scratch 軟體</p>	<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>射氣球</p> <p>活動一：</p> <p>1. 複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。</p> <p>2. 複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。</p> <p>3. 製作開始按鈕。</p> <p>4. 設計「生命值」角色，做為計分用途。</p> <p>5. 設計當遊戲開始，切換背景音樂。</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>1. 運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果及主角說話晃動的效果</p> <p>2. 設計「生命值」角色，做為計分用途</p> <p>3. 設計射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</p> <p>4. 發表自己作品並做出自省</p>	<p>5</p>
--	--	---	---------------	---	--	---	---	----------------------	----------------------------	--	---	---	---	---	---	----------

	<p>6. 設計當遊戲結束，停止音樂。</p> <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新增射擊準心、目標物與得分/扣分規則。 2. 射擊準心有未射擊與射擊兩種造型。 3. 目標物有水球與氣球兩種角色，各有不同造型。 <p>活動三</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習製作分身，出現多個目標物。 2. 完成射氣球遊戲 <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生製作射氣球相關遊戲 2. 發表作品 				<p>與得分/扣分規則以解決運算問題。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 發表自己作品並做出自省 	
--	--	--	--	--	--	--

教材來源 (選用教科書 () 自編教材)

本主題是否融入資訊科技教學內容

無 融入資訊科技教學內容

有 融入資訊科技教學內容 共 (20) 節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求學生

課程調整

※身心障礙類學生: 無

有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)

※資賦優異學生: 無

有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫):

1.

2.

特教老師簽名:

普教老師簽名:

許順利