

嘉義安東國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程 主題名稱	程式遊戲設計	課程 設計者	黃凱杰	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	愛生活 玩創藝 樂學習		與學校願景呼 應之說明	一、透過學習 Scratch 程式遊戲的設計，培養學生愛生活、樂學習的熱情。 二、透過學會 Scratch 程式的基本操作，並激發自己的創意與技藝。 三、學習程式積木的功能與組合方式，讓學生培養觀察及欣賞能力並樂於學習。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。		課程 目標	1. 探索 各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並 思考 如何改進的能力。 3. 學會如何 擬定 Scratch 計畫，可以自行實作設計程式或遊戲。 4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法， 理解 Scratch內容的意義與影響。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	認識 Scratch 3.0	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 瞭解什麼是程式語言和設計。 2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。	1. Scratch 介紹與介面基本應用 2. 理解 Scratch 設計於日常生活之重要性。	1. 能說出什麼是程式語言? 2. 能知道如何開啟 Scratch 3. 能說出 Scratch 的生活的重要性有哪些	1. 了解程式語言是什麼 2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0 3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹, 和造型區與音效區的介面 4. 開始練習基本操作技巧, 準備佈置舞台	網路資源 自編	5
第(6)週 - 第(10)週	策畫舞台表演	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 匯入角色, 並讓角色做事 4. 讓角色發出、接收廣播的訊息 5. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應	1. 舞台背景與角色的基本應用 2. 角色發出訊息, 並接收廣播 3. 加入其他角色完成對話 4. 理解 Scratch 設計於日常生活之重要性	1. 能操作設定舞台背景大小及文字格式 2. 能選擇背景及角色 3. 能將舞台劇儲存到硬碟中	1. 練習設計第一幕和第二幕的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中 5. 認識廣播訊息積木, 並練習應用	網路資源 自編	5
第(11)週 - 第(15)週	打精靈	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	1. 利用繪圖工具, 編修角色造型的方向旋轉 2. 使用「重複無限次」和「定位」指令, 讓「角色」跟隨滑鼠移動 3. 使用「如果…否則」指令, 依滑鼠左鍵切換造型 4. 學習加入音	1. 繪圖工具編輯角色造型的基本應用 2. 讓麥克風角色跟著游標移動 3. 偵測程式讓麥克風變造型 4. 加入音效和音樂 5. 思考如何運用	1. 能學會加入角色 2. 能學會教師指導的基本功能, 並跟旁邊的同學討論自己設計的問題。	1. 匯入麥克風角色, 並練習修改編修 2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式, 讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果…否則」和偵測類程式, 讓麥克風變更造型 4. 試著匯入範例中.sprite3 的角色 5. 學會加入音效 6. 完成精靈角色的動作指令	網路資源 自編	5

			效、音樂 5. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間	遊戲製作解決生活中遇到的問題。		7. 讓精靈偵測到別的角色時做的反應 8. 設定舞台背景和音樂		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	我的 創意 迷宮	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度	1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯	1. 設計遊戲的說明 2. 運用 程式設計解開迷宮問題。將圖片轉為向量圖並編輯修改 3. 展現 學習程式設計科技應有的正向態度	1. 能設計迷宮並加入背景 2. 能設定遊戲說明及畫面 3. 能夠培養學習的正確態度	1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 分組討論程式設計者應該有的正確態度。	網路資源 自編	5

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
------	--

本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 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	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- <u>創造力資優(2) 人</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 林 0 樺 唐 0 捷 多給予口頭正增強，如學生完成學習目標可請其協助同學。可多給予發表任務</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：葉仕漢 普教老師簽名：黃凱杰</p>
----------------------------	--