

嘉義縣重寮國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2) 上/下學期

年級	五年級	年級課程 主題名稱	程式菜鳥疊疊樂	課程 設計者	江文政	總節數 /學期 (上/下)	40 節 /上、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	發揚在地文化 開拓多元視野 科技創新思維 鍛鍊強健體魄		與學校願景呼 應之說明	資訊科技的認識及運用，連結社區進行教學並運用廣博資訊能力與國際接軌。			
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. 透過 Scratch 軟體的學習，使學生具備探索問題的思考能力，且從 實際操作中，獲得體驗與實踐。 2. 能具備資訊科技的訓練，培養計畫與實作能力，並面對日常生活各 種挑戰。 3. 能利用資訊科技基本素養，培養創新思考的能力，以周詳解決問題。			

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4週	Scratch 介紹	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>國語 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>自然 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如：來自同學) 比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>程式設計</p> <p>程式設計軟體</p> <p>遊戲任務</p> <p>程式設計軟體</p>	<p>1. 運用程式設計的方式。</p> <p>2. 結合科技資訊，了解程式設計。</p> <p>3. 運用網路平台工具，體驗程式設計軟體使用。</p> <p>4. 發現、解決、設計遊戲任務。</p> <p>5. 運用安裝程式設計軟體解決問題。</p>	<p>1. 能清楚說明程式設計在日常生活的應用。</p> <p>2. 能了解並回答程式設計的基本概念。</p> <p>3. 能應用網路平台，清楚回應積木的用法。</p> <p>4. 能透過遊戲體驗，使用程式積木。</p> <p>5. 能完成提示任務的製作。</p> <p>6. 親自體驗其他網路平台。</p> <p>7. 能安裝 Scratch 程式。</p> <p>8. 能操作、修改 Scratch 程式使用界面。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 引導學生認識日常生活中的程式設計。</p> <p>2. 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。</p> <p>3. 介紹網站「一小時玩程式」</p> <p>活動二：</p> <p>1. 利用「一小時玩程式」講解積木的用法</p> <p>2. 讓學生體驗憤怒鳥小遊戲</p> <p>活動三：</p> <p>1. 完成憤怒鳥小遊戲</p> <p>2. 體驗一小時玩程式其他遊戲</p> <p>活動四</p> <p>1. 老師介紹 Scratch 程式設計軟體與安裝方式。</p> <p>2. 學會調整 Scratch 介面字型大小。</p> <p>3. 讓學生認識 scratch 的操作介面。</p>	<p>1. 電腦設備</p> <p>2. Scratch 軟體</p> <p>3. 一小時玩程式網站。 https://hourofcode.com/hk/learn</p> <p>4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org</p> <p>5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/post/83246/750638</p>	4

<p>第 5 週 - 第 7 週</p>	<p>我們 抓蟲 去</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>自然 pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>綜合 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>程式設計軟體</p> <p>程式積木</p> <p>程式設計軟體</p> <p>角色造型與舞台背景</p> <p>數位資源</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用 Scratch 程式設計軟體程式。 2. 發現、解決完成程式積木組件，完成自己的設計。 3. 運用 Scratch 程式設計軟體積木。 4. 學習設計、創意與實作角色造型與舞台背景。 5. 運用數位資源解決問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能操作 Scratch 程式積木軟體 2. 能透過程式積木軟體，練習完成公雞抓蟲積木組件。 3. 有操作積木程式的能力。 4. 能設計、創作角色與舞台背景。 5. 能更換角色、舞台背景，透過仿做改寫積木遊戲。 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹 Scratch 的工具 2. 讓學生開啟「公雞抓蟲」範例檔案。 3. 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。 4. 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。 <p>活動二</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會刪除積木組件。 2. 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。 3. 學會更換角色造型。 4. 學會更換舞台背景。 5. 練習更換角色與舞台，將「公雞抓蟲」變成貓捉老鼠等的遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單（巨岩、許世宏）巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638 	<p>3</p>
------------------------------	------------------------	--	--	--	---	---	---	----------

<p>第 8 週 - 第 12 週</p>	<p>動畫 啟示 錄</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>動畫 角色</p>	<p>1. 運用程式設計工具，完成動畫設計、角色替換。</p>	<p>1. 能清楚說出如何用 Scratch 製作動畫與角色替換。</p>	<p>活動一： 1. 認識如何用 Scratch 製作動畫故事。 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> <p>活動二： 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> <p>活動三： 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。</p> <p>活動四： 1. 學會使用動作的定位指令。 2. 學會加入音效做為結束。 3. 學會讓場景角色配合演出。 4. 完成動畫。</p>	<p>1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單（巨岩、許世宏）巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</p>
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>舞台背景 專案</p>	<p>2. 運用程式工具，解決新增、舞台背景替換。專案</p>	<p>2. 能使用 Scratch 完成新增專案、舞台背景更換。</p>		
		<p>國語 5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p>	<p>腳本</p>	<p>3. 運用科技完成專案腳本規劃、設計，提昇應用能力。</p>	<p>3. 能更換佈置舞台背景，以及完成腳本。</p>		
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>角色</p>	<p>4. 運用程式設計工具，學習角色的各種效果。</p>	<p>4. 能新增與隱藏角色。並複製程式給其他角色運用。</p>		
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>廣播 角色 分身</p>	<p>5. 運用程式設計工具，學習角色、分身與廣播的運用。</p>	<p>5. 會使用廣播，讓其他角色進行動作。能使用分身與外觀特效。</p>		
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>定位指令 動畫</p>	<p>6. 運用程式設計工具，學習定位指令，完成動畫。</p>	<p>6. 能使用定位指令完成動作，並加入音效與場景搭配演出。</p>		
<p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>音效 場景</p>	<p>7. 學習音效、場景配合演出。</p>	<p>7. 完成動畫。</p>				

		<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>動畫</p> <p>個人作品</p>	<p>8. 運用程式設計工具，學習動畫製作與完成個人作品。</p>	<p>8. 完成個人動畫作品。</p>	<p>活動五；</p> <ol style="list-style-type: none"> 請學生設計屬於自己的動畫。 發表自己的作品。 	
<p>第 13 週</p> <p>—</p> <p>第 16 週</p>	<p>天降甘霖</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>自然 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>遊戲</p> <p>變數</p> <p>背景</p> <p>音樂</p> <p>背景</p> <p>角色</p> <p>角色</p>	<ol style="list-style-type: none"> 運用運算思維，完成遊戲設計。 覺察了解變數與背景使用，解決問題。 學習音樂與背景的使用技法。 運用資訊科技能力，編輯、複製、修改角色。 運用資訊科技能力，增加角色與使角色隨機出現。 	<ol style="list-style-type: none"> 會利用運算思維能力，設計能得分與計時的鍵盤遊戲。 能匯入角色，並會使用變數製作計分、計時器。 能匯入舞台背景、音樂。 能編輯、複製角色組件程式，設定鍵盤操作。 能增加角色，並設定角色隨機出現。 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。 認識本課專案脚本、規劃表、學習重點。 匯入舞台背景與音樂。 學會匯入角色(農人、雨水)。 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 編輯角色(農人)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 編輯角色(雨水)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。 複製角色(雨水)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>活動三</p> <ol style="list-style-type: none"> 增加角色(石頭) 	<ol style="list-style-type: none"> 電腦 Scratch 軟體 Scratch 3 程式設計真簡單(巨岩、許世宏)巨岩出版股份有限公司 Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638

		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	遊戲 個人作品	6. 運用科技能力，完成遊戲製作、發表個人作品。	6. 能自行完成遊戲製作並發表。	2. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。 活動四 1. 請學生自行製作遊戲 2. 發表作品	
第 17 週 - 第 20 週	農場 展 演 廳	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	角色 舞台	1. 運用運算思維，變換角色造型、製作舞臺效果。	1. 能做角色變換、製作不同舞臺效果。	活動一： 1. 複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。 2. 複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。 3. 製作開始按鈕。 4. 設計「生命值」角色，做為計分用途。 5. 設計當遊戲開始，切換背景音樂。 6. 設計當遊戲結束，停止音樂。 活動二： 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. 目標物南瓜、西瓜兩種角色，各有不同造型。 活動三 1. 複習製作分身，出現多個目標物。 2. 完成射氣球遊戲	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩、許世宏) 巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638
		藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	音樂 遊戲	2. 學習設計遊戲，表現不同背景音樂。	2. 能設計計分、切換不同背景音樂。		
		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	角色	3. 運用運算思維能力，設計準心、目標物與得/扣分規則等角色。	3. 能完成準心、目標物與得/扣分程式設計。		
		藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	造型	4. 學習使用不同技法，繪製不同造型作物。	4. 能繪製南瓜、西瓜兩種角色。		
		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	分身 遊戲	5. 運用運算思維能力，製作分身。完成農展演廳的遊戲製作。	5. 能製作不同作物的分身，並完成射擊遊戲。		

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2週	複習	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	遊戲	1. 運用運算思維，完成遊戲設計。	1. 能完整使用 Scratch 程式相關積木的功能。	活動一： 1. 複習 Scratch 程式相關工具 2. 複習動畫程式語言組合 活動二： 1. 複習天降甘霖程式語言組合 2. 複習農場展演廳程式語言組合	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單(巨岩、許世宏)巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638	2
		自然 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	變數 背景	2. 覺察了解變數與背景的使用，解決問題。	2. 能理解動畫程式語言組合並完成任務。			
		藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	音樂 背景	3. 學習音樂與背景的使用技法。	3. 能使用變數與背景的使用。			
		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	角色	4. 運用資訊科技能力，編輯、複製、修改、增加角色與使角色隨機出現。	4. 能熟練使用音樂與背景交替作用。			
		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	遊戲 個人作品	5. 運用科技能力，完成遊戲製作、發表個人作品。	5. 能熟練進行角色的各種不同程式運用。			
		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	遊戲	6. 運用運算思維，完成遊戲設計「天降甘霖、農場展演廳」複習。	6. 能完整重製遊戲、發表作品。			
		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	變數 背景	運用資訊科技解決「天降甘霖、農場展演廳」的變	7. 能熟練「天降甘霖、農場展演廳」裡，各項角色，程式設計的細節。			
					8. 能熟練操作出「天降甘霖、農場展演廳」			

		<p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>音樂 背景</p> <p>角色</p> <p>遊戲</p>	<p>數背景使用問題。</p> <p>7. 學習「天降甘霖、農場展演廳」音樂與背景的使用技法。</p> <p>8. 運用資訊科技能力，編輯、複製、修改、增加「天降甘霖、農場展演廳」角色與使角色隨機出現。</p> <p>9. 運用科技能力，完成「天降甘霖、農場展演廳」遊戲製作複習。</p>	<p>裡，變數與背景的使用。</p> <p>9. 能熟練使用「天降甘霖、農場展演廳」裡的音樂與背景的使用技法。</p> <p>10. 能熟練操作「天降甘霖、農場展演廳」裡各項角色使用程式語法，完成任務。</p> <p>11. 能完成「天降甘霖、農場展演廳」兩遊戲課程製作的重製與操作。</p>		
<p>第 3 週 - 第 5 週</p>	<p>校園 運動 站</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>背景</p> <p>角色</p> <p>話語</p> <p>角色</p>	<p>1. 運用資訊能力，匯入、更換背景。</p> <p>2. 運用邏輯運算，設計角色切換，產生跑動。</p> <p>3. 運用資訊能力，設計「話語」效果。</p> <p>4. 運用邏輯與程式設計</p>	<p>1. 能更換、匯入不同背景圖。</p> <p>2. 能設計角色切換，產生跑動效果。</p> <p>3. 能設計喊出「加油」的話語圖示。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識不斷滑動前進的角色效果原理。 2. 匯入背景角色 3. 設計貓咪角色切換造型，製作跑動效果。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計觀眾角色。 2. 運用分身製作複數觀眾。 3. 設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單（巨岩、許世宏）巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。

		決問題。	分身	技巧，設計觀眾角色與分身產生複數觀眾。	4. 能利用分身效果，複製產生眾多觀眾的感覺。		https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638	
第 6 週 - 第 9 週	自由落體	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自然 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	角色 背景 自由落體 鍵盤 地球 角色	1. 運用邏輯運算與程式設計能力，完成角色設計與背景替換。 2. 察覺學習自由落體運動的基本概念。 3. 運用鍵盤學會控制角色運動。 4. 運用邏輯運算設計程式，使角色地球與其他角色固定起始位置。並能複製程式積木。 5. 運用邏輯設計程式，設定角色移動方式。	1. 能完成角色設計與背景更換。 2. 能了解自由落體運動的概念，並且設計遊戲。 3. 能透過鍵盤控制角色運動。 4. 能設定各個角色的起始與運動位置。並會複製程式積木。 5. 能設計角色移動方式與動作。	活動一： 1. 教師介紹「自由落體」的程式素材及程式積木。 2. 學會刪除角色，將小貓咪角色刪除。 3. 學會刪除預設背景。 4. 匯入舞台背景與新角色。 5. 在舞台上安排角色到合適的位置。 活動二： 1. 繼續編輯「自由落體」專案。 2. 將角色「地球」固定位置，以免被移動。 3. 學會設定各個角色的起始位置。 4. 學會設定遊戲中可以用鍵盤控制角色。 5. 學會複製整組積木。 活動三： 1. 繼續編輯「自由落體」專案。	1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單（巨岩、許世宏）巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638	4

		<p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題</p>	<p>文字</p> <p>音樂</p> <p>自由落體</p> <p>作品</p>	<p>以及其他角色的動作。</p> <p>6. 學習使用媒材增加文字變化，並匯入音樂。</p> <p>7. 運用運算思維，設計完成自由落體遊戲。</p> <p>8. 運用資訊科技能力，完成自己作品並發表。</p>	<p>6. 能使用媒材改變文字變化，匯入音效。</p> <p>7. 能完成自由落體遊戲。</p> <p>8. 能製作自己的類似遊戲，並且發表。</p>	<p>2. 學會在角色造型中增加文字。</p> <p>3. 學會設定角色的移動方式，讓物體朝著地球方向前進。</p> <p>4. 學會設定當角色(物體)碰到其他角色(炸彈或地球)時的動作。</p> <p>5. 學會匯入音效，做為成功與失敗的音效。</p> <p>6. 複習匯入背景音樂。</p> <p>活動四：</p> <p>1. 完成自由落體遊戲</p> <p>2. 製作屬於自己的相關遊戲</p> <p>3. 發表作品</p>		
<p>第 10 週</p> <p>-</p> <p>第 13 週</p>	<p>你追我跑</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p>	<p>變數</p> <p>背景</p> <p>音樂</p> <p>角色</p> <p>時間變數</p> <p>訊息</p> <p>角色</p> <p>訊息</p>	<p>1. 運用資訊科技產生變數新增背景。</p> <p>2. 學習使用音樂豐富設計。</p> <p>3. 運用運算思維設計角色、時間變數與產生訊息。</p> <p>4. 運用創意思考設計不同角色與訊息。</p>	<p>1. 能建立專案，新增更換背景。</p> <p>2. 能使用音樂匯入功能豐富設計。</p> <p>3. 能使用程式積木，設計角色、時間變數與產生訊息。</p> <p>4. 能有創意設計不同角色與音效使用時機。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 教師介紹「你追我跑」的程式素材及程式積木。</p> <p>2. 建立「你追我跑」專案，新增舞台背景與音樂。</p> <p>3. 複習「產生一個變數」的技巧，製作一個計時器。</p> <p>4. 設定計時器的變數起始值與規則。</p> <p>5. 設定廣播訊息「迷路」。</p> <p>6. 設定背景音樂。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 匯入追逐與被追逐的角色。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. Scratch 軟體</p> <p>3. Scratch 3 程式設計真簡單 (巨岩、許世宏) 巨岩出版股份有限公司</p> <p>4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org</p> <p>5. Scratch 程式設計教學。</p>	4

	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>角色 訊息</p> <p>角色 音效</p> <p>音效</p> <p>角色</p> <p>專案</p> <p>遊戲</p>	<p>5. 運用邏輯思考設計角色與訊息。</p> <p>6. 運用邏輯思考設計角色與音效。</p> <p>7. 學習音效播放，表現創作。</p> <p>8. 運用邏輯設計思維，設計角色。</p> <p>9. 運用資訊科技能力完成專案。</p> <p>10. 運用運算思維，完成完整遊戲。</p>	<p>5. 能運用程式積木設計角色與訊息功能。</p> <p>6. 能設計調整角色程式組件完成設計的動作與使用音效。</p> <p>7. 能利用音效表現創作效果。</p> <p>8. 能調整角色程式組件，完成新角色設計與製作。</p> <p>9. 能完整完成整個專案製作。</p> <p>10. 能利用原有架構，設計完成自己的遊戲。</p>	<p>2. 設定被追逐者的初始位置。</p> <p>3. 設定被追逐者碰到追逐者時的反應。</p> <p>4. 設定被追逐者接收到三種訊息（掛了、成功、迷路）時會隱藏。</p> <p>5. 設定時間變數在三種狀態（掛了、成功、迷路）的變化規則。</p> <p>活動三</p> <p>1. 從你追我跑的程式組件調整、設定被追逐者乙的程式。</p> <p>2. 學會如何讓程式組件自動排列。</p> <p>3. 設定當被追逐者甲碰到被追逐者乙時播放音效。</p> <p>4. 從被追逐者乙的程式組件調整、設定追逐者的程式。</p> <p>5. 設定追逐者在畫面上左右來回走動。</p> <p>活動四</p> <p>1. 從追逐者的程式調整，設定追逐者的跟班—惡霸。</p> <p>2. 設定惡霸在畫面上下來回移動。</p> <p>3. 設定被追逐者甲碰到惡霸的反應。</p> <p>4. 完成「你追我跑」專案。</p> <p>活動五</p> <p>1. 利用被追逐者與追逐者程式語言設計屬於自己的類似遊戲</p>	<p>http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</p>
--	---	---	---	--	--	--

<p>第 18 週 - 第 20 週</p>	<p>社區 作物 地圖</p>	<p>社會 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>作物</p>	<p>1. 選定作物種植種類研究。</p>	<p>1. 能清楚表達研究社區作物種類與種植方式等資料。</p>	<p>活動一： 1. 教師介紹「社區作物地圖」的程式素材及程式積木。 2. 請學生利用小畫家畫出社區的地圖。 3. 請學生決定自己要介紹社區作物種植的地點。 4. 請學生上網蒐集介紹地點的照片及簡介。</p> <p>活動二： 1. 匯入社區作物地圖、照片及主角的角色。 2. 製作社區作物地點簡介及返回鍵的角色。 3. 進行社區作物地圖角色的去背。 4. 設定主角的初始位置。 5. 設定主角的移動方式。 6. 設定主角碰到地圖牆壁時的動作。</p> <p>活動三： 1. 插入地點照片。 2. 設定地點照片的定位。 3. 設定主角碰到地點照片時的角色切換。 4. 設定簡介的出現。 5. 插入返回的按鍵及動作。</p>	<p>1. 電腦 2. Scratch 軟體 3. Scratch 3 程式設計真簡單（巨岩、許世宏）巨岩出版股份有限公司 4. Scratch 愛好者社團。 https://www.scratch-tw.org 5. Scratch 程式設計教學。 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/1279/post/83246/750638</p>	<p>3</p>
		<p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>社區地圖</p>	<p>2. 學習創作社區地圖。</p>	<p>2. 能創作繪製社區作物地圖。</p>			
		<p>國語 5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p>	<p>照片 簡介</p>	<p>3. 運用科技與網路，蒐集照片與簡介。</p>	<p>3. 能透過網路與科技的運用，蒐集照片與簡介。</p>			
		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>地圖 照片 簡介 角色</p>	<p>4. 運用科技處理地圖、照片、簡介的製作匯入，製作角色與移動方式。</p>	<p>4. 能匯入社區作物地圖、照片與主角，製作設定主角位置與動作。</p>			
		<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>照片 地點</p>	<p>5. 使用照片、地點等資料豐富設計。</p>	<p>5. 能使用照片、地點等資料，充實社區作物地圖。</p>			
<p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>社區作物地圖</p>	<p>6. 運用資訊科技完成社區作物地圖。</p>	<p>6. 能完成社區作物地圖，並樂於分享作品。</p>					

						6. 完成社區作物地圖的製作。 7. 分享作品。		
--	--	--	--	--	--	-----------------------------	--	--

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	※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、 <u>(/人數)</u> ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> 特教老師簽名： 普教老師簽名： </div>