

年級	五年級	年級課程 主題名稱	我是程式高手	課程 設計者	黃建勳	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <small>跨領域融入(領域/科目:藝術與人文領域、綜合領域)</small> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類其他						
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新	與學校願景呼 應之說明	藉由認識電腦的基本設備讓學生學習如何正確的操作電腦設備，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試。				
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 具備擬訂計畫與實作能力，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。 C2 人際關係與團隊合作 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 探索電腦設備與生活的關聯，在日常生活中體驗與實踐，並解決生活中簡單的問題。 2. 具備基本資訊能力，並能以創新方式，解決日常生活生所遇到的難題。 3. 具備使用資訊的基本素養，並學會理解及操作各類資訊軟體，使未來生活帶來長遠的意義與影響。 4. 藉由學習資訊技能樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				

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	Scratch 介紹	<p>1. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>2. 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>5. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>6. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p>	<p>1. 程式設計</p> <p>2. 憤怒鳥的圖案</p> <p>3. 一小時玩程式</p> <p>4. 憤怒鳥小遊戲</p> <p>5. Scratch</p> <p>6. 自省</p>	<p>1. 學會程式設計的基本應用。</p> <p>2. 能透過憤怒鳥的圖案，進行創意發想與實作。</p> <p>3. 學會一小時玩程式的基本應用。</p> <p>4. 學會憤怒鳥小遊戲的基本應用。</p> <p>5. 學會 Scratch 程式的基本應用。</p> <p>6. 察覺多元的互動方式與情感表達，並透過自省運用同理心增進人際關係。</p>	<p>1. 完成程式設計概念的學習單。</p> <p>2. 學生能分享自己創作的想法及理念並自省自己還有何處需要再加強。</p> <p>3. 會完成「一小時玩程式」的前五關，教師根據學生完成的速度給予評分。</p> <p>4. 可以完成憤怒鳥小遊戲並跟師生分享。</p> <p>5. 學會 Scratch 程式的操作介面並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>6. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包含完成程度、貢獻度、分享表達程度分別給分並請學生完成一份自省札記。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生認識日常生活中的程式設計。 2. 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。 3. 介紹網站「一小時玩程式」 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生上網找一張憤怒鳥的圖案。 2. 發給學生一張空白圖畫紙，請學生先打憤怒鳥草稿並用水彩筆塗上顏色。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用「一小時玩程式」講解積木的用法 2. 讓學生體驗憤怒鳥小遊戲 <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成憤怒鳥小遊戲 2. 體驗一小時玩程式其他遊戲 <p>活動五：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師介紹 Scratch 程式設計軟體與安裝方式。 2. 學會調整 Scratch 介面字型大小。 3. 讓學生認識 scratch 的操作介面。 4. 兩個學生一組，用廣播系統跟其他師生分享 scratch 的操作。 	電腦、網路	5

						5. 學生試著說明自己如何破關及無法完成的原因。		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	貓抓魚	<p>1. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 「貓抓魚」scratch 程式</p> <p>2. 角色造型、舞台背景</p> <p>3. 自省</p>	<p>1. 學會 Scratch 程式「貓抓魚」的基本應用。</p> <p>2. 學會角色造型、舞台背景的基本應用。</p> <p>3. 參與各項活動，透過自省表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 學生可以排出「貓抓魚」的積木並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>2. 學生學會角色造型、舞台背景的基本應用並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>3. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹 scratch 的工具 2. 讓學生開啟「貓抓魚」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. 兩位同學一組練習更換角色與舞台，將「貓抓魚」變成貓捉老鼠的遊戲。 6. 試著跟別組分享自己的作品，並說出自己作品的優缺點。 	電腦、網路	5
第 (11) 週 - 第(15) 週	走迷宮	1. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 「走迷宮」的程式	1. 學會「走迷宮」的程式的基本應用。	1. 學生可以排出「走迷宮」的程式並用廣播系統跟其他同學講解。	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹「走迷宮」的程式素材及程式積木。 2. 利用迷宮產生器產生迷宮 3. 匯入迷宮及主角的角色 4. 利用「去背」將迷宮去背處理 5. 設定主角的初始位置 6. 設定主角的移動方式 7. 設定主角碰到迷宮時的動作 	電腦、網路	5

		<p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>4. 2a-III-1 察覺多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</p>	<p>2. 破關的 BUG</p> <p>3. 迷宮角色</p> <p>4. 自省</p>	<p>2. 會解決「走迷宮」的程式破關的 BUG。</p> <p>3. 學會迷宮角色的移動方式</p> <p>4. 察覺多元的互動方式與情感表達，並透過自省運用同理心增進人際關係。</p>	<p>2. 學生可以解決「走迷宮」的程式破關的 BUG 並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>3. 同組學生可以上台發表自己的作品，並試著說出自己作品的優缺點。</p> <p>4. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分並完成一份自省札記。</p>	<p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設定防範主角使用外圍進行破關的 BUG 2. 設定時間變數 2. 完成走迷宮遊戲 3. 加入障礙物角色 4. 設定障礙物的移動方式 5. 設定主角碰到障礙物時的動作 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設定新的迷宮角色 2. 設定破關後轉換迷宮角色成為第二關卡 3. 設定第二關卡障礙物的角色 4. 設定第二關卡障礙物移動方式 5. 複製主角碰到障礙物時的動作 6. 兩位學生一組共同完成走迷宮遊戲。 7. 兩位學生一組共同發表作品，並試著跟其他學生說出自己作品的優缺點，並完成一份自省札記。 	
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	打棒球	<p>1. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>2. 資議 p-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 2b-III-1 參與各項活動，</p>	<p>1. 背景角色</p> <p>2. 觀眾</p> <p>3. 自省</p>	<p>1. 學會背景角色的基本應用。</p> <p>2. 會用 scratch 設計觀眾角色並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲。</p> <p>3. 參與各項活動，透過自</p>	<p>1. 學生可以學會背景角色的基本應用並用廣播系統跟其他同學講解。</p> <p>2. 兩位同學一組可以學會 scratch 設計觀眾角色並設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲，並用試著上台跟班上同學分享自己的作品且試著跟其他同學說明自己作品還有需要加強的地方。</p> <p>3. 設計一份評量表總分一百分，分成三大部分，包</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. 設計棒球角色切換造型，製作跑動效果。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩位同學一組一同設計觀眾角色。 2. 兩位同學一組一同設計運用分身製作複數觀眾。 3. 兩位同學一組一同設計設計「話語」，讓觀眾喊出加油聲。 4. 請同組同學上台分享自己的作品，並自省那些部份可以再加強 	電腦、網路

		適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		省表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	含創作性、藝術性及實用性分別給分，並依據學生自省的分享給予分數。	或有那些優點可以成為同學的借鏡。		
第()週 - 第()週		各校可視需求自行增減表格						
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、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：黃建勳</p>							

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。

