附件十一

嘉義縣永安國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

<table>
<tr><td>年級</td><td>五年級</td><td>年級課程
主題名稱</td><td colspan="2">程式劇場</td><td>課程
設計者</td><td>黃建勳</td><td>總節數
/學期
(上/下)</td><td>20/下學期</td></tr>
<tr><td>符合
彈性課
程類型</td><td colspan="8">■第一類統整性探究課程□主題□專題□議題
跨領域融入(領域/科目:綜合領域、藝術與人文領域)
□第二類□社團課程　□技藝課程
□第四類其他</td></tr>
<tr><td>學校
願景</td><td colspan="2">溫馨、學習、健康、創新</td><td>與學校願景呼
應之說明</td><td colspan="5">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任何可能。</td></tr>
<tr><td>總綱
核心素
養</td><td colspan="2">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。</td><td>課程
目標</td><td colspan="5">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。</td></tr>
</table>

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	動漫劇場1	1. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 2. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 3. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 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。	1. Scratch 製作動漫故事 2. 角色 3. 特效 4. 自省	1. 會用 Scratch 製作動漫故事的基本應用。 2. 學會隱藏與新增角色的基本應用。 3. 學會運用外觀特效的基本應用。 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。	1. 用 Scratch 製作動漫故事並發表作品。 2. 學會隱藏與新增角色並用廣播系統分享。 3. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。 4. 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。	活動一： 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。 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。 活動三： 1. 兩人一組學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 2. 兩人一組學會運用動作的滑行指令。 3. 兩人一組學會建立與刪除分身。 4. 兩人一組學會運用外觀特效的幻影指令。 5. 試著跟別組同學分享自己的作品並說出自己作品的優缺點。	電腦、網路	5
第（6）週	動漫劇場2	1. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。	1. 音效	1. 學會加入音效及完成動漫劇場的基本應用。	1. 學會加入音效及完成動漫劇場並用廣播系統分享。	活動一： 1. 學會使用動作的定位指令。 2. 學會加入音效做為結束。	電腦、網路	5

- 第 (10) 週		2.資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 3.資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 4. 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。	2. 動漫劇 3. 作品 4. 圖畫紙	2.設計屬於自己的動漫劇場的基本應用。 3.完成動漫劇場的設計並分享作品。 4.能透過圖畫紙，進行創意發想與實作。	2. 設計屬於自己的動漫劇場並用廣播系統分享。 3. 分享同組作品並說出自己創作時的過程及理念，請同學票選最優作品，分數最高組獲得 95 分，次高組 90 分，以此類推。 4.教師根據學生的作品進行打分數，並請學生上上台分享自己的作品，並分享自己自省札記的內容。	3.學會讓場景角色配合演出。 4.完成動漫劇場。 活動二； 1.兩人一組請學生設計屬於自己的動漫劇場 活動三 1. 兩人一組完成動漫劇場的設計。 2. 兩人一組發表自己的作品，並試著跟別組同學說出自己作品的優缺點。 活動四: 1. 發給學生一張圖畫紙請學生將所設計的程式動畫擇一畫面畫在紙上。 2. 請學生將完成的作品拿到獎台前跟同學們分享，最後請學生做出自省，並完成一份自省札記。		
第 (11) 週 - 第(15) 週	猴子接香蕉	1.資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。	1. 「計分器」與「計時器」	1. 學會「計分器」與「計時器」的基本應用。	1. 學會「計分器」與「計時器」的基本應用並用廣播系統示範給老師看病打分數。	活動一： 1.學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。 2.認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 3.匯入舞台背景與音樂。 4.學會匯入角色(猴子、香蕉)。 5.學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 6.儲存專案「猴子接香蕉」。 活動二：	電腦、網路	5

		2. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 3.資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 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。	2.編輯角色 3. 作品 4. 自省	2.學會編輯角色的基本應用。 3.完成作品並跟同學老師分享作品。 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。	2. 學會編輯角色的基本應用示範給老師看病打分數。 3.完成作品並跟同學老師分享作品並打分數。 4.設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分。	1.編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 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。 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。 活動三 1.增加角色(石頭) 2. 設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分機制。 3.兩位同學一組請學生自行製作遊戲。 4. 兩位同學一組發表自己作品，並試著說出自己作品的優缺點。		
第(16)週 - 第(20)週	射 氣球	1. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 2. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。	1. 閃爍的舞台效果、生命值 2.水球與氣球	1.會用閃爍的舞台效果及生命值的基本應用。 2.會做出水球與氣球兩種角色的基本應用。	1. 會用閃爍的舞台效果及生命值用廣播系統示範給老師看。 2.會做出水球與氣球兩種角色用廣播系統示範給老師看。	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	電腦、網路	5

		3. 資議 p-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。 4. 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。	3. 遊戲 4. 自省	4. 完成射氣球遊戲並發表作品。 4. 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。	3. 完成射氣球遊戲並發表作品並試著說出自己作品的優缺點。 4. 設計一份評量表格總分一百分，分成三大部分，包含創作性、藝術性及實用性分別給分，另教師並根據自省札記給分。	/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。 活動三 1. 複習製作分身，出現多個目標物。 2. 兩位學生一組完成射氣球遊戲 活動四： 1. 請兩位學生一組製作射氣球相關遊戲 2. 兩位學生一組共同發表作品，並試著說出自己作品的優缺點。 3. 請學生完成一份自省札記。		
第( )週 - 第( )週		各校可視需求自行增減表格						

教材來源	□選用教材（　　）　　■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	□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	※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、(/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	※課程調整建議(特教老師填寫)： 特教老師簽名： 普教老師簽名：黃建勳

*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。