

四、嘉義縣龍山國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	六年級		年級課程 主題名稱	SCRATCH 程式設計		課程 設計者	林岳汶	總節數/學期 (上/下)	40 節/全學年
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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學								
學校 願景	在地認同、 健康生活 、環境關懷 科技創新、藝能發展		與學校願景呼 應之說明	1. 奠定學生終身學習與 科技創新 、 藝能展現 之基礎。 2. 透過資訊知識的學習，促進學生了解資訊與 健康生活 的關係。 3. 增進學生應用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、設計、展示與應用的能力，奠定 藝能展現 之能力。					
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-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。 E-B3 具備藝術 創作與欣賞 的基本素養， 促進 多元感官的發展，培養生活環境中的 美感體驗 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	一、具備擬定計畫與實作的能力，養成樂於創新思考的習慣，發展 科技創新 的基礎。 二、具備科技與資訊應用的基本素養，並能學習基礎資訊知識與技能，奠定終身學習與 健康生活 基礎。 三、具備藝術創作與欣賞的基本素養，透過資訊知識與技能，培養 藝能展現 與欣賞的基本素養。					
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數	

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>認識 SCRATCH</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 微動畫</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組微動畫。</p>	<p>1. 認識 Scratch 的特色與其介面操作 2. 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片 3. 學習產生 Scratch 的角色 4. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 312 1837 636"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○，否 X)</td> <td>老師 覆核</td> </tr> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0 角色設定及舞台操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>微動畫主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 680 1837 911"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0 角色設定及舞台操作			微動畫主題或內容討論			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學： (1) 課程任務的說明：認識 Scratch3.0 (2) 教師介紹 Scratch3.0 如何下載安裝及介面 (3) 教師介紹角色設定及舞台相關操作方式 2. 學生自學： (1) 學生利用網路資源，蒐集各類多媒體素材。 (2) 學生利用網路進行微動畫題材資料蒐集。 (3) 學生進行 Scratch3.0 角色設定及舞台操作與練習。 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的微動畫主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0 設定角色及舞台操作進行微動畫創作。 (3) 小組討論微動畫創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網站 電腦 廣播系統</p>	<p>4</p>
任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核																															
蒐集各類多媒體素材																																	
Scratch3.0 角色設定及舞台操作																																	
微動畫主題或內容討論																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	
<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>說笑舞台劇</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 舞台劇</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組舞台劇</p>	<p>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</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 1251 1837 1575"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○，否 X)</td> <td>老師 覆核</td> </tr> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0 舞台切換及角色匯入與廣播訊息積木操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>舞台劇主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 1619 1837 1850"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0 舞台切換及角色匯入與廣播訊息積木操作			舞台劇主題或內容討論			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學： (1)課程任務的說明：了解舞台、角色及對話的操作方式 (2)教師介紹舞台切換及角色匯入相關操作方式 (3)教師介紹廣播訊息積木、加入角色及對話調整方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路資源，蒐集各類多媒體素材。 (2)學生利用網路進行舞台劇題材資料蒐集。 (3)學生進行 Scratch3.0 舞台切換及角色匯入與廣播訊息積木操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的舞台劇主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0 舞台切換及角色匯入與廣播訊息積木進行舞台劇創作。 (3) 小組討論舞台劇創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網站 電腦 廣播系統</p>	<p>4</p>
任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核																															
蒐集各類多媒體素材																																	
Scratch3.0 舞台切換及角色匯入與廣播訊息積木操作																																	
舞台劇主題或內容討論																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	

<p>第(9)週 - 第(14)週</p>	<p>打精靈 〔我的 第一個 小遊 戲〕</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 小遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組小遊戲</p>	<p>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. 學習加入音效、音樂</p> <p>1. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 2. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 3. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 541 1843 907"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○，否X)</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0 繪圖工具及加入音效、音樂及相關指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>小遊戲主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 951 1843 1184"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0 繪圖工具及加入音效、音樂及相關指令操作			小遊戲主題或內容討論			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學： (1)課程任務的說明：了解繪圖工具、加入音效、音樂及相關指令 (2)教師介紹繪圖工具及加入音效、音樂 (3)教師介紹「重複無限次」、「如果…否則」、「定位」、「亂數」、「如果」、「且」指令及使用方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路資源，蒐集各類多媒體素材。 (2)學生利用網路進行小遊戲題材資料蒐集。 (3)學生進行 Scratch3.0 繪圖工具及加入音效、音樂與相關指令操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的小遊戲主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0 繪圖工具及加入音效、音樂及相關指令進行遊戲創作。 (3) 小組討論小遊戲創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網 站 電腦 廣播系統</p>	<p>6</p>
任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核																															
蒐集各類多媒體素材																																	
Scratch3.0 繪圖工具及加入音效、音樂及相關指令操作																																	
小遊戲主題或內容討論																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	

<p>第(15)週 - 第(20)週</p>	<p>跳跳猴 〔背景 會捲動 的遊 戲〕</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的 資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資 源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 背景捲動遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識 程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型 的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式 語言 SCRATCH解決課程內容的 問題 4. 參與小組討論，協同合作製作 小組背景捲動遊戲</p>	<p>1. 自己畫遊戲背景 2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 4. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 5. 學習繪製「角色」，打上文字 6. 學習「變數」的使用方式</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 449 1837 953"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○，否X)</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>繪製遊戲角色及背景</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0 移動的移動的 「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變 數」指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>背景捲動遊戲主題或內容 討論</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 995 1837 1230"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核	繪製遊戲角色及背景			蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0 移動的移動的 「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變 數」指令操作			背景捲動遊戲主題或內容 討論			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					<p>1. 教師導學： (1)引起動機:喚起舊經驗,複習上一單元相關指令之操作。 (2)課程任務的說明:了解移動的「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變數」指令 (3)教師介紹移動的「背景」的設置方式 (4)教師介紹「滑行」、「等到直到」、「變數」指令及使用 方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路及圖書館資源，繪製遊戲角色及背景 (2)學生利用網路資源蒐集各類多媒體素材。 (3)學生利用網路進行背景捲動遊戲題材資料蒐集。 (4)學生進行 Scratch3.0 移動的「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變數」指令操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的背景捲動遊戲主題或 內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0 移動的「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變數」指令進行遊戲創作。 (3) 小組討論背景捲動遊戲創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網 站 電腦 廣播系統</p>	<p>6</p>
任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核																													
繪製遊戲角色及背景																															
蒐集各類多媒體素材																															
Scratch3.0 移動的移動的 「背景」的設置方式及「滑 行」、「等到直到」、「變 數」指令操作																															
背景捲動遊戲主題或內容 討論																															
我們覺得哪一個小組很棒？																															
組別	原因																														

<p>第(1)週 - 第(6)週</p>	<p>我的創意 [迷宮遊戲]</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 迷宮遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組迷宮遊戲</p>	<p>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 3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態 4. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右 5. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 6. 繪製遊戲結束到達終點的畫面 7. 設計各種迷宮障礙物 8. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 506 1837 869"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○，否 X)</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0「角色」x、y 軸的值及障礙物設置及「變數」及「如果…那麼」指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>迷宮遊戲主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 961 1837 1150"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0「角色」x、y 軸的值及障礙物設置及「變數」及「如果…那麼」指令操作			迷宮遊戲主題或內容討論			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					<p>1. 教師導學： (1)引起動機：喚起舊經驗，複習上一單元相關指令之操作。 (2)課程任務的說明：了解迷宮類型遊戲的設計方式 (3)介紹將圖轉成向量圖的方式 (4)介紹「變數」及「如果…那麼」指令的使用方式 (5)介紹「角色」x、y 軸的值的操作方式 (6)介紹障礙物設置方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路資源蒐集各類多媒體素材。 (2)學生利用網路進行背景捲動遊戲題材資料蒐集。 (3)學生進行 Scratch3.0「角色」x、y 軸的值及障礙物設置及「變數」及「如果…那麼」指令操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的迷宮遊戲主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0「角色」x、y 軸的值及障礙物設置及「變數」及「如果…那麼」指令進行遊戲創作。 (3) 小組討論迷宮遊戲創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網站 電腦廣播系統</p>	<p>6</p>
任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師覆核																										
蒐集各類多媒體素材																												
Scratch3.0「角色」x、y 軸的值及障礙物設置及「變數」及「如果…那麼」指令操作																												
迷宮遊戲主題或內容討論																												
我們覺得哪一個小組很棒？																												
組別	原因																											

<p>第(7)週 - 第(10)週</p>	<p>對戰遊戲(一)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 對戰類型遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組對戰類型遊戲</p>	<p>1. 設計二人對打類型的遊戲 2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 331 1837 697"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○，否X)</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0「亂數」、「變數」及判斷式指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>對戰類型遊戲主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> </tbody> </table> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1252 743 1837 972"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0「亂數」、「變數」及判斷式指令操作			對戰類型遊戲主題或內容討論			我的自我檢討			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學： (1)引起動機：喚起舊經驗，複習上一單元相關指令之操作。 (2)課程任務的說明：了解對戰類型遊戲的設計方式 (3)教師介紹「亂數」指令套用到圖像的方式 (4)教師介紹「變數」指令在速度上的使用方式 (5)教師介紹判斷式指令的使用方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路資源蒐集各類多媒體素材。 (2)學生利用網路進行對戰類型遊戲題材資料蒐集。 (3)學生進行 Scratch3.0「亂數」、「變數」及判斷式指令操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的對戰類型遊戲主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0「亂數」、「變數」及判斷式指令進行對戰類型遊戲創作。 (3) 小組討論對戰類型遊戲創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網站 電腦 廣播系統</p>	<p>4</p>
任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核																															
蒐集各類多媒體素材																																	
Scratch3.0「亂數」、「變數」及判斷式指令操作																																	
對戰類型遊戲主題或內容討論																																	
我的自我檢討																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	

<p>第(11)週 - 第(14)週</p>	<p>對戰遊戲(二)</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 對戰類型遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作改善與進化小組對戰類型遊戲</p>	<p>1. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 2. 加上扣分和加分的角色 3. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 4. 學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 310 1834 814"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 (是○，否 X)</td> <td>老師 覆核</td> </tr> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0「複製」技巧、角色的出現的設置、扣分和加分的角色的設置方式操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>對戰類型遊戲改善與進化內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>參與測試遊戲的「錯誤(Bug)」</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 905 1834 1136"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0「複製」技巧、角色的出現的設置、扣分和加分的角色的設置方式操作			對戰類型遊戲改善與進化內容討論			參與測試遊戲的「錯誤(Bug)」			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>1. 教師導學： (1)引起動機：喚起舊經驗，複習上一單元相關指令之操作。 (2)課程任務的說明：改善及進化上一單元所創作的對戰類型遊戲 (3)教師介紹「複製」技巧加速遊戲設計的方式 (4)教師介紹扣分和加分的角色的設置方式 (5)教師介紹角色的出現的設置方式 (6)教師介紹遊戲的「錯誤(Bug)」的測試方式</p> <p>2. 學生自學： (1)學生利用網路進行對戰類型遊戲題材資料蒐集。 (2)學生利用網路收集的題材資料思考上一單元自己所設計的遊戲有哪些可以改善及進化的地方 (3)學生進行 Scratch3.0「複製」技巧、角色的出現的設置、扣分和加分的角色的設置方式的操作與練習</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1)學生分組進行小組討論上一單元設計的對戰類型遊戲可以改善及進化的地方。 (2)學生利用 Scratch3.0「複製」技巧、角色的出現的設置、扣分和加分的角色的設置方式進行對戰遊戲的改善與進化並試著測試遊戲，並修正錯誤 (3)小組討論對戰類型遊戲改善與進化發表任務分配</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網站 電腦 廣播系統</p>	<p>4</p>
任務	我是否會了 (是○，否 X)	老師 覆核																															
蒐集各類多媒體素材																																	
Scratch3.0「複製」技巧、角色的出現的設置、扣分和加分的角色的設置方式操作																																	
對戰類型遊戲改善與進化內容討論																																	
參與測試遊戲的「錯誤(Bug)」																																	
我們覺得哪一個小組很棒？																																	
組別	原因																																
我們下一次如何更好？																																	

<p>第(15)週 - 第(20)週</p>	<p>太空神 射手 〔射擊 類遊 戲〕</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 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>程式語言 SCRATCH 多媒體素材 射擊類遊戲</p>	<p>1. 運用程式語言 SCRATCH，認識程式語言程式的操作 2. 使用檔案管理，整理各類型的多媒體素材。 3. 能 運用運算思維並使用程式語言 SCRATCH 解決課程內容的問題 4. 參與小組討論，協同合作製作小組射擊類遊戲</p>	<p>1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應 4. 製作二個關卡的遊戲 5. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 6. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣</p> <p>自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 342 1837 842"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 (是○，否X)</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>蒐集各類多媒體素材</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0 重新塑形工具、「重複直到」指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scratch3.0「背景」切換與角色連動、圖像轉換與音效加入指令操作</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>射擊類遊戲主題或內容討論</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1249 932 1837 1121"> <thead> <tr> <th colspan="2">我們覺得哪一個小組很棒？</th> </tr> <tr> <th>組別</th> <th>原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核	蒐集各類多媒體素材			Scratch3.0 重新塑形工具、「重複直到」指令操作			Scratch3.0「背景」切換與角色連動、圖像轉換與音效加入指令操作			射擊類遊戲主題或內容討論			我們覺得哪一個小組很棒？		組別	原因					<p>1. 教師導學： (1)引起動機：喚起舊經驗，複習上一單元相關指令之操作。 (2)課程任務的說明：了解對戰類型遊戲的設計方式 (3)介紹重新塑形工具編輯圖像 (4)介紹射擊類遊戲的設置架構 (5)介紹「重複直到」指令的使用方式 (6)介紹「背景」切換與角色連動的操作方式 (7)介紹圖像轉換與音效加入的操作方式 2. 學生自學： (1)學生利用網路資源蒐集各類多媒體素材。 (2)學生利用網路進行射擊類遊戲題材資料蒐集。 (3)學生進行 Scratch3.0 重新塑形工具、「重複直到」指令、「背景」切換與角色連動、圖像轉換與音效加入操作與練習 3. 組內共學：主題定標及擇策製作 (1) 學生分組進行小組討論要設計的射擊類遊戲主題或內容。 (2) 學生利用 Scratch3.0 重新塑形工具、「重複直到」指令、「背景」切換與角色連動、圖像轉換與音效加入操作進行射擊類遊戲創作 (3) 小組討論射擊類遊戲創作發表任務分配 4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評 (1) 各小組進行發表 (2) 完成組間評量檢核表 (3) 完成自我檢核表、個人省思回饋</p>	<p>無線可能版 SCRATCH 網 站 電腦 廣播系統</p>	<p>6</p>
任務	我是否會了 (是○，否X)	老師 覆核																													
蒐集各類多媒體素材																															
Scratch3.0 重新塑形工具、「重複直到」指令操作																															
Scratch3.0「背景」切換與角色連動、圖像轉換與音效加入指令操作																															
射擊類遊戲主題或內容討論																															
我們覺得哪一個小組很棒？																															
組別	原因																														
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>																														
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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(40)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>																														
<p>特教需求學生課程調整</p>	<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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：林岳汶</p>																														

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。