

臺南市公立東區東光國民小學 109 學年度第一學期五年級彈性學習 電腦 課程計畫
 (普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

教材來源	Scratch3 小小程式設計師	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (17) 節		
課程目標	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。 3. 了解角色的造型及迴圈、座標及輸入的概念。 4. 學習變換造型程式。 5. 認識流程圖、條件式【如果】、廣播及圖層指令。				
相關領域	數學、藝術與人文				
能力指標 (總綱核心素養)	【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。 N-3-17 能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。 【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【健康與體育】 3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第 1~4 週	【資訊教育】 3-3-3 4-3-1 【數學】 A-3-02	一、我是小小程式設計師	4	● 口頭問答：說出程式語言的用途。	【資訊教育】

	【藝術】1-3-5			<ul style="list-style-type: none"> ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 <p>學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</p>	
第 5~10 週	【資訊教育】3-3-3 【數學】N-3-17 【藝術】1-3-5	二、孫悟空變變變	4	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 <p>學習評量（進階題）：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。</p>	【資訊教育】
第 11~16 週	【資訊教育】3-3-3 【數學】A-3-02	三、百變造型師	6	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。 	【資訊教育】

	【藝術】1-3-5			<ul style="list-style-type: none"> ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。 <p>學習評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。</p>	
第 17~21 週	<p>【資訊教育】3-3-3</p> <p>【健康與體育】3-2-3</p> <p>【藝術】1-3-5</p>	四、青蛙賽跑	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：能 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物點點名」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，改成 A 隊與 B 隊賽跑，用 AB 按鍵控制。 <p>學習評量（進階題）：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。</p>	【資訊教育】

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立東區東光國民小學 109 學年度第二學期五年級彈性學習 電腦 課程計畫
 (普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

教材來源	Scratch3 小小程式設計師	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (14) 節
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識製作動畫的步驟、背景變換與轉場。 2. 能認識擴充功能 (文字轉語音)、分身、音樂擴充功能及顏色碰撞的判斷。 3. 能設定按鈕。 4. 能了解亂數及變數。 5. 能知道 2 選 1 條件式的邏輯及【不成立】的邏輯運算。 7. 能懂得邏輯運算。 8. 能學會字串的設計、加入音效及製作計時器。 		
相關領域	數學、藝術、健體、英語		
能力指標 (總綱核心素養)	<p>【健康與體育】 7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【英語】 6-1-12 樂於參與有助提升英語能力的活動。</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第 1~4 週	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	五、防疫小尖兵	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出按鈕的設計方法。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 ● 學習評量(除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。 ● 學習評量(初階題)：使用本課練習成果， <p>學習評量(進階題)：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。</p>	【資訊教育】
第 5~10 週	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	六、終極密碼	4	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出什麼是亂數。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 ● 學習評量(除錯題)：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 	【資訊教育】

				<ul style="list-style-type: none"> ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 學習評量（進階題）：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從 1~25 數字中，抽取一個號碼。 	
第 11~16 週	<p style="text-align: center;">【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p style="text-align: center;">【英語】 6-1-12 樂於參與有助提升英語能力的活動。</p> <p style="text-align: center;">【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	七、英打問答	6	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「躲避球」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，讓每次出題為 3 個字母，都正確才算答對。 	【資訊教育】
第 17~20 週	【資訊教育】	八、打鼓達人	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出分身是 	【資訊教育】

	<p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【健康與體育】 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。 【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>		<p>什麼。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，將計時30秒改為倒數計時30秒。 <p>學習評量（進階題）：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。</p>	
--	--	--	---	--

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。