

台南市公立鹽水區鹽水國民小學 110 學年度第一學期五年級彈性學習**資訊**課程計畫(普通班 特教班)

課程名稱	PowerPoint 2016 超簡單	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/>統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/>主題 <input checked="" type="checkbox"/>專題 <input checked="" type="checkbox"/>議題)</p> <p>2. <input type="checkbox"/>社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/>社團活動 <input type="checkbox"/>技藝課程)</p> <p>3. <input type="checkbox"/>特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/>生活管理 <input type="checkbox"/>社會技巧 <input type="checkbox"/>學習策略 <input type="checkbox"/>職業教育 <input type="checkbox"/>溝通訓練 <input type="checkbox"/>點字 <input type="checkbox"/>定向行動 <input type="checkbox"/>功能性動作訓練 <input type="checkbox"/>輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/>創造力 <input type="checkbox"/>領導才能 <input type="checkbox"/>情意發展 <input type="checkbox"/>獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/>其他類課程 <input type="checkbox"/>本土語文/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 type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>							
設計理念	<p>1. 系統與模型：讓學生理解簡報文件設計的方法。</p> <p>2. 結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。</p> <p>3. 交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。</p>							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>							
課程目標	<p>1. 學生能正確認識簡報與簡報的功能，從規劃到利用 PowerPoint 製作簡報及專題報告的能力。</p> <p>2. 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。</p> <p>3. 學生會利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用與上台報告的能力。</p> <p>4. 學生能由製作簡報過程中，透過分組討論分享個人學習心得，提升資訊素養。</p> <p>5. 從個人專題報告的刊頭開始，在規劃過程中，使學生了解並形成概念，進而一步一步架構出自己的簡報。</p> <p>6. 藉由個人簡報的規劃設計，引導學生認識網路倫理以及相關法律，明瞭個人資料保護與隱私權的重要性。</p>							
配合融入之領域或議題	<p><input checked="" type="checkbox"/>國語文 <input checked="" type="checkbox"/>英語文 <input type="checkbox"/>英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/>本土語</p> <p><input type="checkbox"/>數學 <input type="checkbox"/>社會 <input checked="" type="checkbox"/>自然科學 <input checked="" type="checkbox"/>藝術 <input checked="" type="checkbox"/>綜合活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>健康與體育 <input type="checkbox"/>生活課程 <input type="checkbox"/>科技 <input checked="" type="checkbox"/>科技融入參考指引</p> <p><input type="checkbox"/>性別平等教育 <input type="checkbox"/>人權教育 <input checked="" type="checkbox"/>環境教育 <input type="checkbox"/>海洋教育 <input type="checkbox"/>品德教育</p> <p><input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input checked="" type="checkbox"/>資訊教育 <input type="checkbox"/>能源教育</p> <p><input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>防災教育 <input type="checkbox"/>閱讀素養 <input type="checkbox"/>多元文化教育</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</p>							
表現任務	軟體操作、口頭問答、簡報作品。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			議題實質內涵					
第 1 週	1	一、報告老師！我要學簡報（一） （議題：資訊、科技）	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	自我介紹簡報。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識簡報 2. 認識 PowerPoint 3. 製作自我介紹簡報 4. 學會儲存簡報 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說明什麼是簡報。 2. 說明什麼時候會用到簡報，例如：寫報告、做專題、分享生活與資訊。 3. 說明上台報告可以訓練表達與溝通能力。 4. 介紹常見的簡報製作軟體，例如：PowerPoint、Impress 等。 5. 瞭解製作簡報的流程，從確立主題、規劃大綱與內容、蒐集整理資料、編輯與發表簡報等。 6. 讓學生瞭解蒐集簡報素材時，須尊重他人的智慧財產權。 7. 開啟 PowerPoint 認識介面。 8. 建立第一個簡報「自我介紹」。 9. 學會套用佈景主題，並修改主標題與副標題。 10. 學會儲存檔案為簡報檔。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【輕鬆懂簡報】 【簡報能做什麼】 【認識 PowerPoint 介面】
第 2 週	1	一、報告老師！我要學簡報（二） （議題：資訊）	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	自我介紹簡報。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會在簡報中插入圖文 2. 學會播放簡報 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會調整文字方塊大小。 2. 學會插入圖片，在第一張投影片人物圖片。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體

			<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>			<p>3. 了解簡報中常使用的圖片格式。</p> <p>4. 學會儲存簡報的更多格式，例如舊版相容格式。</p> <p>5. 說明在 PowerPoint 支援 Google 雲端硬碟與 OneDrive 存取。</p> <p>6. 學會播放簡報。</p>		【標點符號輸入大考驗】
第 3 週	1	<p>二、資訊安全防身術 (一) (議題：資訊)</p>	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	資訊安全宣導簡報。	<p>1. 學會運用內鍵範本</p> <p>2. 學會刪除投影片</p>	<p>1. 說明簡報設計要領：大又清楚的標題、切合主題的圖片、簡潔有秩序的內涵。</p> <p>2. 製作簡報「資訊安全防身術」宣導簡報。</p> <p>3. 學會運用內建範本再編輯。</p> <p>4. 學會刪除投影片。</p> <p>5. 學會插入背景底圖。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【版面配置的技巧】</p>
第 4 週	1	<p>二、資訊安全防身術 (二) (議題：資訊)</p>	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	資訊安全宣導簡報。	<p>1. 學會運用文字藝術師</p> <p>2. 學會插入線上圖片</p>	<p>1. 學會運用文字藝術師，套用樣式、設計標題文字。</p> <p>2. 學會使用 PowerPoint 內的搜尋功能、插入線上圖片。</p> <p>3. 學會新增投影片。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【封面設計的三大要素】</p> <p>【什麼是去背圖片】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 5 週	1	二、資訊安全防身術 (三) (議題：資訊)	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	資訊安全宣導簡報。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會美化項目符號 2. 學會插入線上影片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解項目符號如何讓文字更有條理。 2. 學會美化項目符號。 3. 學會複製投影片。 4. 學會使用使用 PowerPoint 內的搜尋功能、插入 YouTube 影片。 5. 學會另存新檔。 6. 瞭解上台做簡報的注意事項。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 <p>【簡報來找碴】</p> <p>【資訊安全與倫理】</p>
第 6 週	1	三、校外教學 Happy Go (一) (議題：資訊)	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	校外教學簡報。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會共用背景 2. 學會組合相框照片 3. 學會運用 Google 翻譯 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會使用「共用背景」，讓內頁使用相同的背景。 2. 學會讓封面與內頁使用不同的背景。 3. 學會設計封面。 4. 學會使用鏤空相框與照片，上下組合在一起。 5. 學會裁剪圖片。 6. 學會使用文字方塊、加入內頁標題。 7. 練習輸入中英對照的文字。 8. 學會運用 Google 翻譯來協助中英互譯。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 <p>【什麼是網路翻譯字典】</p> <p>【圖層概念】</p> <p>【圖層大風吹】</p>
第 7 週	1	三、校外教學 Happy Go (二) (議題：資訊)	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E8 認識基本</p>	校外教學簡報。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會群組物件 2. 學會插入外部投影片 3. 學會加入動態效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會將物件組合為群組、一同旋轉或移動。 2. 學會為圖片加入 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			<p>的數位資源整理方法。</p> <p>英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>		果	<p>陰影。</p> <p>3. 學會用文字方塊做圖說。</p> <p>4. 學會運用內建的圖片樣式，做出千變萬化的圖片。</p> <p>5. 學會使用「插入外部投影片」技巧，使用同學或老師分享的簡報、共同編輯完成創作。</p> <p>6. 學會加入轉場特效與背景音樂。</p> <p>7. 讓學生完成「校外教學 Happy Go」簡報。</p>		<p>動多媒體</p> <p>【英語小測驗】</p> <p>【物件群組】</p> <p>【什麼是投影片切換效果】</p>
第 8 週	1	<p>四、防治登革熱—滅蚊大作戰（一）</p> <p>（議題：資訊）</p>	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。</p> <p>健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。</p>	防治登革熱宣導簡報。	<p>1. 學會運用內建圖案</p> <p>2. 學會圖片去背</p>	<p>1. 觀摩疾病防治宣導簡報，瞭解切題的主視覺可以讓簡報更吸引人。</p> <p>2. 學會運用內建的圖案，製作禁止標誌。</p> <p>3. 學會在 PowerPoint 中為圖片去背。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【消滅害蟲】</p>
第 9 週	1	<p>四、防治登革熱—滅蚊大作戰（二）</p> <p>（議題：資訊）</p>	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。</p> <p>健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健</p>	防治登革熱宣導簡報。	1. 學會使用 SmartArt 圖形	<p>1. 認識「SmartArt」圖形，包含清單、流程圖、循環圖、關聯圖、階層圖、金字塔圖等。</p> <p>2. 學會編輯 SmartArt。</p> <p>3. 學會變更 SmartArt 樣式。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【消滅害蟲】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			康技能和生活技能。					
第 10 週	1	四、防治登革熱—滅蚊大作戰（三） （議題：資訊）	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。</p> <p>健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。</p>	防治登革熱宣導簡報。	<p>1. 學會在 SmartArt 中嵌入圖片</p> <p>2. 學會列印簡報</p>	<p>1. 學會在 SmartArt 中嵌入圖片。</p> <p>2. 學會製作箭號圖案、在圖案中加入文字、製作網頁超連結。</p> <p>3. 瞭解列印簡報的方式，有全頁投影片、備忘稿、大綱、講義等。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【消滅害蟲】</p>
第 11 週	1	五、成語萬花筒—四格動漫（一） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	成語的四格動漫簡報。	<p>1. 認識四格動漫簡報</p> <p>2. 學會運用圖說文字表現劇情</p>	<p>1. 教師說明構思動漫劇情的流程，並讓學生觀摩四格動漫簡報。</p> <p>2. 教師說明腳本劇情的設計，起、承、轉、合的原則。</p> <p>3. 學會翻轉物件。</p> <p>4. 學會插入圖說文字。</p> <p>5. 學會美化圖說文字的樣式。</p> <p>6. 學會設定圖說文字的陰影。</p> <p>7. 學會調整圖說文字的尖端位置，讓演員看起來像在說話。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【成語剪貼簿】</p>
第 12 週	1	五、成語萬花筒—四格動漫（二） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	成語的四格動漫簡報。	<p>1. 學會運用移動路徑製作動畫</p> <p>2. 學會投影片動畫效果</p>	<p>1. 練習為投影片的圖說文字增加「旋轉」效果。</p> <p>2. 完成各張投影片的動畫效果。</p> <p>3. 學會設定投影片</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p>

			<p>國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>			<p>換頁效果，讓投影片播放時自動輪播。</p> <p>4. 練習將角色增加「移動路徑」動畫，製作烏鴉飛過的特效。</p> <p>5. 完成「成語萬花筒—四格動漫」簡報。</p> <p>6. 練習將本課程果改編為「成語接龍」，發揮想像力，創作劇情。</p>		<p>【成語輸入資優生】</p> <p>【成語小測驗】</p>
第 13 週	1	六、視力保健小常識 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。</p>	視力保健問答遊戲簡報。	<p>1. 認識互動式問答簡報</p> <p>2. 學會插入動畫圖片</p> <p>3. 學會物件對齊</p>	<p>1. 老師說明什麼是互動式問答遊戲，讓學生從成品範例中體會簡報設計。</p> <p>2. 老師說明問答遊戲的規劃要領。</p> <p>3. 學生練習用插入圖片與文字，製作答對頁與答錯頁。</p> <p>4. 學會插入 GIF 動畫圖片。</p> <p>5. 學會修改背景美術效果，製作暗色風格的答錯頁。</p> <p>6. 學會插入圖示作為按鈕。</p> <p>7. 學會運用物件對齊功能，將按鈕垂直置中與水平均分。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【製作遊戲腳本的概念】</p>
第 14 週	1	六、視力保健小常識 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	視力保健問答遊戲簡報。	1. 學會製作答案選項按鈕	<p>1. 學會使用超連結製作按鈕連結，製作答對頁與答錯頁的連結。</p> <p>2. 設定按鈕動作換頁。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【愛眼問答】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。			3. 學會取消滑鼠換頁效果。 4. 學生完成「視力保健小常識」。 5. 開啟練功囉小檔案，複習所學。		
第 15 週	1	七、臺灣特有鳥類—專題介紹（一） （議題：資訊）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	臺灣特有鳥類專題介紹簡報。	1. 瞭解創用 CC 2. 學會使用母片設計	1. 老師說明專題與製作流程，以「臺灣特有鳥類」為例。 2. 學生了解從網路取得資源須尊重智慧財產權。 3. 瞭解什麼是創用 CC。 4. 認識創用 CC 的標示與應用。 5. 瞭解母片設計、學會使用母片製作內頁。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【網路著作權】 【什麼是創用 CC】
第 16 週	1	七、臺灣特有鳥類—專題介紹（二） （議題：資訊）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	臺灣特有鳥類專題介紹簡報。	1. 學會使用維基百科搜尋整理資料 2. 學會對齊與均分物件	1. 學會套用母片。 2. 學會將多個物件對齊與均分。 3. 瞭解維基百科是什麼，如何運用、搜尋資料。 4. 學會從維基百科中擷取文字與圖片。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【什麼是母片】 【wiki(維基百科)的特點】
第 17 週	1	七、臺灣特有鳥類—專題介紹（三） （議題：資訊）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句	臺灣特有鳥類專題介紹簡報。	1. 學會美化照片形狀 2. 學會匯出 PDF 檔案 3. 學會引用創用 CC 標示	1. 學會將圖片裁切成圖案的形狀。 2. 學會合併簡報檔案。 3. 學會將簡報匯出成 PDF 檔案。 4. 學會將來自維基	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【臺灣特有鳥類欣賞】

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			子和段落的意義與主要概念。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。			百科的資料加上引用來源與創用 CC 標示。		
第 18 週	1	八、全球暖化大作戰—救救北極熊（一） （議題：資訊、環境）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。	全球暖化專題報告簡報。	1. 學會使用 Word 與 PowerPoint 結合製作專題報告	1. 老師說明表格與圖表的優點，以及如何在簡報中運用。 2. 教師說明製作專題報告的準備工作，從問題界定、定義主題、尋找答案、運用資訊，到分類整合等。 3. 瞭解用 Word 撰寫內文的方法。 4. 學會在簡報中插入 Word 文件。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【什麼是表格】
第 19 週~ 第 20 週	2	八、全球暖化大作戰—救救北極熊（二） （議題：資訊、環境）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。	全球暖化專題報告簡報。	1. 學會插入圖表 2. 學會製作表格	1. 認識儲存格與表格的關係。 2. 學會在簡報中插入 Excel 圖表。 3. 學會插入表格，並設定樣式。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【什麼是全球暖化】
第 21 週~ 第 22 週	2	八、全球暖化大作戰—救救北極熊（三） （議題：資訊、環境）	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方	全球暖化專題報告簡報。	1. 學會製作表格 2. 認識快捷鍵	1. 學會合併表格中的儲存格。 2. 觀摩其他主題的專題報告，例如臺灣國寶—櫻花鉤吻	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			<p>法。</p> <p>國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</p> <p>環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。</p>			<p>鮭、認識土石流。</p> <p>3. 瞭解在簡報中可運用的常用快速鍵。</p>	<p>【表格的運用與規劃】</p>
--	--	--	---	--	--	--	-------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

課程名稱		Scratch 3 程式設計真簡單	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節		
彈性學習課程 四類規範		1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
設計理念		1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。						
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養		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。						
課程目標		1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
配合融入之領域 或議題		<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務		軟體操作、口頭問答、程式設計、設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 1 週	1	一、警察抓小偷(一) (議題：資訊)	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	Scratch 軟體介面與程式執行方式。	認識 Scratch 與執行程式。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察看仔細：開啟【範例 1-1】，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概念聽清楚： <ol style="list-style-type: none"> (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 (5) 什麼是序列。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】
第 2 週	1	一、警察抓小偷(二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	警車在舞台上移動，依照路線，從起點走到小偷所在的終點。	應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指令說明白：定位到、移動、等待、旋轉。 2. 動手做一做：開啟【範例 1-2】，思考解題，安排警車走另一條路線抓小偷。 3. 動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創意，將積木加到【範例 1-2】。 4. 開啟不同的路線圖，設計警車走不同的路線。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計：讓警車走另外一條路線。 2. 程式設計：加入音效、對話。 3. 程式設計：用不同的路線圖解題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】
第 3 週	1	二、魔幻樂園(一) (議題：資訊)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	多個角色在舞台上動作。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 2. 認識造型等比例縮小等用法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察看仔細：開啟【範例 2-1】，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型。 2. 概念聽清楚： <ol style="list-style-type: none"> (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。 	口頭問答：能說出什麼是平行處理。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 4 週	1	二、魔幻樂園 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	多個角色在舞台上動作。	<ol style="list-style-type: none"> 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。 計算新角色應縮小的比例。 	<ol style="list-style-type: none"> 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。 動手做一做：開啟【範例 2-1】，思考解題，再加入兩個喜歡的角色移動、換造型。 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。 	<ol style="list-style-type: none"> 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 程式設計：讓角色隨機移動。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 老師教學網站影音多媒體
第 5 週	1	三、春天來了 (一) (議題：資訊)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	角色變換造型，藉視覺暫留的現象模擬生物的行為。	<ol style="list-style-type: none"> 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 理解角色在舞台移動的速度。 理解角色本身動作的速度。 	<ol style="list-style-type: none"> 觀察看仔細：開啟【範例 3-1】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像在飛舞。 概念聽清楚： <ol style="list-style-type: none"> 迴圈的概念。 視覺暫留。 速度。 造型工具。 繪製造型練習。 	口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 老師教學網站影音多媒體
第 6 週	1	三、春天來了 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比</p>	角色變換造型，藉視覺暫留的現象模擬生物的行為。	<ol style="list-style-type: none"> 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。 理解並計算小狗和昆蟲的移動速度、動作速度。 	<ol style="list-style-type: none"> 指令說明白：面朝向、重複、造型。 動手做一做：開啟【範例 3-1】，加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。 動腦想一想：加入昆蟲角色，讓角色消失與出現。 	<ol style="list-style-type: none"> 程式設計：生態模擬。 程式設計：角色消失與隱藏。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			<p>例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>					
第 7 週	1	<p>四、四季（一）</p> <p>（議題：資訊、科技）</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	用鍵盤和滑鼠控制舞台與角色。	<p>1. 認識控制角色的各種方法。</p> <p>2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 4-1】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三個場景與三個角色。也可以用按鍵 2、3、1 控制。</p> <p>2. 概念聽清楚：</p> <p>(1) 舞台編輯介面。</p> <p>(2) 輸入的概念。</p> <p>(3) 角色程式複製。</p>	口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 8 週	1	<p>四、四季（二）</p> <p>（議題：資訊、科技）</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>1. 用鍵盤和滑鼠控制舞台與角色。</p> <p>2. 未來家電或遊戲。</p>	<p>1. 應用不同的輸入方式控制角色。</p> <p>2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。</p>	<p>1. 指令說明白：當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。</p> <p>2. 動手做一做：開啟【範例 4-1】，新增冬季場景與角色。</p> <p>3. 動腦想一想：設計未來的人機互動介面，考慮使用者、輸入方式，以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。</p>	<p>1. 程式設計：完成冬季的生態模擬。</p> <p>2. 草圖設計：設計一個未來家電或遊戲。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 9 週	1	<p>五、修理機器人（一）</p> <p>（議題：資訊）</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	用鍵盤控制角色各部位的動作。	1. 認識角色拆解的技巧。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 5-1】，按鍵盤 1、2、3、4 可	口頭問答：說明造型的中心點。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單

			<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>		2. 認識除錯的技巧。	<p>以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，請找出不正常的地方。</p> <p>2. 概念聽清楚：</p> <p>(1) 問題拆解與除錯。</p> <p>(2) 拆解造型變成獨立角色。</p> <p>(3) 造型的圖層、群組與中心點。</p> <p>(4) 音效庫的使用。</p>		2. 老師教學網站影音多媒體
第 10 週	1	五、修理機器人(二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	用鍵盤控制角色各部位的動作。	<p>1. 應用除錯的技巧，修正範例檔。</p> <p>2. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。</p>	<p>1. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。</p> <p>2. 動手做一做：開啟【範例 5-1】，嘗試除錯，讓機器人的動作正常。</p> <p>3. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人造型並加入背景音樂。</p>	<p>1. 程式設計：為範例除錯。</p> <p>2. 程式設計：鍵盤控制太空人。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 11 週	1	六、強棒出擊(一) (議題：資訊)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	<p>1. 認識條件積木與打擊遊戲。</p> <p>2. 認識角色放大再縮小、變色等積木。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 6-1】，來玩玩看棒球遊戲。遊戲開始，球會落下，移動滑鼠，打者會跟隨滑鼠，球若碰到打者就會回到原位置。</p> <p>2. 概念聽清楚：</p> <p>(1) 【如果】的概念。</p> <p>(2) 【如果】指令。</p> <p>(3) 條件積木。</p> <p>(4) 不斷偵測與判</p>	口頭問答：條件積木的用途。	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 12 週	1	六、強棒出擊 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。 2. 應用條件積木，描述如何讓方向鍵控制角色。 	<p>斷。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 概念聽清楚：(1) 二選一的條件式。(2) 多重條件判斷(3) 讓角色跟隨鼠標 (游標)。(4) 條件式應用：更多偵測。 	口頭問答：說出哪些積木可以放在條件積木中。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 13 週	1	六、強棒出擊 (三) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 使用造型切換讓打擊動作更生動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指令說明白：如果_那麼_、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做：開啟【範例 6-1】，增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方的草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。(設計【如果按下滑鼠，就變換造型】)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 14 週	1	七、密碼神算 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理</p>	猜數字遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數字遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚：(1) 什麼是【亂數】。(2) 什麼是【變數】。(3) 建立【變數】與設定。(4) 【變數】之間的比較。 	口頭問答：什麼是變數。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。					
第 15 週	1	七、密碼神算(二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	猜數字遊戲。	1. 認識多種滑鼠遊戲的範例。 2. 觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲。	1. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。 (2) 讓猜數字遊戲更好玩。 (3) 複製角色。 2. 觀摩範例：【消滅牙齒大作戰】、【猴子接香蕉】。	口頭問答：什麼是排序。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 16 週	1	七、密碼神算(三) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	猜數字遊戲。	1. 應用更多數字讓猜數字遊戲更難。 2. 應用【變數】設計計分器。	1. 指令說明白：變數、變數設為、變數顯示、變數改變。 2. 動手做一做：開啟【範例 7-1】，將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。 3. 動腦想一想：建立計分器(用變數【分數】表示)，預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。	1. 程式設計：增加遊戲難度。 2. 程式設計：計分器。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 17 週	1	八、一起來尬舞(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	滑鼠控制角色在舞台輪流表演。	1. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。 2. 認識造型縮放可以運用在遠近的設計。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 8-1】，點一下角色開始表演，總共有兩個角色。 2. 概念聽清楚： (1) 角色動作的銜接時間。 (2) 角色的圖層設	口頭問答：廣播的用途。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

					3. 認識圖層的上下關係。	定。 (3) 文字變數。 (4) 【廣播】的概念。 (5) 【廣播】設定練習。		
第 18 週	1	八、一起來尬舞(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	滑鼠控制角色在舞台輪流表演。	應用【廣播】技巧設計角色輪流表演。	1. 指令說明白：廣播訊息、當收到訊息、圖層移到最上層、變數設為(文字)。 2. 動手做一做：開啟【範例 8-1】，新增一個角色來表演。 3. 動腦想一想：加入一個粉絲角色，當舞者跳完舞，就喊出舞者的名字、再說一句讚美。	1. 程式設計：加入新角色上臺表演。 2. 程式設計：加入粉絲角色。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 19 週	1	九、夜空煙火秀(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	滑鼠點擊出現煙火表演。	1. 認識【分身】的概念並應用於煙火表演遊戲。 2. 學習用程式表現視覺與音效。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 9-1】，認識角色分身。開啟【範例 9-2】，玩玩看用滑鼠放煙火。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是分身。 (2) 分身的指令。 (3) 產生分身練習。 (4) 產生多個分身。 (5) 角色與分身的應用。 (6) 角色的顯示/隱藏與分身的關係。 (7) 聲音編輯器。 (8) 複製音效。	口頭問答：分身的應用方式。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 20 週	1	九、夜空煙火秀(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	滑鼠點擊出現煙火表演。	應用【分身】技巧創作不同類型的煙	1. 指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。	1. 程式設計：改變煙火角度設	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>		<p>火，表現創意。</p>	<p>2. 動手做一做：開啟【範例 9-2】，修改成上下左右四根齊發的煙火。</p> <p>3. 動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。</p>	<p>計。</p> <p>2. 程式設計：增加煙火數量與角度。</p>	<p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
--	--	---	--	----------------	---	-------------------------------------	-----------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。