

學習主題名稱 (中系統)	E 糖奇緣	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 18 )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 type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )</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	互動與關聯 --- 運用人與科技的關係，體現與他人合作之素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 <input checked="" type="checkbox"/> 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <input checked="" type="checkbox"/> 理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> 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	本課程介紹程式設計，讓學生認識運算思維概念，使用 Scratch 進行遊戲與程式的設計。熟悉 Scratch 視窗環境及使用積木的技巧；熟悉技巧後，藉由設計各種不同類型的程式來學習統整的能力。				
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 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 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		<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 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、瓢蟲趴趴走、孫悟空變變變、百變造型師、青蛙賽跑、防疫小尖兵、終極密碼、英打問答、打鼓達人。				
<pre>                     graph LR                         A[我是小小程式設計師(2) 認識scratch中鍵盤 控制角色] --&gt; B[孫悟空變變變(6) 運用scratch中積木 製作孫悟空變變變 遊戲]                         B --&gt; C[百變造型師(6) 運用scratch中條件 積木製作百變造型 師遊戲]                         C --&gt; D[青蛙賽跑(7) 運用scratch中廣播 積木製作青蛙賽跑 遊戲]                 </pre>					
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 (表現任務)	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	一、我是小小程式設計師 (議題：資訊)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>資議 a-III-4</b> 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p><b>數 n-III-9</b> 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><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>資議 S-III-1</b> 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p><b>資議 T-III-3</b> 數位學習網站與資源的使用。</p> <p><b>數 N-6-6</b> 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。</p> <p><b>視 E-III-2</b> 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	1. 認識 Scratch 與執行程式。鍵盤控制角色。	<p>2. 認識程式設計與程式語言。</p> <p>3. 認識積木式語言。</p> <p>4. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。</p> <p>5. 認識 Scratch 操作介面。</p> <p>6. 新建專案。</p> <p>7. 建立與刪除角色。</p> <p>8. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p> <p>9. 複製程式組。</p> <p>10. 設定舞台背景。</p> <p>11. 執行程式。</p> <p>12. 儲存檔案。</p> <p>13. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>學習程式設計的優點。</p>	<p>14. 口頭問答：說出程式語言的用途。</p> <p>15. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>16. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</p>	<p>1. 巨岩 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】</p>
第 3~8 週	6	二、孫悟空變變變	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題</p>	17. 了解角色的造型。	1. 認識角色的造型與造型區	1. 口頭問答：說出如何加	1. 巨岩 - Scratch 3 小

(議題：資訊)

統。

**資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。

**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。

**綜 2c-III-1** 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。

**藝 1-III-2** 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

解決表示方法。  
**資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。

**數 N-6-6** 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。

**綜 Bc-III-3** 運用各類資源解決問題的規劃。

**視 E-III-1** 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。

18. 了解迴圈的概念。

19. 學習變換造型程式。

認識流程圖。

工具。

2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。

3. 視覺暫留的原理。

4. 認識本課重點指令。

5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。

6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。

7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。

8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。

9. 設定舞台背景。

10. 用「圖像效果」做出變身特效。

11. 認識流程圖與基本圖形。

除錯的概念。

快角色變換造型的速度。

2. 操作評量：完成本課練習。

3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

4. 學習評量（除錯題）：

開啟範例「動物賽跑」來除錯。

5. 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。

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。

小程式設計師

2. 老師教學網站影音互動多媒體

【製作遊戲腳本的概念】

【視覺暫留】

【看圖除錯】

【問題拆解填看】

【迴圈-測驗問答】

第 9~14 週	6	三、百變造型師 (議題：資訊)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>數 r-III-3</b> 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><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>數 R-6-2</b> 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p><b>視 E-III-2</b> 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解座標的概念。</li> <li>2. 認識條件式【如果】。圖層指令。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</li> <li>2. Scratch 圖層指令。</li> <li>3. 本課程式流程圖。</li> <li>4. 認識本課重點指令。</li> <li>5. 開啟練習檔案，編排程式：(1) 程式開始時，指定角色造型。</li> <li>(2) 定位角色且不可拖曳。</li> <li>(3) 當角色被點擊時，更換造型。</li> <li>(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</li> <li>6. 認識「如果」指令。</li> <li>7. 複製程式。</li> <li>8. 修改程式(造型與座標)。執行程式玩玩看。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。</li> <li>2. 操作評量：完成本課練習。</li> <li>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</li> <li>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「兩輛車子」來除錯。</li> <li>5. 學習評量(初階題)：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。</li> </ol> <p>學習評量(進階題)：開啟「海底配對」，完成編排程式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨 岩 - Scratch 3 小程序設計師</li> <li>2. 老師教學網站影音互動多媒體</li> </ol> <p>【座標神射手】</p> <p>【圖層概念】</p>
第 15-21 週	7	四、青蛙賽跑 (議題：資訊)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識廣播。</li> <li>2. 輸入的概念。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識「廣播」。</li> <li>2. 本課程式流</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：能說出廣播</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨 岩 - Scratch 3 小</li> </ol>

		<p>統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>資議 p-III-1</b> 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p><b>健 2d-III-1</b> 分享運動欣賞與創作的美感體驗。</p> <p><b>藝 1-III-5</b> 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p>	<p>解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>健 Fa-III-1</b> 自我悅納與潛能探索的方法。</p> <p><b>音 E-III-3</b> 音樂元素，如：曲調、調式等。</p>	<p>加入音效。</p>	<p>程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：        (1) 編排裁判貓的程式。        (2) 編排「1 隊」青蛙的程式。        (3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。        (4) 編排「2 隊」青蛙的程式。        (5) 接收獲勝的訊息。        (6) 「裁判貓」判斷誰贏。        (7) 執行程式玩玩看。        加入音效。</p>	<p>的使用時機。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物點點名」來除錯。</p> <p>5. 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> <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>	<p>小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p><b>【廣播概念】</b></p> <p><b>【輸入互動連連看】</b></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 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。

臺南市公立善化區善糖國民小學 111 學年度第二學期 五年級彈性學習 善糖 E 起來 課程計畫 (  普通班 /  藝才班 /  體育班 /  特教班 )

學習主題名稱 (中系統)	E 糖物語	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 20 )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 type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )</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	次序：探討藝術科技運用原則順序，體現科技於生活中的美。																																										
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 <input checked="" type="checkbox"/> 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <input checked="" type="checkbox"/> 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	透過探索運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，藉此藝術創作與實踐的能力，理解媒體內容與生活環境中的美感體驗。																																										
配合融入之領域 或議題	<table border="0" style="width:100%"> <tr> <td><input type="checkbox"/>國語文</td> <td><input type="checkbox"/>英語文</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>英語文融入參考指引</td> <td><input type="checkbox"/>本土語</td> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input type="checkbox"/>品德教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>數學</td> <td><input type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>自然科學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>藝術</td> <td><input type="checkbox"/>綜合活動</td> <td><input type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> <td><input type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input type="checkbox"/>生活課程</td> <td><input type="checkbox"/>科技</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技融入參考指引</td> <td></td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民族教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> </tr> </table>					<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 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"/> 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"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<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"/> 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"/> 原住民族教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育
<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 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"/> 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"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育																																		
<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"/> 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"/> 原住民族教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育																																		
表現任務	完成 Scratch 線上測驗、完成「大魚追小魚」、「我的水族箱」並存檔、播放欣賞作品。																																										
																																											
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 (表現任務)	自編自選教材 或學習單																																			

			議題實質內涵					
第 1~5 週	5	一、防疫小尖兵 (議題：資訊、科技)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>資議 a-III-4</b> 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p><b>科議 s-III-1</b> 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p><b>健 1a-III-3</b> 理解促進健康生活的方法、資源與規範。</p> <p><b>藝 1-III-5</b> 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>科議 P-III-1</b> 基本的造形與設計。</p> <p><b>健 Fb-III-2</b> 臺灣地區常見傳染病預防與自我照顧方法。</p> <p><b>視 E-III-3</b> 設計思考與實作。</p> <p><b>表 E-III-2</b> 主題動作編創、故事表演。</p> <p><b>表 E-III-3</b> 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p>	<p>1. 認識製作動畫的步驟。</p> <p>2. 認識背景變換與轉場。</p> <p>設定按鈕。</p>	<p>1. 用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 製作動畫的步驟。</p> <p>3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</p> <p>4. 本課程式流程圖。</p> <p>5. 認識本課重點指令。</p> <p>6. 認識動畫劇情。</p> <p>7. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>8. 編排程式，完成第一個場景： (1) 片頭動畫與按鈕設計。 場景 1：勤洗手。</p>	<p>1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：開啟範例檔案，編排程式完成「洗手五步驟」動畫。</p> <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</p>	<a href="#">線上測驗</a>



第 6~10 週	5	<p>二、終極密碼 (議題：資訊)</p>	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>數 r-III-3</b> 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><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>數 R-6-2</b> 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p><b>視 E-III-2</b> 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 了解亂數。</p> <p>2. 了解變數。</p> <p>知道 2 選 1 條件式的邏輯。</p>	<p>1. 認識「亂數」。</p> <p>2. 認識「變數」。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。</p> <p>認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p>	<p>畫。</p> <p>1. 口頭問答：說出什麼是亂數。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。</p> <p>5. 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。</p> <p>學習評量(進階題)：設計一個抽座號的</p>	<p><u>實際操作</u></p>
----------	---	---------------------------	--	---	---	--	---	--------------------

							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	6	三、英打問答 (議題：資訊、科技)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>英 4-III-5</b> 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。</p> <p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>資議 H-III-1</b> 健康數位習慣的實踐。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)。</p> <p><b>表 E-III-3</b> 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p>	<p>1. 懂得邏輯運算。</p> <p>2. 學會字串的設計。</p> <p>3. 學會加入音效。</p> <p>認識擴充功能(文字轉語音)。</p>	<p>1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 編排程式： (1) 大象的動畫。 (2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 (3) 變數初始化。 (4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 (5) 編排答對程式。 (6) 編排答錯程式。 (7) 編排打字結果程式。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「躲避球」來除錯。</p> <p>5. 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」。</p> <p>學習評量(進</p>	<a href="#">實際操作</a>

						(8) 讓大象說出得分。 (9) 加入音效。認識擴充功能-文字轉語音。	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。	
第 17~21 週	5	四、打鼓達人 (議題: 資訊)	<p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3</b> 運用運算思維解決問題。</p> <p><b>綜 2d-III-2</b> 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p><b>藝 1-III-5</b> 能探索並使用音樂元素, 進行簡易創作, 表達自我的思想與情感。</p>	<p><b>資議 A-III-1</b> 結構化的問題解決表示方法。</p> <p><b>資議 P-III-1</b> 程式設計工具的基本應用。</p> <p><b>綜 Bd-III-2</b> 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p><b>音 E-III-4</b> 音樂符號與讀譜方式, 如: 音樂術語、唱名法等。記譜法, 如: 圖形譜、簡譜、五線譜等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識分身。</li> <li>2. 認識音樂擴充功能。</li> <li>3. 知道【不成立】的邏輯運算。</li> <li>4. 學會製作計時器。</li> </ol> <p>認識顏色碰撞的判斷。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識分身。</li> <li>2. 認識擴充功能-音樂。</li> <li>3. 本課程式流程圖。</li> <li>4. 認識本課重點指令。</li> <li>5. 編排程式:             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</li> <li>(2) 隨機產生左節拍的分身。</li> <li>(3) 左節拍由上往下掉落。</li> <li>(4) 節奏正確條件一與得分。</li> <li>(5) 節奏正確條件二與得分。</li> <li>(6) 完成右節拍程式。</li> <li>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。</li> <li>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答: 說出分身是什麼。</li> <li>2. 操作評量: 完成本課練習。</li> <li>3. 學習評量 (練功囉): 本課測驗題目。</li> <li>4. 學習評量 (除錯題): 開啟範例「下雪」來除錯。</li> <li>5. 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。</li> </ol> <p>學習評量 (進</p>	<a href="#">實際操作</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						執行程式玩玩看。	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。	
	20				5.	6.	6.	

◎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 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。