

台南市公立鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習**資訊**課程計畫( 普通班/藝才班/體育班/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	<b>3. 特殊需求領域課程</b> 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 checked="" 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 <b>4. 其他類課程</b> <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：讓學生理解簡報文件設計的方法。 2. 結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。 3. 交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。							
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。 2. 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的习惯，並學會如何將資訊融入課程學習。 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。 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。 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。 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。							
配合融入之領 域或議題	<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 <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 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" 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 checked="" 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"/> 原住民族教育 <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、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 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
第 1 週~	4	一、報告老師！	<b>資 E1</b> 認識常見	自我介紹簡報。	1. 認識簡報	1. 說明什麼是簡	1. 口頭問答	1. 小石頭版—

第 4 週		我要學簡報	<p>的資訊系統。</p> <p><b>資 E2</b> 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 E6</b> 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>科 E1</b> 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p><b>國 6-II-4</b> 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p><b>綜 1a-II-1</b> 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 認識 PowerPoint</li> <li>3. 製作自我介紹簡報</li> <li>4. 學會儲存簡報</li> <li>5. 學會在簡報中插入圖文</li> <li>6. 學會播放簡報</li> </ol>	<p>報。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>3. 說明上台報告可以訓練表達與溝通能力。</li> <li>4. 介紹常見的簡報製作軟體，例如：PowerPoint、Impress 等。</li> <li>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。</li> <li>6. 讓學生瞭解蒐集簡報素材時，須尊重他人的智慧財產權。</li> <li>7. 開啟 PowerPoint 認識介面。</li> <li>8. 建立第一個簡報「自我介紹」。</li> <li>9. 學會套用佈景主題，並修改主標題與副標題。</li> <li>10. 學會儲存檔案為簡報檔。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<p>PowerPoint 2016 超簡單</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 老師教學網站互動多媒體</li> </ol> <p>【輕鬆懂簡報】</p> <p>【簡報能做什麼】</p> <p>【認識 PowerPoint 介面】</p>
第 5 週~ 第 8 週	4	二、資訊安全防身術	<p><b>資 E2</b> 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 E11</b> 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	資訊安全宣導簡報。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會運用內鍵範本</li> <li>2. 學會刪除投影片</li> <li>3. 學會運用文字藝術師</li> <li>4. 學會插入線上圖片</li> <li>5. 學會運用文字藝術師</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說明簡報設計要領：大又清楚的標題、切合主題的圖片、簡潔有秩序的內容。</li> <li>2. 製作簡報「資訊安全防身術」宣導簡報。</li> <li>3. 學會運用內建範</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小石頭版—PowerPoint 2016 超簡單</li> <li>2. 老師教學網站互動多媒體</li> </ol> <p>【版面配置的技巧】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			<p><b>綜 3a-II-1</b> 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> <p><b>國 2-II-2</b> 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>		<p>6. 學會美化項目符號</p> <p>7. 學會插入線上影片</p>	<p>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>6. 學會運用文字藝術師，套用樣式、設計標題文字。</p> <p>7. 學會使用 PowerPoint 內的搜尋功能、插入線上圖片。</p>		
第 9 週~ 第 12 週	4	三、校外教學 Happy Go	<p><b>資 E2</b> 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 E8</b> 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p><b>英 4-II-1</b> 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p><b>綜 2d-II-1</b> 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。	<p>1. 學會共用背景</p> <p>2. 學會組合相框照片</p> <p>3. 學會運用 Google 翻譯</p> <p>4. 學會群組物件</p> <p>5. 學會插入外部投影片</p> <p>6. 學會加入動態效果</p>	<p>1. 學會使用「共用背景」，讓內頁使用相同的背景。</p> <p>2. 學會讓封面與內頁使用不同的背景。</p> <p>3. 學會設計封面。</p> <p>4. 學會使用鏤空相框與照片，上下組合在一起。</p> <p>5. 學會裁剪圖片。</p> <p>6. 學會使用文字方塊、加入內頁標題。</p> <p>7. 練習輸入中英對照的文字。</p> <p>8. 學會運用 Google 翻譯來協助中英互譯。</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>【什麼是網路翻譯字典】</p> <p>【圖層概念】</p> <p>【圖層大風吹】</p>
第 13 週~ 第 17 週	5	四、防治登革熱— 滅蚊大作戰	<p><b>資 E2</b> 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 E8</b> 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p><b>藝 3-II-4</b> 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。</p> <p><b>健 1b-II-2</b> 辨別生</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>3. 學會使用 SmartArt 圖形</p> <p>4. 學會在 SmartArt 中嵌入圖片</p> <p>5. 學會列印簡報</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>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			活情境中適用的健康技能和生活技能。			<p>4. 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>5. 學會編輯、變更SmartArt。</p> <p>6. 學會在SmartArt中嵌入圖片。</p> <p>7. 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>8. 瞭解列印簡報的方式，有全頁投影片、備忘稿、大綱、講義等。</p>		
第 18 週~ 第 21 週	4	五、成語萬花筒— 四格動漫	<p><b>資 E3</b> 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>資 E6</b> 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>國 6-II-2</b> 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 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>3. 學會運用移動路徑製作動畫</p> <p>4. 學會投影片動畫效果</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>8. 練習為投影片的圖說文字增加「旋轉」效果。</p> <p>9. 完成各張投影片的動畫效果。</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>【成語輸入資優生】</p> <p>【成語小測驗】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

						<p>10. 學會設定投影片換頁效果，讓投影片播放時自動輪播。</p> <p>11. 練習將角色增加「移動路徑」動畫，製作烏鴉飛過的特效。</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。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎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。

台南市公立鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習 **資訊** 課程計畫( 普通班/藝才班/體育班/特教班)

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( 20 )節			
彈性學習課程 四類規範	<b>3. 特殊需求領域課程</b> 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 checked="" 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 <b>4. 其他類課程</b> <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 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 checked="" 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	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(第三、四類)

			議題實質內涵					
第 1 週~ 第 4 週	4	一、我是小小程式設計師	<p><b>資 t-III-1</b> 能認識常見的資訊系統。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p><b>資 S-III-1</b> 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>資 T-III-9</b> 雲端服務或工具的使用。</p>	<p>認識 Scratch 與執行程式。</p> <p>鍵盤控制角色。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識程式設計與程式語言。</li> <li>2. 認識積木式語言。</li> <li>3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。</li> <li>4. 認識 Scratch 操作介面。</li> <li>5. 新建專案。</li> <li>6. 建立與刪除角色。</li> <li>7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</li> <li>8. 複製程式組。</li> <li>9. 設定舞台背景。</li> <li>10. 執行程式。</li> <li>11. 儲存檔案。</li> <li>12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</li> <li>13. 學習程式設計的優點。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：說出程式語言的用途。</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. 操作評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</li> <li>2. 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】</li> </ol>
第 5 週~ 第 8 週	4	二、孫悟空變變變	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解角色的造型。</li> <li>2. 了解迴圈的概念。</li> <li>3. 學習變換造型程式。</li> <li>4. 認識流程圖。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識角色的造型與造型區工具。</li> <li>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</li> <li>3. 視覺暫留的原理。</li> <li>4. 認識本課重點指令。</li> <li>5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</li> <li>6. 修改角色造</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。</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. 操作評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</li> <li>2. 老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】</li> </ol>

						<p>型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p> <p>9. 設定舞台背景。</p> <p>10. 用「圖像效果」做出變身特效。</p> <p>11. 認識流程圖與基本圖形。</p> <p>12. 除錯的概念。</p>	<p>5. 操作評量（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> <p>6. 操作評量（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>	
第 9 週~ 第 12 週	4	三、百變造型師	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 了解座標的概念。</p> <p>2. 認識條件式【如果】。</p> <p>3. 圖層指令。</p>	<p>1. 認識Scratch舞台座標的概念。</p> <p>2. Scratch 圖層指令。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟練習檔案，編排程式： (1) 程式開始時，指定角色造型。 (2) 定位角色且不可拖曳。 (3) 當角色被點擊時，更換造型。 (4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>6. 認識「如果」指令。</p> <p>7. 複製程式。</p> <p>8. 修改程式（造型與座標）。</p> <p>9. 執行程式玩玩看。</p>	<p>1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。</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. 操作評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。</p> <p>5. 操作評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。</p> <p>6. 操作評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。</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>



C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 13 週~ 第 16 週	4	四、青蛙賽跑	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識廣播。</li> <li>2. 輸入的概念。</li> <li>3. 加入音效。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識「廣播」。</li> <li>2. 本課程式流程圖。</li> <li>3. 認識本課重點指令。</li> <li>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) 執行程式玩看看。 (8) 加入音效。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：能完成本課練習。</li> <li>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</li> <li>4. 操作評量(除錯題)：開啟範例「動物點點名」來除錯。</li> <li>5. 操作評量(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。</li> <li>6. 操作評量(進階題)：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</li> <li>2. 老師教學網站影音多媒體</li> </ol>
第 17 週~ 第 20 週	4	五、防疫小尖兵	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識製作動畫的步驟。</li> <li>2. 認識背景變換與轉場。</li> <li>3. 設定按鈕。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用 Scratch 做動畫的概念。</li> <li>2. 製作動畫的步驟。</li> <li>3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</li> <li>4. 本課程式流程圖。</li> <li>5. 認識本課重點指令。</li> <li>6. 認識動畫劇情。</li> <li>7. 開啟練習檔案與匯入角色。</li> <li>8. 編排程式，完成第一個場景： (1) 片頭動畫與按</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。</li> <li>2. 操作評量：完成本課練習。</li> <li>3. 操作評量(練功囉)：本課測驗題目。</li> <li>4. 操作評量(除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。</li> <li>5. 操作評量(初階題)：開啟範例檔案，編排程式完成「洗手五步驟」動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</li> <li>2. 老師教學網站影音多媒體</li> </ol>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

						鈕設計。 (2) 場景 1：勤洗手。	畫。 6. 操作評量（進階題）：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。	
--	--	--	--	--	--	-----------------------	---	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎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。