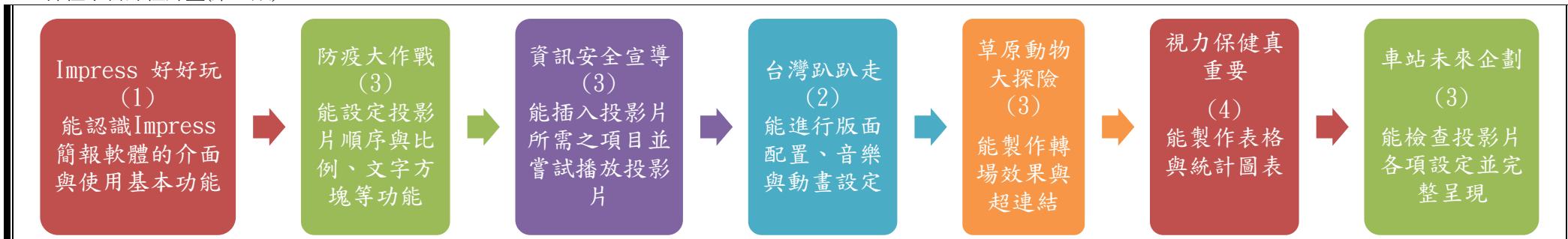


學習主題名稱 (中系統)	車站未來企劃	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 20 )節	
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	交互作用 1. 讓學生了解簡報是什麼 2. 學會 Impress 的基本操作 3. 知道 Impress 可以做出哪些常用的作品					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。					
課程目標	1. 能正確認識簡報與功能，利用 Impress 製作簡報及專題報告。 2. 利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、展示與上台報告的能力。 3. 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。 4. 藉由每課簡報的製作，認識車站歷史、資訊安全、自然、健康等相關議題。 5. 能知道搜尋資料要注意的相關資訊。					
配合融入之領域或 議題 <small>有勾選的務必出現在學 習表現</small>	<input checked="" 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 checked="" 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 <small>須說明引導基準：學生 要完成的細節說明</small>	軟體練習操作、口頭問答、學習評量					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1 週	1	第一課 Impress 好好玩	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. Impress 介紹 2. 投影片顯示模式 3. Impress 操作	1. 認識 Impress 簡報軟體的介面與基本功能 2. 體驗一下投影片的各種編輯顯示模式 3. 練習在簡報開啟檔案，調整編輯區大小，並播放投影片欣賞，最後關閉 Impress	1. 試著開啟 Impress 簡報軟體，並認識操作介面上的各種功能 2. 體驗一下投影片的各種編輯顯示模式 3. 練習在簡報開啟檔案，調整編輯區大小，並播放投影片欣賞，最後關閉 Impress	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	
第 2 週	1	第二課 防疫大作戰	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 開啟範例檔案 2. 顯示比例 3. 投影片順序	1. 試著開啟範例檔案 2. 設定顯示比例 3. 調整投影片順序	1. 開啟光碟中的範例，並設定投影片的顯示比例 2. 練習移動投影片的順序	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			健 1b-II-1 認識健 康技能和生活技能 對健康維護的重要 性。					
第 3 週	1	第二課 防疫大作戰	資 t-II-2 能使用資 訊科技解決生活中 簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與 使用資訊科技以表 達想法。 資 a-II-1 能了解資 訊科技於日常生活 之重要性。 國 2-II-2 運用適當 詞語、正確語法表 達想法。 健 1b-II-1 認識健 康技能和生活技能 對健康維護的重要 性。	1. 字元格式 2. 文字方塊	1. 設定字元格 式樣式 2. 調整文字方 塊的位置和大 小	1. 將文字設定喜歡的字型、大小和顏 色 2. 學會移動文字方塊的位置並調整大 小	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 4 週	1	第二課 防疫大作戰	資 t-II-2 能使用資 訊科技解決生活中 簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與 使用資訊科技以表 達想法。 資 a-II-1 能了解資 訊科技於日常生活 之重要性。 國 2-II-2 運用適當 詞語、正確語法表	1. 項目符號 與編號 2. 另存新檔	1. 加入項目符 號與編號 2. 學會播放簡 報欣賞 3. 練習另存新 檔	1. 加入項目符號與編號，設定符號的 顏色大小 2. 開始播放做好的簡報，欣賞作品 3. 練習另存新檔，了解儲存和另存檔 案的差別	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			達想法。 健 1b-II-1 認識健康技能和生活技能對健康維護的重要性。					
第 5 週	1	第三課 資訊安全宣導	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 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。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	1. 投影片背景 2. 插入表格 3. 調整投影片	1. 設定投影片的背景影像 2. 插入與設計表格 3. 新增、刪除、複製投影片	1. 將圖片設定為投影片的背景，再加上標題文字 2. 插入一個表格，設計表格的顏色樣式，並輸入文字完成表格內容 3. 學會如何新增、刪除、複製投影片	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 6 週	1	第三課 資訊安全宣導	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立	1. 列欄插入 2. 美工圖片	1. 插入列或欄 2. 學會插入美工圖片	1. 練習在表格中插入列或欄，並完成表格內容 2. 在投影片中，插入喜歡的美工圖案，調整位置和大小	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			良好的互動關係。 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。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。				
第 7 週	1	第三課 資訊安全宣導	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係 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。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	1. 投影片頁碼 2. 投影片播放方法	1. 加入投影片頁碼 2. 體驗投影片播放的三個方法	1. 將每頁投影片插入頁碼 2. 認識投影片播放的三個方法	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 8 週	1	第四課 台灣趴趴走	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1. 版面配置 2. 美術字型	1. 設定背景與版面的配置 2. 設計美術字型標題 3. 加入漂亮的照片	1. 設定背景顏色，與簡報的版面配置 2. 試著插入美術字型標題，設定字型顏色 3. 學會加入自己喜歡的照片	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 9 週	1	第四課 台灣趴趴走	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1. 動畫效果 2. 背景音樂	1. 設定動畫效果 2. 加入背景音樂	1. 將物件設定不同的動畫效果，和路徑效果 2. 利用網路搜尋，下載免費的音樂，並在投影片中加入背景音樂	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 10 週	1	第五課 草原動物大探險	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 投影片母片 2. 快取圖案	1. 設定投影片母片 2. 加入快取圖案並設定顏色	1. 將投影片套用母片頁面的樣式 2. 設定母片中各種區塊的文字字型樣式大小 3. 插入快取圖案，並設定圖案顏色和外框	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。				
第 11 週	1	第五課 草原動物大 探險	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。	1. 物件順序 2. 網站超連結	1. 調整物件的上下順序 2. 設定網站超連結	1. 設定每個物件的上下層順序 2. 製作資料來源畫面，加入網址，並設定網址的超連結	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 12 週	1	<p>第五課 草原動物大探險</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。</p>	<p>1. 投影片轉場</p> <p>2. 圖片翻轉</p>	<p>1. 加入投影片的轉場效果</p> <p>2. 會將圖片翻轉技巧</p> <p>1. 製作資料來源畫面，加入網址，並設定網址的超連結</p> <p>2. 設定投影片轉場的效果</p> <p>3. 將圖片利用工具翻轉到需要的方向</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>
第 13 週	1	<p>第六課 視力保健真重要</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡</p>	<p>1. 表格</p>	<p>1. 先加入一個表格</p> <p>2. 輸入資料並設定表格樣式</p> <p>1. 在投影片中加入表格，輸入文字，設定表格顏色樣式</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。					
第 14 週	1	第六課 視力保健真 重要	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 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。	1. 統計圖表	1. 學會插入圖表，並整理資料 2. 學習製作統計圖表	1. 會插入圖表，並將資料整理好，完成圖表資料 2. 設定圖表中的文字，並認識圖表上的組成名詞		
第 15 週	1	第六課 視力保健真 重要	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。	1. 統計圖表 2. 圖說文字	1. 將統計圖表作編輯、美化、完成 2. 加上圖說文字	1. 設定圖表的背景顏色，和圖表類型外觀 2. 圖說文字完成漫畫的效果	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			法。 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。					
第 16 週	1	第六課 視力保健真 重要	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 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。	1. 對話效果 2. 重點標記	1. 設定對話效果 2. 播放投影片，運用重點標記	1. 將對話圖說文字設定動畫順序，創造真的在對話的感覺 2. 試著投影片播放，並體驗畫重點報告	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 17-18 週【期末評量週】	2	第七課 車站未來企 劃	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-II-6 能使用視	1. 輪廓標題 2. 匯入簡報	1. 製作輪廓標題文字 2. 匯入其他簡報 3. 將投影片重新命名	1. 製作一個輪廓標題 2. 匯入其他準備好的簡報，並將剪報重新命名	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

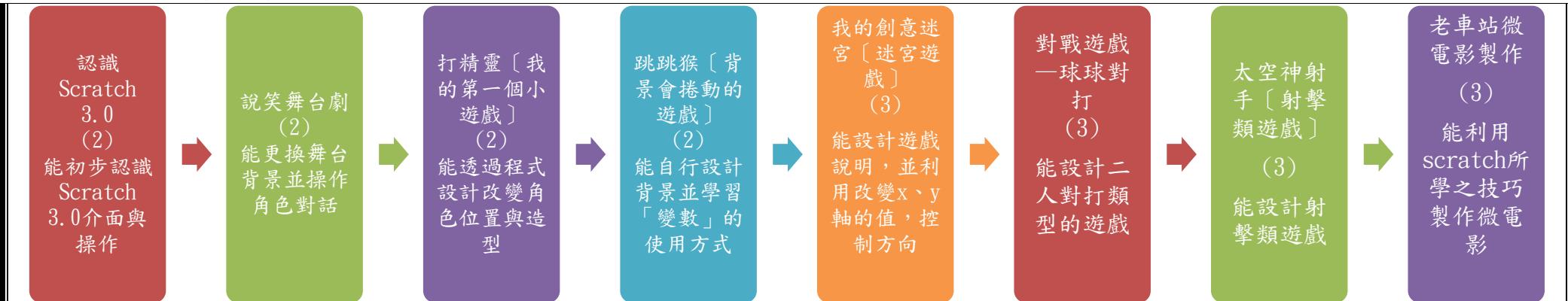
		覺元素與想像力， 豐富創作主題。 生 4-I-3 運用各種 表現與創造的方法 與形式，美化生 活、增加生活的趣					
第 19-20 週	2	第七課 車站未來企 劃	資 t-II-2 能使用資 訊科技解決生活中 簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常 見的資訊科技共創 工具的使用方法。 資 a-II-1 能了解資 訊科技於日常生活 之重要性。 資 p-II-4 能利用資 訊科技分享學習資 源與心得。 藝 1-II-6 能使用視 覺元素與想像力， 豐富創作主題。 生 4-I-3 運用各種 表現與創造的方法 與形式，美化生 活、增加生活的趣	1. 互動式按 鈕 2. 群組與對 齊 3. 來源連結	1. 建立互動式 的按鈕 2. 製作返回目 錄的互動是按 鈕 3. 將物件設定 群組 4. 將物件對齊 5. 製作來源連 結	1. 建立按鈕，設定每個按鈕的互動功 能 2. 在製作可以返回目錄的互動按鈕 3. 將數個物件組合起來，並設定群組 4. 再將數個群組，利用對齊功能對齊 畫面 5. 最後製作來源的連結	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	老車站微電影	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	1. ■統整性探究課程 (■主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)					
設計理念	<p>交互作用：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計</li> <li>學習程式積木的功能與組合方式</li> </ol>					
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</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>					
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。</li> <li>培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。</li> <li>學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。</li> <li>發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</li> </ol>					
配合融入之領域 或議題 <span style="color: red;">有勾選的務必出現在 學習表現</span>	<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 checked="" 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 <span style="color: red;">須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</span>	軟體練習操作、口頭問答、學習評量					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. Scratch 介紹與介面 2. Scratch 舞台	1. 瞭解什麼是程式語言和設計。 2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 3. 認識操作介面 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片	1. 了解程式語言是什麼 2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0 3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面 4. 開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1
第 2 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 程式執行的方式 2. 檔案儲存	1. 學習產生 Scratch 的角色 2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小 2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 4. 儲存檔案，與學習開啟檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 3 週	1	第二課 說笑舞台劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色	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	1. 練習設計第一幕和第二幕的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 4 週	1	第二課 說笑舞台劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	1. 角色發出訊息，並接收廣播 2. 加入其他角色完成對話 3. 測試播放	1. 讓角色發出、接收廣播的訊息 2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應	1. 認識廣播訊息積木，並練習應用 2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 5 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能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。	1. 繪圖工具編輯角色造型 2. 讓麥克風角色跟著游標移動 3. 偵測程式讓麥克風變造型	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」的程式，讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果...否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型	1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修 2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果...否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 6 週	1	<p>第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能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，協助推論與解題。</p>	<p>1. 加入音效和音樂 2. 亂數指令改變角色造型 3. 判斷遊戲目前的狀態</p>	<p>1. 學習加入音效、音樂 2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 3. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態</p>	<p>1. 試著匯入範例中.sprite3 的角色 2. 學會加入音效 3. 完成精靈角色的動作指令 4. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 5. 設定舞台背景和音樂 6. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	
第 7 週	1	<p>第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能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。</p>	<p>1. 自己畫背景 2. 滑行指令讓角色跳躍 3. 設計會移動的背景</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</p>	<p>1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效 5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	
第 8 週	1	<p>第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習</p>	<p>1. 用指令偵測遊戲是否結束 2. 繪製角色並打上文字 3. 變數的使用</p>	<p>1. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 2. 學習繪製「角色」，打上文字 3. 學習「變數」的使用方式</p>	<p>1. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 2. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束 3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 5. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			多元媒材與技法，表現創作主題。					
第 9 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1. 設計遊戲的說明 2. 將圖片轉為向量圖並編輯修改 3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態	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	1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 10 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的	1. 利用 xy 軸的數值，再使用鍵盤來控制角色方向 2. 利用新增角色當作加分關卡 3. 繪製遊戲結束的畫面	1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面	1. 匯入主角角色和出口 2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 4. 繪製到達終點的畫面和音效	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。					
第 11 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1. 設計迷宮的障礙物 2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點	1. 設計各種迷宮障礙物 2. 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	1. 設計迷宮的障礙物-閘門 2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 3. 設計障礙物-螃蟹和水母 4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 12 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條底線 3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式	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. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊 4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 利用變數來控制移動速度 2. 用判斷式，當分數達標遊戲速度會加快 3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定	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 3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計	1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快 3. 加入球的角色，並完成球的基本動作 4. 設定當球碰到選手時的反應 5. 設定當球碰到底線時的反應	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 14 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 加入扣分和加分的角色 2. 設定角色出現的時機 3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正	1. 加上扣分和加分的角色 2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 3. 學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」	1. 設計扣分的角色-雞 2. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現 3. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 4. 設計加分的角色-牛奶 5. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現 6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分 7. 設計遊戲結束畫面 8. 試著測試遊戲，並修正錯誤	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第 15 週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以	1. 用重新塑形工具修改角色造型 2. 設計發射子彈的動作 3. 判斷太空船碰到子彈的	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	1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

