

表 4-2 彈性學習節數課程計畫

(含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表)

花蓮縣 平和 國民小學 107 學年度 上學期 六年級 彈性學習節數課程計畫-資訊 設計者：邱庭璋

一、本課程計畫每週學習節數(5)節，包含學習領域選修節數(1)節，補救教學節數(2)節，其他活動節數(2)節，本學期總節數共〔100〕節。

二、本學期學習目標：

1. 運用多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。
2. 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。
3. 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。
4. 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成e化學習的目標。
5. 延續電腦學習，讓學生了解程式設計的概念，能使用Scratch製作動畫與遊戲。
6. 熟悉Scratch視窗環境及使用的技巧，學習用Scratch來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。
7. 認識自由（免費）軟體，能使用Scratch取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。

三、本學期課程規劃：(必須填寫)

項目	學習領域 選修節數	補救教學	其他活動							合計	
			法定課程				學校特色課程				
內容	資訊	數學 英語	性 侵 害 防 課 程 (2)節	性 別 平 等 教 育 課 程 (4)節	家 庭 教 育 課 程 (2)節	環 境 教 育 課 程 (2)節	家 庭 暴 力 防 治 課 程 (2)節	品 德 教 育 課 程 (2)節	校 本 課 程 (6)節	閱 讀 (20)節 (含書法4節)	
學期 總節數	20 節	40 節	12 節				28 節			100 節	

四、本學期課程內涵：(單元名稱及教學內容務必每週填寫)

週/ 起訖 時間	單元名稱	教學內容	節數	評量方式 (不必每週填寫)	能力指標 (不必每週填寫)	融入領域或議 題 (不必每週填寫)	備註
一 8/30 ~9/1	一、認識 Scratch (一) 防制不當使 用網路宣導	1. 引導學生認識日常生活 中的程式設計。 2. 教師說明「程式設計 概念」，讓學生了解什 麼是程式設計。 3. 讓學生從課本的流 程圖中瞭解程式設計 的流程。 4. 讓學生看課本 的畫冊圖形，從指 揮火車的行進，聯 想到程式設計所 需要的指令，並用 「scratch」的諧 音「施軌器」來加 深印象。 5. 老師介紹scratch程	1	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋 技巧尋找合適的網路資源。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實 踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	

		式設計軟體與安裝方式。					
二 9/2~ 9/8	一、認識Scratch (一) 資訊倫理宣導	1. 讓學生了解免費軟體與付費軟體的差異。 2. 讓學生認識Scratch作品的三個組件:舞台背景、角色、程式組件。 3. 能了解Scratch以不同顏色來區分各種程式積木。 4. 透過課本的圖形讓學生瞭解程式組件中的迴圈與平行概念。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
三 9/9~ 9/15	一、認識Scratch (二) 資訊安全教育宣導	1. 在電腦教室上機,學生學會開啟Scratch「校園免安裝版」軟體。 2. 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習【認識Scratch介面】、【製作動畫中的	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	

		<p>舞台與角色】。</p> <p>3. 讓學生認識scratch的操作介面。</p> <p>4. 讓學生開啟範例檔「貓抓魚」，認識程式編輯區與備註，並能調整介面字型大小。</p>					
<p>四</p> <p>9/16</p> <p>~9/2</p> <p>2</p>	<p>一、認識</p> <p>Scratch (二)</p>	<p>1. 學會執行與停止程式。</p> <p>2. 學生學會更換舞台背景。</p> <p>3. 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。</p> <p>4. 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。</p>	1	<p>口頭問答</p> <p>操作評量</p> <p>學習評量</p>	<p>資訊教育</p> <p>3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>生涯發展教育</p> <p>3-2-1 覺察如何解決問題及做決定。</p>	<p>人權教育</p> <p>資訊教育</p>	
<p>五</p> <p>9/23</p> <p>~9/2</p> <p>9</p>	<p>一、認識</p> <p>Scratch (三)</p>	<p>1. 讓學生開啟前一節的檔案，繼續編輯。</p> <p>2. 學會刪除積木組件。</p> <p>3. 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。</p>	1	<p>口頭問答</p> <p>操作評量</p> <p>學習評量</p>	<p>資訊教育</p> <p>3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>生涯發展教育</p> <p>3-2-1 覺察如何解決問題及做決定。</p>	<p>人權教育</p> <p>資訊教育</p>	

		4. 學會更換角色造型。					
六 9/30 ~10/ 6	一、認識 Scratch (三)	1. 完成範例「大魚追小魚」，播放欣賞作品。 2. 創意應用與創作:練習讓小魚碰到鯊魚時，變成三倍大。 3. 動動腦:練習讓小魚碰到鯊魚就變不見。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 生涯發展教育 3-2-1 覺察如何解決問題及做決定。	人權教育 資訊教育	
七 10/7 ~10/ 13	二、我的水族箱 (一)	1. 學會從主題計畫開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計專案。 2. 建立專案「我的水族箱」。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	人權教育 資訊教育	
八 10/1 4~10 /20	二、我的水族箱 (一)	1. 學會新增與命名舞台背景。 2. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自	人權教育 資訊教育	

		3. 學會刪除、新增、縮放角色。			然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。		
九 10/2 1~10 /27	二、我的水族箱（二）	1. 學會新增備註，並了解備註在程式設計中的重要性。 2. 能找出程式中的問題(抓錯)並修正。 3. 學會角色信息設定，能為角色命名與調整角色限制。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	人權教育 資訊教育	
十 10/2 8~11 /3	二、我的水族箱（二）	1. 學會新增角色與複製程式組件。 2. 引導學生養成隨時存檔的習慣。 3. 學會新增與修改角色造型。 4. 學會使用繪製功能(繪製水草)。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	人權教育 資訊教育	
十一 11/4	二、我的水族箱（三）	1. 學會製作由方向鍵控制的角色(螃蟹)。	1	口頭問答 操作評量	資訊教育 3-3-3能使用多媒體編輯軟體	人權教育 資訊教育	

~11/ 10		2. 觀看動畫學習認識【非法音樂】，尊重智慧財產權。 3. 學會加入背景音樂。		學習評量	進行影音資料的製作。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。		
十二 11/1 1~11 /17	二、我的水族箱（三）	1. 創意應用與創作：練習設計讓水族箱控制開關燈。 2. 到程式設計學習網 (Code.org) 觀摩範例與教學實例。 3. 動動腦：練習設計背景會不斷變換的水族箱。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	人權教育 資訊教育	
十三 11/1 8~11 /24	三、動畫電子書（一）	1. 觀看動畫學習認識【什麼是電子書】。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
十四	三、動畫電子	1. 學會將舞台背景做	1	口頭問答	資訊教育	人權教育	

11/2 5~12 /1	書（一）	為電子書的頁面，匯入多張電子書內頁圖片。 2. 學會將音效設定為循環播放的背景音樂。		操作評量 學習評量	3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	資訊教育	
十五 12/2 ~12/ 8	三、動畫電子書（二）	1. 學會設定用方向鍵控制舞台背景切換(電子書換頁)、並播放音效。 2. 練習設定上、下、左、右，共四個方向鍵的動作。 3. 練習新增備註，說明每個方向鍵的動作。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
十六 12/9 ~12/ 15	三、動畫電子書（二）	1. 學會新增角色(左右翻頁按鈕)，認識角色的各種造型。 2. 認識廣播功能，並將按鈕設為廣播。 3. 學會設定接收廣播後的指令，完成按鈕可切換舞台(翻頁)。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	

		4. 學會運用程式組塊、再次編輯的技巧。					
十七 12/1 6~12 /22	三、動畫電子書 (三)	1. 學會在電子書封面加入人物、動物角色，並設定角色動畫，製作開場對話劇情。 2. 學會將scratch檔案轉為exe執行檔。 3. 學會將檔案上傳到「作業系統」，並與同儕分享。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
十八 12/2 3~12 /29	三、動畫電子書 (三)	1. 創意應用與創作:練習在電子書中加入翻頁動作的圖片，製作翻頁特效。 2. 動動腦:練習運用相片製作一本「我的麻吉」電子書。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
十九 12/3 0~1/ 5	四、動漫狀況劇 (一)	1. 認識如何用Scratch製作動漫「自我介紹」。 2. 認識本課遊戲大	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育	人權教育 資訊教育	

		綱、素材與指令。 3. 練習佈置舞台與角色。			1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。		
二十一 1/6~ 1/12	四、動漫狀況劇（一）	1. 設定音效，當人物在笑梗或重點處說話時播放音效，讓人物更生動。 2. 學會設定廣播，呼叫其他角色(大螃蟹)進行動作。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	
二十一 1/13 ~1/18	四、動漫狀況劇（一）	1. 學會設定角色的出場與退場(大螃蟹)。 2. 完成自我介紹的「開場白」、「生日」、「星座」介紹。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	人權教育 資訊教育	

表 4-2 彈性學習節數課程計畫

(含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表)

花蓮縣平和國民小學 107學年度 下學期六年級彈性學習節數課程計畫 設計者：邱庭璋

一、本課程計畫每週學習節數(5)節，包含學習領域選修節數(1)節，補救教學節數(2)節，其他活動節數(2)節，本學期總節數共〔100〕節。

二、本學期學習目標：

1. 運用多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。
2. 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。
3. 延續電腦學習，讓學生了解程式設計的概念，能使用Scratch製作動畫與遊戲。
4. 熟悉Scratch視窗環境及使用的技巧，學習用Scratch來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。
5. 認識自由（免費）軟體，能使用Scratch取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。
6. 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。
7. 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。

三、本學期課程規劃：(必須填寫)

項目	學習領域 選修節數	補救教學	其他活動							合計	
			法定課程				學校特色課程				
內容	資訊	數學 英語	性 侵 害 防 課 程 (2) 節	性 別 平 等 教 育 課 程 (4) 節	家 庭 教 育 課 程 (2) 節	環 境 教 育 課 程 (2) 節	家 庭 暴 力 防 治 課 程 (2) 節	品 德 教 育 課 程 (2) 節	校 本 課 程 (6) 節	閱 讀 (20) 節 (含書法4節)	
學期 總節數	20 節	40 節	12 節				28 節			100 節	

四、本學期課程內涵：(單元名稱及教學內容務必每週填寫)

週/ 起訖 時間	單元名稱	教學內容	節數	評量方式 (不必每週填寫)	能力指標 (不必每週填寫)	融入領域或議 題 (不必每週填寫)	備註
一 2/10 ~2/1 6	四、動漫狀況 劇(二) 防制不當使 用網路宣導	1. 學會隱藏與新增角 色。 2. 學會設定角色的造 型中心。 3. 學會用繪圖工具的 「選擇工具」縮放圖 案。 4. 學會縮放向量圖。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實 踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	
二 2/17 ~2/2 3	四、動漫狀況 劇(二) 資訊倫理宣 導	1. 學會使用放大鏡,分 辨向量圖與點陣圖。 2. 學會設定廣播,呼叫 其他角色(興趣圖、蛋 糕)進行動作。 3. 學會匯入外部的角 色(動物)。 4. 學會儲存角色為 sprite2 檔案。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實 踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	

<p>三 2/24 ~3/2</p>	<p>四、動漫狀況 劇(三) 資訊安全教 育宣導</p>	<p>1. 介紹「興趣」、「喜 歡的食物」、「喜歡的 動物」。 2. 學會設定廣播, 呼叫 其他角色(動物、獸 醫、相片集、The End 字幕)進行動作。 3. 完成「自我介紹」。</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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。 人權教育 1-3-2 理解規則之 制定並實踐民主法 治的精神。</p>	<p>資訊教育 生涯發展教育</p>	
<p>四 3/3~ 3/9</p>	<p>四、動漫狀況 劇(三)</p>	<p>1. 創意應用與創作: 練 習在適當的時機加入 冷笑話的效果(烏鴉飛 過)。 2. 動動腦: 運用本課所 學, 練習製作自己的 「自我介紹」。</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實 踐民主法治的精神。</p>	<p>資訊教育 生涯發展教育</p>	
<p>五 3/10 ~3/1 6</p>	<p>五、飛翔的小 鳥Flappy Bird(一)</p>	<p>1. 老師介紹如何從 Code.org網站瀏覽 「Flappy Bird」互動 教學。 2. 認識本課遊戲大 綱、素材與指令。 3. 學會使用 Scratch</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋 技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自</p>	<p>資訊教育 生涯發展教育</p>	

		內建的繪圖工具繪製背景、跳跳鳥、雲朵以及關卡。			然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。		
六 3/17 ~3/2 3	五、飛翔的小鳥Flappy Bird (一)	1. 學會繪製一個角色的多種造型。 2. 編輯角色(跳跳鳥)程式，讓角色會持續往下掉，可用鍵盤控制角色上下移動，並會在碰到障礙物時播放音效與結束。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	資訊教育 生涯發展教育	
七 3/24 ~3/3 0	五、飛翔的小鳥Flappy Bird (二)	1. 編輯角色(關卡)程式，設定讓關卡在遊戲結束時隱藏，開始遊戲時則會不斷移動。 2. 創意應用與創作:練習新增一個障礙物「雲」，會不斷變換造型，當角色(跳跳鳥)碰到「雲」時便結束遊戲。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	資訊教育 生涯發展教育	

<p>八 3/31 ~4/6</p>	<p>五、飛翔的小鳥Flappy Bird (二)</p>	<p>1. 創意應用與創作:練習新增一個障礙物「雲」,會不斷變換造型,當角色(跳跳鳥)碰到「雲」時便結束遊戲。 2. 動動腦:練習將本課專案主角改為直升機,並修改關卡圖案,讓遊戲更複雜。</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然,並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。</p>	<p>資訊教育 生涯發展教育</p>	
<p>九 4/7~ 4/13</p>	<p>六、猴子吃香蕉 (一)</p>	<p>1. 學會用Scratch設計「猴子接香蕉」遊戲。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 匯入舞台背景,完成背景圖與結束背景圖。 4. 學會匯入角色(猴子、香蕉、石頭)。 5. 學會匯入外部音效,設定為角色音效。</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然,並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。</p>	<p>資訊教育 生涯發展教育</p>	
<p>十 4/14 ~4/20</p>	<p>六、猴子吃香蕉 (一)</p>	<p>1. 練習加入背景音樂。 2. 學會運用變數,製作「計分器」與「計時</p>	<p>1</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>	<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>資訊教育 生涯發展教育</p>	

		器」。 3. 認識 Scratch 接受的音樂檔案格式 (mp3、wav)。			4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。		
十一 4/21 ~4/27	六、猴子吃香蕉 (二)	1. 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 2. 儲存專案「猴子接香蕉」。 3. 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。	資訊教育 生涯發展教育	
十二 4/28 ~5/4	六、猴子吃香蕉 (二)	1. 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。 2. 創意應用與創作:練	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-5能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	資訊教育 生涯發展教育	

		習新增一個蘋果角色，與不同的速度、分數。 3. 動動腦：練習透過修改角色造型，將本專案改為「小松鼠吃點心」。			環境教育 1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。		
十三 5/5~ 5/11	七、牙菌大作戰（一）	1. 學會從網路上瀏覽scratch分享的作品並編修。 2. 認識本課遊戲大綱、素材與指令。 3. 讓學生試玩現有的專案成品「打擊魔鬼」，體會遊戲架構。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	
十四 5/12 ~5/1 8	七、牙菌大作戰（一）	1. 開啟現有專案「打擊魔鬼」，觀摩程式組件。 2. 能變更舞台背景圖，修改遊戲介紹、第一關與第二關的背景。 3. 學會在關卡間切換背景與音樂。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	

十五 5/19 ~5/2 5	七、牙菌大作戰(二)	1.能更換角色造型,將魔鬼改為牙菌,並設定三種牙菌(大、中、小),分別設定不同的得分機制。 2.將專案另存為「牙菌大作戰」。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	
十六 5/26 ~6/1	七、牙菌大作戰(二)	1.學會新增角色(病毒),並設定從第二關開始出現,會不定時在舞台上滑動,以及角色得分機制。 2.創意應用:練習到scratch官網申請帳號,並能取得與分享作品。 3.動動腦:練習增加角色造型,為角色添加被擊中的效果。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 人權教育 1-3-2 理解規則之制定並實踐民主法治的精神。	資訊教育 生涯發展教育	
十七 6/2~ 6/8	八、電子寫真輕鬆做	活動一:認識整理相片的重要性。 活動二:插入新相簿。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 3-3-3能使用多媒體	資訊教育 生涯發展教育	

		活動三：編輯相簿。 活動四：匯合簡報檔案。 活動五：製作動作按鈕。			編輯軟體進行影音資料的製作。 生涯發展教育。 3-2-1覺察如何解決問題及做決定。		
十八 6/9~ 6/15	八、電子寫真 輕鬆做	活動二：插入新相簿。 活動三：編輯相簿。 活動四：匯合簡報檔案。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 生涯發展教育。 3-2-1覺察如何解決問題及做決定。	資訊教育 生涯發展教育	
十九 6/16 ~6/2 2	八、電子寫真 輕鬆做	【畢業週】 活動三：編輯相簿。 活動四：匯合簡報檔案。 活動五：製作動作按鈕。	1	口頭問答 操作評量 學習評量	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。 生涯發展教育。 3-2-1覺察如何解決問題及做決定。	資訊教育 生涯發展教育	