〇〇市公(私)立〇〇區〇〇國民中(小)學 學年度 學期 年級
領域課程計畫

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教材來源 | 碁峰資訊 Scratch 3程式積木創意玩 | 規劃者 |  |
| 教學節數 | **每週（20）節 本學期共（ 1 ）節** |
| 學期目標/學習目標 | 1. 導引學生瞭解資訊與網路科技與日常生活的關係，培養學生養成尊重智慧財產權概念，宣導網路禮儀及規範。
2. 導引學生瞭解資訊倫理、資訊安全及資訊相關法律等相關議題。
3. 瞭解多媒體電腦相關設備，並能夠將圖形、影像、文字、動畫、語音整合應用在程式產出。
4. 悉熟程式動畫製作的基本技巧，並規劃腳本，設計程式指令積木。
5. 熟悉多媒體的製作、音效的錄製，並整合在程式動畫製作。
6. 採用主題學習的方式，讓學生藉由主題製作的過程主動建構動畫知識、藉由學習歷程檔案評量，讓學生在學習歷程中修正操作。
7. 學習最後產出程式設計專題作品，並發表展示專題作品，培養學生運用資訊科技進行邏輯思維的習慣，以有效解決日常生活與學習的問題。
8. 培養學生使用資訊與網路科技的正確態度，使學生能夠應用資訊科技，透過程式動畫製作過程培養合作學習、主動學習的能力，並利用網路、多媒體光碟，結合已學過的軟體進行日常生活資訊教育相關問題解決。
9. 培養學生使用資訊與網路科技的基本知識與技能，增進學生利用各種資訊與網路科技技能，進行日常生活資訊相關問題分析、規畫、搜尋、處理、展示與溝通的能力。
 |
| 能力指標 | **資訊教育** 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。5-3-1了解與實踐資訊倫理，遵守網路上應有的道德與禮儀。5-3-2 能瞭解與實踐資訊倫理。5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。 |
| 融入重大議題之能力指標 | **自然與生活科技**2-3-6-3認識資訊科技設備。1-4-5-6善用網路資源與人分享資訊。4-3-2-3認識資訊時代的科技。1-2-5-3能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。**綜合活動**2-4-6有效蒐集、分析各項資源，加以整合並充分運用。**藝術與人文**1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。1-4-4結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。**語文(國語文)**3-3-3-4能利用電子科技，統整訊息的內容，作詳細報告。 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 週次 | 日期 | 能力指標（代號） | 單元名稱 | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 1 |  | 2-3-24-3-14-3-5 5-3-2 5-3-35-3-4 5-3-5 | **第一章 尋找飛貓寶寶**1-1 Scratch 3 簡介 1-2下載、安裝與繁體中文1-3 Scratch 3 視窗環境1-4 新增角色 1-5 編輯角色資訊1-6 Scratch 3 積木形狀與功能1-7 面朝角色1-8 儲存檔案 1-9 社群分享 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量 |  |
| 2 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量 |  |
| 3 |  | 2-3-2 4-3-1 4-3-5 5-3-2 5-3-3 5-3-4 5-3-5 | **第二章 英文打字指法練習**2-1 新增舞台背景2-2 舞台座標與角色移動2-3 偵測輸入英文字母2-4 複製角色與程式2-5 社群分享2-6 將Scratch檔案轉換成html網頁 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【自然與生活科技】2-3-6-3 |
| 4 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【自然與生活科技】2-3-6-3 |
| 5 |  | 2-3-2 3-3-1 4-3-1 4-3-54-3-6 5-3-3 5-3-4 5-3-5 | **第三章 足球攻守PK賽**3-1 角色動畫 3-2 角色面朝與迴轉方向 3-3 鍵盤控制角色移動 3-4 滑鼠控制角色移動3-5 從固定位置移到隨機位置 3-6 說用戶名稱3-7 組合偵測時間或日期  | 1 | 課堂觀察口頭報告實際操作 | 【綜合活動】2-4-6 |
| 6 |  | 1 | 課堂觀察口頭報告實際操作 | 【綜合活動】2-4-6 |
| 7 |  | 2-3-2 4-3-1 4-3-5 | **第四課 拳王大PK**4-1 如果否則與碰到滑鼠游標 4-2 點擊角色廣播開始 4-3 建立變數4-4 設定隨機造型4-5 關係與邏輯運算4-6 電腦說出結果 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【藝術與人文】1-3-51-4-4 |
| 8 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【藝術與人文】1-3-51-4-4 |
| 9 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【藝術與人文】1-3-51-4-4 |
| 10 | 期中評量 |
| 11 |  | 2-3-24-3-1 4-3-5 4-3-6 5-3-15-3-2 5-3-3 5-3-4 5-3-5  | **第五章 養侏羅紀的寵物**5-1 角色圖層5-2 角色左右移動5-3 角色隨視訊方向移動 5-4 創造角色分身5-5 當分身產生時開始移動 5-6 角色尺寸5-7 如果碰到改變尺寸5-8 點擊角色互動 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【自然與生活科技】1-4-5-64-3-2-3 |
| 12 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【自然與生活科技】1-4-5-64-3-2-3 |
| 13 |  | 2-3-2 4-3-1 4-3-5 4-3-6 5-3-2 5-3-3 5-3-4  | **第六章 小雞蛋蛋音符**6-1 角色隨滑鼠游標切換造型6-2 演奏音階 6-3 角色在舞台的定位 6-4 鍵盤當琴鍵演奏音階 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 |   |
| 14 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 |   |
| 15 |  | 2-3-24-3-1 4-3-5 4-3-6 5-3-2 5-3-3。5-3-4 5-3-5  | **第七章 金頭腦快遞**7-1 算術運算 7-2 詢問與答案7-3 設定變數隨機取數 7-4 判斷答案7-5 計算得分 7-6 畫筆下筆 7-7 答對時播放音效 7-8 倒數計時  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 |   |
| 16 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 |  |
| 17 |  | 2-3-2 4-3-1 4-3-5 4-3-6 5-3-2 5-3-35-3-4 5-3-5 | **第八章 多國語言翻譯機**8-1 背景或造型中文字型 8-2 多元啟動 8-3 文字轉換成各國語言語音 8-4 翻譯各國語言文字 8-5 多國語言翻譯機 | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【語文(國語文)】3-3-3-4【自然與生活科技】1-2-5-3 |
| 18 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【語文(國語文)】3-3-3-4【自然與生活科技】1-2-5-3 |
| 19 |  | 1 | 口頭評量隨堂實作評量學習歷程檔案評量專題製作評量 | 【語文(國語文)】3-3-3-4【自然與生活科技】1-2-5-3 |
| 20 | 期末評量 |

說明：1.「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。