

【課程內涵】：

教學期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	六大議題
第一週 102/08/25   102/08/31	認識 Scratch	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解 SCRATCH 軟體</li> <li>➢ 學會如何安裝 SCRATCH 軟體</li> <li>➢ 認識 SCRATCH 軟體介面</li> <li>➢ 利用實際作品讓學生瞭解 SCRATCH 應用</li> <li>➢ 讓學生利用堆積木的概念來堆疊程式</li> <li>➢ 讓學生認識遊戲製作的流程</li> <li>➢ 介紹【舞台】與【角色】之間的關係</li> <li>➢ 學會如何開始使用 SCRATCH</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 讓學生瞭解 SCRATCH 這套軟體，且知道這套軟體是免費使用，在家也能安裝。</li> <li>➢ 老師利用課本第二頁堆積木的畫面，來影射為 SCRATCH 的程式積木。</li> <li>➢ 老師示範完成品，讓學生更加知道軟體能做出甚麼成果。</li> <li>➢ 讓學生從課本第四頁的網址，來取得 SCRATCH 軟體。</li> <li>➢ 老師示範如何安裝 SCRATCH 軟體。</li> <li>➢ 老師對 SCRATCH 軟體的視窗做基本介紹，如程式分類、程式編輯區、舞台、執行或停止程式等各項工作區之功能。</li> <li>➢ 讓學生從課本第十頁圖示產生堆疊程式積木的概念。</li> <li>➢ 老師從【腳本】開始，讓學生瞭解遊戲的製作流程。</li> <li>➢ 老師介紹【舞台】與【角色】的關係。</li> <li>➢ 讓學生透過 SCRATCH 官網上，有一個圖文並茂的【新手入門】文件，可讓學生在實作前先來練練功。</li> </ul>	2	1. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 2. 老師教學網站 互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。		4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。						
第三週 102/09/08   102/09/14	五光十色動起來	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫的原理</li> <li>➢ 學會如何利用 SCRATCH 內建圖庫</li> <li>➢ 學會如何啟動軟體，並學習如何存檔</li> <li>➢ 讓學生學會如何用 SCRATCH 繪圖編輯器來製作專屬的角色</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 讓學生在課本上第 18 頁的 4 張照片來認識動畫原理。</li> <li>➢ 老師介紹如何去使用 SCRATCH 內建圖庫。</li> <li>➢ 讓學生透過桌面捷徑來啟動軟體。</li> <li>➢ 讓學生學會如何存放檔案。</li> <li>➢ 老師提示存放位址，並告知學校電腦有還原之功能，避免學生白忙一場。</li> <li>➢ 老師教導如何匯入圖案來做角色編輯。</li> </ul>	2	3. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 4. 老師教學網站 互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

<p>第四週 102/09/15   102/09/21</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 讓學生學會匯入舞台背景</li> <li>➢ 讓學生學會匯出角色與程式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師示範如何從繪圖編輯器來製作專屬的角色。</li> <li>➢ 讓學生學會匯入舞台背景與變換舞台。</li> <li>➢ 讓學生學會匯出角色與程式，並認識軟體格式。</li> </ul>				
<p>第五週 102/09/22   102/09/28</p>	載歌載舞小貓咪	<p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 學生用方向鍵移動角色</li> <li>➢ 讓學生設定舞台反覆變換顏色</li> <li>➢ 學會如何匯入聲音(音樂)</li> <li>➢ 學會設定重複播放聲音(音樂)</li> <li>➢ 讓學生學會如何作品分享到網路</li> <li>➢ 學會如何分享到學校的評分系統上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生利用上一課成果作品，來製作一個聲光十足的動畫遊戲。</li> <li>➢ 讓學開啟舊檔，並另存為一個新的檔案。</li> <li>➢ 能利用程式分類之功能，來讓作品會移動變化。</li> <li>➢ 學生透過複製程式與修改、設定允許左右翻轉、舞台反覆變換顏色之功能，來製作品。</li> <li>➢ 學生作品完成後，教導聲音匯入，並重複播放，讓成品更生動活潑。</li> <li>➢ 老師示範如何把成品放到網路上，或是學校架設的分享平台上。</li> </ul>	2	<p>5. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new</p> <p>6. 老師教學網站 互動多媒體</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
<p>第六週 102/09/29   102/10/05</p>								
<p>第七週 102/10/06   102/10/12</p>	動畫劇場—黑羊與白羊	<p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 讓學生新增角色與舞台背景</li> <li>➢ 學會設定角色位址與滑動效果</li> <li>➢ 學生學會設定對話</li> <li>➢ 讓學生設定角色的隱藏與時間的出現</li> <li>➢ 學會使用【廣播】的設定與接收</li> <li>➢ 學會場景的角色顯示與對話之應用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生新增一個角色與舞台背景，並且命名為黑羊與白羊。</li> <li>➢ 學生學會設定角色出現與位置與滑動效果。</li> <li>➢ 學生學會安排角色對話。</li> <li>➢ 老師講解設定角色的隱藏與出現時間之關係。</li> <li>➢ 學生利用【廣播】的設定與接收來完成小劇場。</li> </ul>	2	<p>7. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new</p> <p>8. 老師教學網站 互動多媒體</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
<p>第八週 102/10/13   102/10/19</p>								
<p>第九週 102/10/20   102/10/26</p>								

第十週 102/10/27   102/11/02	動畫劇場－黑羊 與白羊	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 讓學生新增角色與舞台背景</li> <li>➢ 學會設定角色位址與滑動效果</li> <li>➢ 學生學會設定對話</li> <li>➢ 讓學生設定角色的隱藏與時間的出現</li> <li>➢ 學會使用【廣播】的設定與接收</li> <li>➢ 學會場景的角色顯示與對話之應用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生新增一個角色與舞台背景，並且命名為黑羊與白羊。</li> <li>➢ 學生學會設定角色出現與位置與滑動效果。</li> <li>➢ 學生學會安排角色對話。</li> <li>➢ 老師講解設定角色的隱藏與出現時間之關係。</li> <li>➢ 學生利用【廣播】的設定與接收來完成小劇場。</li> </ul>	2	9. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓new 10. 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】	
第十一週 102/11/03   102/11/9									
第十二週 102/11/10   102/11/16									
第十三週 102/11/17   102/11/23 第十四週 102/11/24   102/11/30	打擊網路惡魔一	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 學生學會匯入底圖與準星圖案</li> <li>➢ 學生學會【得分】與【時間】變數之應用</li> <li>➢ 學生學會產生變數物件-計分器與計時器之關係</li> <li>➢ 學生學會更換變數物件的型態</li> <li>➢ 讓學生學會設定變數起始值與倒數效果</li> <li>➢ 學生學會設定計分器與計時器起始值之應用</li> <li>➢ 學生學會舞台畫面倒數效果</li> <li>➢ 學生學會設定計時器的倒數效果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生學會如何去匯入舞臺底圖檔案與準星圖檔。</li> <li>➢ 老師講解變數鈕的應用。</li> <li>➢ 讓學生瞭解如何去使用得分與時間變數的關係。</li> <li>➢ 老師講解去設定變數起始與倒數效果。</li> <li>➢ 讓學生學會設定計分器與計時器起始值。</li> <li>➢ 讓學生學會舞台畫面倒數效果之應用。</li> <li>➢ 讓學生學會設定計時器的倒數效果。</li> </ul>	3	11. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】	
第十五週 102/12/01   102/12/07									

第十六週 102/12/08   102/12/14								
第十七週 102/12/15   102/12/21								
第十八週 102/12/22   102/12/28	打擊網路惡魔二	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生學會設定角色(準星)跟隨游標</li> <li>➢ 學生學會設定按下滑鼠的角色(準星)造型變化</li> <li>➢ 學生學會設定隨機出現/隱藏與碰到準星的反應</li> <li>➢ 老師講解 Scratch 專案檔(.sb)如何轉成(.exe)格式檔案</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解上次上課所需的功能，如何融入在這次課程中。</li> <li>➢ 讓學生學會去設定角色(準星)跟隨著游標。</li> <li>➢ 學生學會設定按下滑鼠的角色(準星)造型變化。</li> <li>➢ 讓學生學會設定隨機出現/隱藏與碰到準星的反應。</li> <li>➢ 學生學會新增惡魔角色與隨機出現/隱藏之應用</li> <li>➢ 老師講解碰到準星的反應。</li> <li>➢ 讓學生學會複製角色與修改、安排位置。</li> <li>➢ 老師講解 Scratch 專案檔(.sb)如何轉成(.exe)格式檔案</li> <li>➢ 老師教導使用免費 ChirpCompiler 軟體，來轉換 sb 檔變成 exe 檔案。</li> </ul>	3	12. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十九週 102/12/29   103/01/04								
第二十週 103/01/05   103/01/11								
第二十一週 103/01/12   103/01/18								

第二十一  
週  
103/01/19  
|  
103/01/25

休業式(寒假開始)

【課程內涵】：

教學期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	六大議題
第一週 103/02/9   103/02/15	打擊網路惡魔二	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生學會設定角色(準星)跟隨游標</li> <li>➢ 學生學會設定按下滑鼠的角色(準星)造型變化</li> <li>➢ 學生學會設定隨機出現/隱藏與碰到準星的反應</li> <li>➢ 老師講解 Scratch 專案檔(.sb)如何轉成(.exe)格式檔案</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解上次上課所需的功能，如何融入在這次課程中。</li> <li>➢ 讓學生學會去設定角色(準星)跟隨著游標。</li> <li>➢ 學生學會設定按下滑鼠的角色(準星)造型變化。</li> <li>➢ 讓學生學會設定隨機出現/隱藏與碰到準星的反應。</li> <li>➢ 學生學會新增惡魔角色與隨機出現/隱藏之應用</li> <li>➢ 老師講解碰到準星的反應。</li> <li>➢ 讓學生學會複製角色與修改、安排位置。</li> <li>➢ 老師講解 Scratch 專案檔(.sb)如何轉成(.exe)格式檔案</li> <li>➢ 老師教導使用免費 ChirpCompiler 軟體，來轉換 sb 檔變成 exe 檔案。</li> </ul>	3	13. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。		<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 匯入背景、音樂與設定</li> <li>➢ 匯入青蛙、公主與設定</li> <li>➢ 設定生命值遞減規則</li> <li>➢ 設定碰到寶物得分規則</li> <li>➢ 設定炸彈隨機出現與碰到炸彈扣分規則。</li> </ul>						
第三週 103/02/23   103/03/1	驚險迷宮大闖關	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 匯入背景、音樂與設定</li> <li>➢ 匯入青蛙、公主與設定</li> <li>➢ 設定生命值遞減規則</li> <li>➢ 設定碰到寶物得分規則</li> <li>➢ 設定炸彈隨機出現與碰到炸彈扣分規則。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生學會如何去匯入舞台背景。</li> <li>➢ 讓學生去設定背景的切換與配樂。</li> <li>➢ 學生學會產生計分器與設定起始值。</li> <li>➢ 學生學會匯入角色與安排角色位置。</li> <li>➢ 學生去設定角色跟隨滑鼠(滑動方式)。</li> <li>➢ 老師講解複製程式的使用技巧，與修改方式。</li> </ul>	4	14. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

<p>第四週 103/03/2   103/03/8</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 設定接收【廣播】訊息反應</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生學會設定碰到公主的反應。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到顏色的反應。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動青蛙。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動角色時，碰到顏色與角色的反應。</li> <li>➢ 老師講解設定生命值遞減規則。</li> <li>➢ 教導學生設定碰到寶物得分規則。</li> <li>➢ 學生設定角色(炸彈)隨機出現/隱藏。</li> <li>➢ 學生設定碰到角色(炸彈)扣分規則。</li> <li>➢ 讓學生設定接收【廣播】訊息反應。</li> </ul>				
<p>第五週 103/03/9   103/03/15</p>	<p>驚險迷宮大闖關</p>	<p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 匯入背景、音樂與設定</li> <li>➢ 匯入青蛙、公主與設定</li> <li>➢ 設定生命值遞減規則</li> <li>➢ 設定碰到寶物得分規則</li> <li>➢ 設定炸彈隨機出現與碰到炸彈扣分規則。</li> <li>➢ 設定接收【廣播】訊息反應</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生學會如何去匯入舞台背景。</li> <li>➢ 讓學生去設定背景的切換與配樂。</li> <li>➢ 學生學會產生計分器與設定起始值。</li> <li>➢ 學生學會匯入角色與安排角色位置。</li> <li>➢ 學生去設定角色跟隨滑鼠(滑動方式)。</li> <li>➢ 老師講解複製程式的使用技巧，與修改方式。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到公主的反應。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到顏色的反應。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動青蛙。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動角色時，碰到顏色與角色的反應。</li> <li>➢ 老師講解設定生命值遞減規則。</li> <li>➢ 教導學生設定碰到寶物得分規則。</li> <li>➢ 學生設定角色(炸彈)隨機出現/隱藏。</li> <li>➢ 學生設定碰到角色(炸彈)扣分規則。</li> <li>➢ 讓學生設定接收【廣播】訊息反應。</li> </ul>	<p>4</p>	<p>15. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第六週 103/03/16   103/03/22</p>		<p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p>						
<p>第七週 103/03/23   103/03/29</p>	<p>驚險迷宮大闖關</p>	<p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 匯入背景、音樂與設定</li> <li>➢ 匯入青蛙、公主與設定</li> <li>➢ 設定生命值遞減規則</li> <li>➢ 設定碰到寶物得分規則</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生學會如何去匯入舞台背景。</li> <li>➢ 讓學生去設定背景的切換與配樂。</li> <li>➢ 學生學會產生計分器與設定起始值。</li> <li>➢ 學生學會匯入角色與安排角色位置。</li> <li>➢ 學生去設定角色跟隨滑鼠(滑動方式)。</li> </ul>	<p>4</p>	<p>16. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體</p>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>

第八週 103/03/30   103/04/05			<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 設定炸彈隨機出現與碰到炸彈扣分規則。</li> <li>➢ 設定接收【廣播】訊息反應</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解複製程式的使用技巧，與修改方式。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到公主的反應。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到顏色的反應。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動青蛙。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動角色時，碰到顏色與角色的反應。</li> <li>➢ 老師講解設定生命值遞減規則。</li> <li>➢ 教導學生設定碰到寶物得分規則。</li> <li>➢ 學生設定角色(炸彈)隨機出現/隱藏。</li> <li>➢ 學生設定碰到角色(炸彈)扣分規則。</li> <li>➢ 讓學生設定接收【廣播】訊息反應。</li> </ul>				
第九週 103/04/06   103/04/12								
第十週 103/04/13   103/04/19	驚險迷宮大闖關	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。  3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 匯入背景、音樂與設定</li> <li>➢ 匯入青蛙、公主與設定</li> <li>➢ 設定生命值遞減規則</li> <li>➢ 設定碰到寶物得分規則</li> <li>➢ 設定炸彈隨機出現與碰到炸彈扣分規則。</li> <li>➢ 設定接收【廣播】訊息反應</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>➢ 學生學會如何去匯入舞台背景。</li> <li>➢ 讓學生去設定背景的切換與配樂。</li> <li>➢ 學生學會產生計分器與設定起始值。</li> <li>➢ 學生學會匯入角色與安排角色位置。</li> <li>➢ 學生去設定角色跟隨滑鼠(滑動方式)。</li> <li>➢ 老師講解複製程式的使用技巧，與修改方式。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到公主的反應。</li> <li>➢ 學生學會設定碰到顏色的反應。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動青蛙。</li> <li>➢ 學生學會使用方向鍵移動角色時，碰到顏色與角色的反應。</li> <li>➢ 老師講解設定生命值遞減規則。</li> <li>➢ 教導學生設定碰到寶物得分規則。</li> <li>➢ 學生設定角色(炸彈)隨機出現/隱藏。</li> <li>➢ 學生設定碰到角色(炸彈)扣分規則。</li> <li>➢ 讓學生設定接收【廣播】訊息反應。</li> </ul>	4	17. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週 103/04/20   103/04/26								
第十二週 103/04/27   103/05/03								
第十三週 103/05/04   103/05/10	數學神算妙撇步	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 設定說話程式</li> <li>➢ 編輯考題程式</li> <li>➢ 切換到【答對了】場景</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>● 學生學會設定基本程式與說話程式。</li> <li>● 學生學會廣播呼叫顯示角色。</li> <li>● 學生學會使用按鈕圖案廣播切換舞台場景。</li> </ul>	2	18. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓 new 老師教學網站互動	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】



第十四週 103/05/11   103/05/17		3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生學會編輯考題程式。</li> <li>● 學生學會設定切換到【答對了】場景。</li> </ul>		多媒體		
第十五週 103/05/18   103/05/24								
第十六週 103/05/25   103/05/31	數學神算妙撇步	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 設定說話程式</li> <li>➢ 編輯考題程式</li> <li>➢ 切換到【答對了】場景</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>● 學生學會設定基本程式與說話程式。</li> <li>● 學生學會廣播呼叫顯示角色。</li> <li>● 學生學會使用按鈕圖案廣播切換舞台場景。</li> <li>● 學生學會編輯考題程式。</li> <li>● 學生學會設定切換到【答對了】場景。</li> </ul>	2	19. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週 103/06/01   103/06/07		3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。						
第十八週 103/06/08   103/06/14	數學神算妙撇步	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程</li> <li>➢ 設定說話程式</li> <li>➢ 編輯考題程式</li> <li>➢ 切換到【答對了】場景</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。</li> <li>● 學生學會設定基本程式與說話程式。</li> <li>● 學生學會廣播呼叫顯示角色。</li> <li>● 學生學會使用按鈕圖案廣播切換舞台場景。</li> <li>● 學生學會編輯考題程式。</li> <li>● 學生學會設定切換到【答對了】場景。</li> </ul>	2	20. 巨岩版—Scratch 動畫一把抓new 老師教學網站互動多媒體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
	3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。							

第十九週 103/06/15 ↓ 103/06/21								
第二十週 6/22-6/28	期末評量(或彈性課程)							
第二十一週 6/29-7/05	休業式(暑假開始)							