

【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 101/08/30 101/09/01	主題：認識 Scratch (一) 單元一：瞭解 SCRATCH 軟體	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 4-2-1 能進行網路基本功能的操作。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 運用 (web CAI) 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。 ➢ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 活動一：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。 ➢ 活動二：讓學生從課本第四頁的網址，來取的 SCRATCH 軟體。 ➢ 活動三：讓學生從課本第十頁圖示產生堆疊程式積木的概念。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 Scatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站 	<ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 	資訊教育
第二週 101/09/02 101/09/08	單元二：如何安裝 SCRATCH 軟體 單元三：學生利用堆積木的概念來堆疊程式	5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 活動四：老師從【腳本】開始，讓學生瞭解遊戲的製作流程。 ➢ 活動五：介紹【舞台】與【角色】的關係。 ➢ 活動六：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。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 Scatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站 	<ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 	資訊教育
第三週 101/09/09 101/09/15	主題：認識 Scratch (二) 單元四：認識遊戲製作的流程 單元五：介紹【舞	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 4-2-1 能進行網路基本功能的操作。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 5-3-2 認識網路智慧財產權	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 活動四：老師從【腳本】開始，讓學生瞭解遊戲的製作流程。 ➢ 活動五：介紹【舞台】與【角色】的關係。 ➢ 活動六：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。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 Scatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站 	<ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 	資訊教育

<p>第四週 101/09/16 101/09/220</p>	<p>【台】與【角色】之間的關係 單元六：如何開始使用 SCRATCH</p>	<p>權相關法律，不侵犯智財權。</p>	<p>➤ 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。</p>					
<p>第五週 101/09/23 101/09/29</p>	<p>主題：五光十色動起來（一） 單元一：瞭解動畫的原理。</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。</p>	<p>➤ 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。</p>	<p>➤ 活動一：讓學生在課本上第 18 頁的 4 張照片來認識動畫原理 ➤ 活動二：老師介紹如何去使用 SCRATCH 內建圖庫，並告訴智慧財產權之觀念 ➤ 活動三：讓學生透過桌面捷徑來啟動軟體，學會如何存放檔案。</p>		<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓</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 101/09/30 101/10/06</p>	<p>單元二：如何利用 SCRATCH 內建圖庫 單元三：如何啟動軟體，並學習如何存檔。</p>	<p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 4-3-4 能認識網路資料的安全防護。</p>	<p>➤ 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。</p>			<p>2. 老師教學網站</p>		
<p>第七週 101/10/07 101/10/13</p>	<p>主題：五光十色動起來（二） 單元四：讓學生學會如何用 SCRATCH 繪圖編輯器來製作專屬的角色</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。</p>	<p>➤ 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。</p>	<p>➤ 活動四：老師示範如何從繪圖編輯器來製作專屬的角色。 ➤ 活動五：讓學生學會匯入舞台背景與變換舞台。 ➤ 活動六：讓學生學會匯入舞台背景與變換舞台，與匯出角色與程式，並認識軟體格式</p>		<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓</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>第八週 101/10/14 101/10/20</p>	<p>單元五：匯入舞台背景 單元六：匯出角色與程式。</p>	<p>4-3-4 能認識網路資料的安全防護。</p>	<p>➤ 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。</p>			<p>2. 老師教學網站</p>		

第九週 101/10/21 101/10/27								
第十週 101/10/28 101/11/03	主題：載歌載舞小貓咪（一） 單元一：瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。	➤ 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人的能力，來增強資個人 ➤ 資訊融入教學的先備條件。	➤ 活動一：老師講解動畫遊戲、素材與程式流程 ➤ 活動二：學生透過複製程式與修改、設定允許左右翻轉。 ➤ 活動三：學生透過舞台反覆變換顏色之功能，來製作品。		1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第十一週 101/11/04 101/11/10	單元二：方向鍵移動角色	3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	➤ 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。			2. 老師教學網站		
第十二週 101/11/11 101/11/17	單元三：設定舞台反覆變換顏色	4-3-4 能認識網路資料的安全防護。						
第十三週 101/11/18 101/11/24	主題：載歌載舞小貓咪（二） 單元四：匯入聲音(音樂)	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。	➤ 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。	➤ 活動四：學生作品完成後，教導聲音匯入，讓成品更生動活潑。 ➤ 活動五：教導聲音重複播放設定。 ➤ 活動六：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		1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓		
第十四週 101/11/25 101/12/01	單元五：設定重複播放聲音(音樂) 單元六：如何作品分享到網路與學校平臺。	4-3-4 能認識網路資料的安全防護。 4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。	➤ 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人的能力，來增強資個人			2. 老師教學網站		

第十五週 101/12/02 101/12/08			訊融入教學的先備條件。					
第十六週 101/12/09 101/12/15								
第十七週 101/12/16 101/12/22								
第十八週 101/12/23 101/12/29	主題：智慧財產小劇場（一） 單元一：瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。	➤ 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。	➤ 活動一：老師講解動畫遊戲、素材與程式流程 ➤ 活動二：學生新增一個角色與舞台背景，並且命名為智慧財產小劇場 ➤ 活動三：學生學會設定角色出現與位置與滑動效果。學生設定對話內容。		1. 巨岩 Scatch 遊戲動畫一把抓	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第十九週 101/12/30 102/01/05	單元二：新增角色與舞台背景 單元三：設定角色位址與滑動效果	4-3-4 能認識網路資料的安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。 5-3-1 能瞭解網路的虛擬特性。	➤ 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。			2. 老師教學網站		

第二十週 102/01/06 102/01/12									
第二十一週 102/01/13 102/01/18	期末評量(或彈性課程)								

【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 102/02/17 102/02/23	主題：智慧財產 小劇場（二） 單元四：設定對話 單元五：設定角色的隱藏與時間的出現	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能認識網路資料的安全防護。	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 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。 ➢ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 活動四：學生學會安排與記錄角色位置 ➢ 活動五：老師講解設定角色的隱藏與出現時間之關係。 ➢ 活動六：學生利用【廣播】的設定與接收來完成小劇場 		1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第二週 102/02/24 102/03/02	單元六：利用【廣播】的設定與接收	5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。						
第三週 102/03/03 102/03/09	主題：智慧財產 小劇場（三） 單元七：場景的角色顯示與對話之應用	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能認識網路資料的安全防護。	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 運用（web CAI）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。 ➢ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 活動七：老師講解場景的角色顯示與對話之應用 ➢ 活動八：讓學生學會去更改造型的【軸心】 		1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第四週 102/03/10 102/03/16	單元八：老師示範如何去更改造型的【軸心】	5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。						

<p>第五週 102/03/17 102/03/23</p>	<p>主題：打擊網路 惡魔一（一） 單元一：瞭解動 畫遊戲說明、素 材與程式流程</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人 類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印 的設定，並能結合 文字、圖畫等完成 文稿的編輯。盡量 使用自由軟體。</p>	<p>➤ 運用（web CAI）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。</p>	<p>➤ 活動一：老師講解動畫遊戲、素材與程式 流程 ➤ 活動二：學生學會如何去匯入舞臺底圖檔 案與準星圖檔。 ➤ 活動三：老師講解變數的應用。</p>		<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動 畫一把抓</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 102/03/24 102/03/30</p>	<p>單元二：匯入底 圖與準星圖案 單元三：【得分】 與【時間】變數 之應用</p>	<p>4-3-2 能找到合適的網站 資源、圖書館資源 及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的 安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權 相關法律。</p>	<p>➤ 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。</p>			<p>2. 老師教學網站</p>		
<p>第七週 102/03/31 102/04/06</p>	<p>主題：打擊網路 惡魔一（二） 單元四：產生變 數物件-計分器與 計時器之關係</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人 類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印 的設定，並能結合 文字、圖畫等完成 文稿的編輯。盡量 使用自由軟體。</p>	<p>➤ 運用（web CAI）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。</p>	<p>➤ 活動四：讓學生瞭解如何去使用得分與時 間變數的關係 ➤ 活動五：老師講解去設定變數起始與倒效 果。 ➤ 活動六：讓學生學會設定計分器與計時器 起始值</p>		<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動 畫一把抓</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>第八週 102/04/07 102/04/13</p>	<p>單元五：更換變 數物件的型態 單元六：設定變 數起始值與倒數 效果</p>	<p>4-3-2 能找到合適的網站 資源、圖書館資源 及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的 安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權 相關法律。</p>	<p>➤ 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。</p>			<p>2. 老師教學網站</p>		
<p>第九週 102/04/14 102/04/20</p>								

第十週 102/04/21 102/04/27	主題：打擊網路 惡魔一（三） 單元七：設定計 分器與計時器起 始值之應用 單元八：舞台畫 面倒數效果						
第十一週 102/04/28 102/05/04	單元九：設定計 時器的倒數效果 活動九：讓學生 學會設定計時器 的倒數效果	1-2-1 了解資訊科技在人 類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印 的設定，並能結合 文字、圖畫等完成 文稿的編輯。盡量 使用自由軟體。 4-3-2 能找到合適的網站 資源、圖書館資源 及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的 安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權 相關法律。	➤ 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。 ➤ 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。	➤ 活動七：讓學生學會舞台畫面倒數效果之 應用 ➤ 活動八：讓學生學會舞台畫面倒數效果 ➤ 活動一：讓學生學會舞台畫面倒數效果之 應用活動二：讓學生學會舞台畫面倒數效 果 ➤ 活動三：讓學生學會設定計時器的倒數效 果	1. 巨岩 Sctatch 遊戲動 畫一把抓 2. 老師教學網站	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第十二週 102/05/05 102/05/11	主題：打擊網路 惡魔二（一） 單元一：設定計 分器與計時器起 始值之應用 單元二：舞台畫 面倒數效果 單元三：學生學 會設定計時器的 倒數效果						
第十三週 102/05/12 102/05/18	主題：打擊網路 惡魔二（二） 單元四：設定角 色(準星)跟隨游 標	1-2-1 了解資訊科技在人 類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印 的設定，並能結合 文字、圖畫等完成 文稿的編輯。盡量 使用自由軟體。 4-3-2 能找到合適的網站 資源、圖書館資源 及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的 安全防護。	➤ 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。 ➤ 倡導學生利用資訊科技	➤ 活動四：讓學生學會去設定角色(準星)跟 隨著游標。 ➤ 活動五：學生學會設定按下滑鼠的角色(準 星)造型變化。 ➤ 活動六：學生學會新增惡魔角色與隨機出 現/隱藏之應用 ➤ 活動七：老師教導使用免費 ChirpCompiler 軟體，來轉換 sb 檔變成 exe 檔案。	1. 巨岩 Sctatch 遊戲動 畫一把抓 2. 老師教學網站	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	資訊教育
第十四週 102/05/19 102/05/25	單元五：設定按 下滑鼠的角色(準 星)造型變化						

<p>第十五週 102/05/26 102/06/01</p>	<p>主題：打擊網路惡魔二（三） 單元六：設定隨機出現/隱藏與碰到準星的反應 單元七：老師講解 Scratch 專案檔 (.sb) 如何轉成 (.exe)格式檔案</p>	<p>5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。</p>	<p>的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。</p>				
<p>第十六週 102/06/02 102/06/08</p>	<p>主題：驚險迷宮大闖關一（一） 單元一：瞭解動畫遊戲說明、素</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。</p>	<p>➤ 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。</p>	<p>➤ 活動一：老師講解動畫遊戲、素材與程式流程 活動二：學生學會如何去匯入舞台背景與音樂檔 ➤ 活動三：(1)讓學生去設定背景的切換與配樂。 ➤ (2)學生學會產生計分器與設定起始值。 ➤ (3)學生學會匯入角色與安排角色位置。 ➤ (4)學生去設定角色跟隨滑鼠(滑動方式)。 ➤ (5)教導學生設定碰到障礙物的反應。</p>	<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓</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>第十七週 102/06/09 102/06/15</p>	<p>單元二：匯入背景、音樂與設定 主題：驚險迷宮大闖關一（二） 單元三：匯入青蛙、障礙物、公主與設定</p>	<p>4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。</p>	<p>➤ 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。</p>		<p>2. 老師教學網站</p>		
<p>第十八週 102/06/16 102/06/22</p>	<p>主題：驚險迷宮大闖關一（三） 單元四：匯入青蛙、障礙物、公主與設定 (2)學生學會設定碰到公主的反應。</p>	<p>1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源</p>	<p>➤ 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。 ➤ 提升資訊教育學習的品</p>	<p>➤ 活動四：(1)老師講解複製程式的使用技巧，與修改方式。 ➤ 活動一：學生學會設定障礙物隨機滑動與轉動。 ➤ 活動二：老師講解設定生命質遞減規則</p>	<p>1. 巨岩 Sctatch 遊戲動畫一把抓 2. 老師教學網站</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>第十九週 102/06/23 102/06/29</p>	<p>(3)學生學會設定碰到顏色的反應。 (4)學生學會使用方向鍵移動青蛙。 (5)學生學會使用方向鍵移動角色時，碰到障礙物與顏色的反應。 主題：驚險迷宮大闖關二（一） 單元一：設定障礙物隨機滑動與轉動 單元二：設定生命質遞減規則</p>	<p>及檔案傳輸等。 4-3-4 能認識網路資料的安全防護。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。</p>	<p>質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。</p>				
<p>第二十週 6/24-6/30</p>	<p>期末評量(或彈性課程)</p>						