**南投縣東埔國民小學113學年度彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 漫步雲端成創客〜Coding 好好玩 | | 年級/班級 | | 五年級/**甲**班 |
| 彈性學習課程類別 | ■統整性(■主題□專題□議題)探究課程  □社團活動與技藝課程  □特殊需求領域課程  □其他類課程 | | 上課節數 | | 21 |
| 設計教師 | | 五年級教師 |
| 配合融入之領域及議題  (統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)  □本土語文□臺灣手語　□新住民語文  ■數學　　□生活課程　□健康與體育  □社會　　□自然科學　□藝術  □綜合活動  ■資訊科技(國小)　□科技(國中) | | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育  □生命教育　□法治教育　□科技教育　■資訊教育  □能源教育　□安全教育　□防災教育　□閱讀素養  □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育  □性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育  ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※  ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，  例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ | | |
| 對應的學校願景  (統整性探究課程) | 分享合作、堅毅勇敢 | 與學校願景呼應之說明 | 運用生活情境讓學生從生活中思考程式語言，課程活動也採用載具，讓學生能團隊合作並分享，讓學生能以創新思考的方式去玩程式，發展自我潛能。 | | |
| 設計理念 |  | | | | |
| 總綱核心素養具體內涵 | 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。  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。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | 數-E-B2  具備報讀、製作基本統計圖表之能力。  科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。 | |
| 課程目標 | 能運用Scratch來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。 | | | | |

| **教學進度** | | **學習表現**  須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」 | **學習內容**  可由學校自訂  若參考領綱，至少包含2領域以上 | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材**  **學習資源**  自選/編教材須經課發會審查通過 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱**  **/節數** |
| 一 | 認識  運算思維 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 資融  P-III-1  程式設計工具的基本應用Code.org共學 | 1.  運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。  2.  讓所有參與的學生在  一小時內都能學到 編程的樂趣 。 | 1  寫下你的第一個電  腦程式 。  2.一小時玩 Flappy 。  3.星際大戰︰用程式  碼建立銀河系 。  4.和安娜與艾莎一同  玩程式。  5.codeSpark  學院 :創建遊戲 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | 1小時玩程(hourofcode.com/hk/learn) |
| 二 | 認識  運算思維 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 資融  P-III-1  程式設計工具的基本應用Code.org共學 | 1.  運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。  2.  讓所有參與的學生在  一小時內都能學到 編程的樂趣 。 | 1  寫下你的第一個電  腦程式 。  2.一小時玩 Flappy 。  3.星際大戰︰用程式  碼建立銀河系 。  4.和安娜與艾莎一同  玩程式。  5.codeSpark  學院 :創建遊戲 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | 1小時玩程(hourofcode.com/hk/learn) |
| 三 | 認識  運算思維 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 資融  P-III-1  程式設計工具的基本應用Code.org共學 | 1.  運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。  2.  讓所有參與的學生在  一小時內都能學到 編程的樂趣 。 | 1  寫下你的第一個電  腦程式 。  2.一小時玩 Flappy 。  3.星際大戰︰用程式  碼建立銀河系 。  4.和安娜與艾莎一同  玩程式。  5.codeSpark  學院 :創建遊戲 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | 1小時玩程(hourofcode.com/hk/learn) |
| 四 | 認識  運算思維 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 資融  P-III-1  程式設計工具的基本應用Code.org共學 | 1.  運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。  2.  讓所有參與的學生在  一小時內都能學到 編程的樂趣 。 | 1  寫下你的第一個電  腦程式 。  2.一小時玩 Flappy 。  3.星際大戰︰用程式  碼建立銀河系 。  4.和安娜與艾莎一同  玩程式。  5.codeSpark  學院 :創建遊戲 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | 1小時玩程(hourofcode.com/hk/learn) |
| 五 | 認識  運算思維 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 資融  P-III-1  程式設計工具的基本應用Code.org共學 | 1.  運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。  2.  讓所有參與的學生在  一小時內都能學到 編程的樂趣 。 | 1  寫下你的第一個電  腦程式 。  2.一小時玩 Flappy 。  3.星際大戰︰用程式  碼建立銀河系 。  4.和安娜與艾莎一同  玩程式。  5.codeSpark  學院 :創建遊戲 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | 1小時玩程(hourofcode.com/hk/learn) |
| 六 | Scratch  基礎篇 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  下載與安裝  2.  操作介面  a.切換舞台檢視  模式  b. 舞台區  c. 角色區  d. 腳本區  3.綜合應用  4第一個動畫故事 | 1.了解座標的觀念  2.了解程式設計中常會需要除錯與修正  3.學會角色設定  4.學會新增角色  5.學會修改角色造型  6.學會製作角色動態 | 1.  能找出程式中的問  題 除 錯並修正 。  2.  學會角色 設定，能  調整角色限制翻轉。  3.  了解座標的觀念，  能說出角色在舞台上  的位置。  4.  學會新增與修改角  色造型。  5.  學會使用繪製功  能，繪製角色造型。  6.  學會製作依循規則  不斷移動的角色。  7.  學會製作用鍵盤控  制移動的角色。 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | Scratch  2.0 離線版 |
| 七 | Scratch  基礎篇 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  下載與安裝  2.  操作介面  a.切換舞台檢視  模式  b. 舞台區  c. 角色區  d. 腳本區  3.綜合應用  4第一個動畫故事 | 1.了解座標的觀念  2.了解程式設計中常會需要除錯與修正  3.學會角色設定  4.學會新增角色  5.學會修改角色造型  6.學會製作角色動態 | 1.  能找出程式中的問  題 除 錯並修正 。  2.  學會角色 設定，能  調整角色限制翻轉。  3.  了解座標的觀念，  能說出角色在舞台上  的位置。  4.  學會新增與修改角  色造型。  5.  學會使用繪製功  能，繪製角色造型。  6.  學會製作依循規則  不斷移動的角色。  7.  學會製作用鍵盤控  制移動的角色。 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | Scratch  2.0 離線版 |
| 八 | Scratch  基礎篇 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  下載與安裝  2.  操作介面  a.切換舞台檢視  模式  b. 舞台區  c. 角色區  d. 腳本區  3.綜合應用  4第一個動畫故事 | 1.了解座標的觀念  2.了解程式設計中常會需要除錯與修正  3.學會角色設定  4.學會新增角色  5.學會修改角色造型  6.學會製作角色動態 | 1.  能找出程式中的問  題 除 錯並修正 。  2.  學會角色 設定，能  調整角色限制翻轉。  3.  了解座標的觀念，  能說出角色在舞台上  的位置。  4.  學會新增與修改角  色造型。  5.  學會使用繪製功  能，繪製角色造型。  6.  學會製作依循規則  不斷移動的角色。  7.  學會製作用鍵盤控  制移動的角色。 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | Scratch  2.0 離線版 |
| 九 | Scratch  基礎篇 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  下載與安裝  2.  操作介面  a.切換舞台檢視  模式  b. 舞台區  c. 角色區  d. 腳本區  3.綜合應用  4第一個動畫故事 | 1.了解座標的觀念  2.了解程式設計中常會需要除錯與修正  3.學會角色設定  4.學會新增角色  5.學會修改角色造型  6.學會製作角色動態 | 1.  能找出程式中的問  題 除 錯並修正 。  2.  學會角色 設定，能  調整角色限制翻轉。  3.  了解座標的觀念，  能說出角色在舞台上  的位置。  4.  學會新增與修改角  色造型。  5.  學會使用繪製功  能，繪製角色造型。  6.  學會製作依循規則  不斷移動的角色。  7.  學會製作用鍵盤控  制移動的角色。 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | Scratch  2.0 離線版 |
| 十 | Scratch  基礎篇 | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  下載與安裝  2.  操作介面  a.切換舞台檢視  模式  b. 舞台區  c. 角色區  d. 腳本區  3.綜合應用  4第一個動畫故事 | 1.了解座標的觀念  2.了解程式設計中常會需要除錯與修正  3.學會角色設定  4.學會新增角色  5.學會修改角色造型  6.學會製作角色動態 | 1.  能找出程式中的問  題 除 錯並修正 。  2.  學會角色 設定，能  調整角色限制翻轉。  3.  了解座標的觀念，  能說出角色在舞台上  的位置。  4.  學會新增與修改角  色造型。  5.  學會使用繪製功  能，繪製角色造型。  6.  學會製作依循規則  不斷移動的角色。  7.  學會製作用鍵盤控  制移動的角色。 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作 評量 | Scratch  2.0 離線版 |
| 十一 | Scratch  程式篇(一) | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  循序結構  2.  重複結構  A 計次式迴圈  b. 條件式迴圈  c. 無窮迴圈 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十二 | Scratch  程式篇(一) | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  循序結構  2.  重複結構  A 計次式迴圈  b. 條件式迴圈  c. 無窮迴圈 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十三 | Scratch  程式篇(一) | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  循序結構  2.  重複結構  A 計次式迴圈  b. 條件式迴圈  c. 無窮迴圈 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十四 | Scratch  程式篇(一) | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  數r-III-3  觀察情境或  模式中的數  量關係，並用  文字或符號 | 1.  循序結構  2.  重複結構  A 計次式迴圈  b. 條件式迴圈  c. 無窮迴圈 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十五 | Scratch  程式篇(一) | 資E3  應用運算思  維描述問題  解決的方法。  資  E6認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解  題。 | 1.  循序結構  2.  重複結構  A 計次式迴圈  b. 條件式迴圈  c. 無窮迴圈 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十六 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十七 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十八 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 十九 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 二十 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |
| 二十一 | Scratch  程式篇(二) | 資E3應用運算思維描述問題  解決的方法。  資E6  認識與使用  資訊科技以  表達想法。  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  助推理與解題。 | 1  選擇結構  a. 單向選擇結構  b. 雙向選擇結構  2 變數  a. 新增變數  b. 全域變數  c. 腳色變數  3  運算式 | 學會使用  Scratcht程式指令 | 練習使用  Scratch軟體 | 實作  Scratch | Scratch  2.0 離線版 |

【第二學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 漫步雲端成創客〜coding我也會 | | 年級/班級 | | 五年級/**甲**班 |
| 彈性學習課程類別 | ■統整性(■主題□專題□議題)探究課程  □社團活動與技藝課程  □特殊需求領域課程  □其他類課程 | | 上課節數 | | 21 |
| 設計教師 | | 五年級教師 |
| 配合融入之領域及議題  (統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)  □本土語文□臺灣手語　□新住民語文  ■數學　　□生活課程　□健康與體育  □社會　　□自然科學　□藝術  □綜合活動  ■資訊科技(國小)　□科技(國中) | | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育  □生命教育　□法治教育　□科技教育　■資訊教育  □能源教育　■安全教育　□防災教育　□閱讀素養  □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育  □性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育  ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※  ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，  例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ | | |
| 對應的學校願景  (統整性探究課程) | 分享合作、堅毅勇敢 | 與學校願景呼應之說明 | 運用生活情境讓學生從生活中思考程式語言，課程活動也採用載具，讓學生能團隊合作並分享，讓學生能以創新思考的方式去玩程式，發展自我潛能。 | | |
| 設計理念 | 交互作用：透過Scratch 與簡易 趣的小遊戲 涵養推理與解題的能力 。 | | | | |
| 總綱核心素養具體內涵 | 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。  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。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | 數-E-A2具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。  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。 | |
| 課程目標 | 能運用  Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。 | | | | |

| **教學進度** | | **學習表現**  須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」 | **學習內容**  可由學校自訂  若參考領綱，至少包含2領域以上 | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材**  **學習資源**  自選/編教材須經課發會審查通過 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱**  **/節數** |
| 一 | Scratch  技巧篇(一) | 科E2  了解動手實作的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。  數n-III-10  嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 | 1.角色移動  a.方向與移動值  b. 設定 x 、 y  座標  c. 移動到特定  位置  2.角色移動範圍  a. 利用 x 、 y  座標  b. 利用顏色  3.不斷移動  a. 在邊緣兩端  來回移動  b. 在區域兩端  來回移動  c. 從一端消失  ，另一端出現 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.蝴蝶樂遊園  2.撈魚放大鏡  3.灌籃高手 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 二 | Scratch  技巧篇(一) | 科E2  了解動手實作的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。  數n-III-10  嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 | 1.角色移動  a.方向與移動值  b. 設定 x 、 y  座標  c. 移動到特定  位置  2.角色移動範圍  a. 利用 x 、 y  座標  b. 利用顏色  3.不斷移動  a. 在邊緣兩端  來回移動  b. 在區域兩端  來回移動  c. 從一端消失  ，另一端出現 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.蝴蝶樂遊園  2.撈魚放大鏡  3.灌籃高手 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 三 | Scratch  技巧篇(一) | 科E2  了解動手實作的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。  數n-III-10  嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 | 1.角色移動  a.方向與移動值  b. 設定 x 、 y  座標  c. 移動到特定  位置  2.角色移動範圍  a. 利用 x 、 y  座標  b. 利用顏色  3.不斷移動  a. 在邊緣兩端  來回移動  b. 在區域兩端  來回移動  c. 從一端消失  ，另一端出現 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.蝴蝶樂遊園  2.撈魚放大鏡  3.灌籃高手 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 四 | Scratch  技巧篇(一) | 科E2  了解動手實作的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。  數n-III-10  嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 | 1.角色移動  a.方向與移動值  b. 設定 x 、 y  座標  c. 移動到特定  位置  2.角色移動範圍  a. 利用 x 、 y  座標  b. 利用顏色  3.不斷移動  a. 在邊緣兩端  來回移動  b. 在區域兩端  來回移動  c. 從一端消失  ，另一端出現 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.蝴蝶樂遊園  2.撈魚放大鏡  3.灌籃高手 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 五 | Scratch  技巧篇(一) | 科E2  了解動手實作的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。  數n-III-10  嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 | 1.角色移動  a.方向與移動值  b. 設定 x 、 y  座標  c. 移動到特定  位置  2.角色移動範圍  a. 利用 x 、 y  座標  b. 利用顏色  3.不斷移動  a. 在邊緣兩端  來回移動  b. 在區域兩端  來回移動  c. 從一端消失  ，另一端出現 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.蝴蝶樂遊園  2.撈魚放大鏡  3.灌籃高手 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 六 | Scratch  技巧篇(二) | 科E2  了解動手實作  的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。 | 1.時間計算  a. 計算花費的  時間  b. 倒數計時  2.場景移動  a. 重複的場景  b. 連續的場景  3.重力加速度  a. 自由落體  b. 拋物線 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.星際大戰  2打地鼠 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 七 | Scratch  技巧篇(二) | 科E2  了解動手實作  的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。 | 1.時間計算  a. 計算花費的  時間  b. 倒數計時  2.場景移動  a. 重複的場景  b. 連續的場景  3.重力加速度  a. 自由落體  b. 拋物線 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.星際大戰  2打地鼠 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 八 | Scratch  技巧篇(二) | 科E2  了解動手實作  的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。 | 1.時間計算  a. 計算花費的  時間  b. 倒數計時  2.場景移動  a. 重複的場景  b. 連續的場景  3.重力加速度  a. 自由落體  b. 拋物線 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.星際大戰  2打地鼠 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 九 | Scratch  技巧篇(二) | 科E2  了解動手實作  的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。 | 1.時間計算  a. 計算花費的  時間  b. 倒數計時  2.場景移動  a. 重複的場景  b. 連續的場景  3.重力加速度  a. 自由落體  b. 拋物線 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.星際大戰  2打地鼠 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十 | Scratch  技巧篇(二) | 科E2  了解動手實作  的重要性。  資E6  認識與使用資  訊科技以表達  想法。 | 1.時間計算  a. 計算花費的  時間  b. 倒數計時  2.場景移動  a. 重複的場景  b. 連續的場景  3.重力加速度  a. 自由落體  b. 拋物線 | 1.舞台設計  2.安排角色  3.程式積木般排 | 1.星際大戰  2打地鼠 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.程式設計 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十一 | Scratch  實戰篇(一) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 1.接雞蛋  2.乒乓球  a. 基本版  b. 打磚塊 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十二 | Scratch  實戰篇(一) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 1.接雞蛋  2.乒乓球  a. 基本版  b. 打磚塊 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十三 | Scratch  實戰篇(一) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 1.接雞蛋  2.乒乓球  a. 基本版  b. 打磚塊 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十四 | Scratch  實戰篇(一) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 1.接雞蛋  2.乒乓球  a. 基本版  b. 打磚塊 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十五 | Scratch  實戰篇(一) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 1.接雞蛋  2.乒乓球  a. 基本版  b. 打磚塊 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十六 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十七 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十八 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 十九 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 二十 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |
| 二十一 | Scratch  實戰篇(二) | 資E6  認識與使用資訊科技以表達  想法。  資E9  利用資訊科技  分享學習資源  與心得。 | 學生個人創作遊  戲。 | 學會使用  Scratcht程式指令設計小遊戲 | 練習使用  Scratch 軟體設計程式  1猜數字  2.射氣球 | 學習評量  1.口頭問答  2.操作評量  3.分享遊戲 | 巨岩版─  Scratch  2.0 程式設計小創客 |

註:

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。