



一、 本領域每週學習節數(1)節，共 (21) 節

二、 學校課程架構：

Scratch 3 小創客寫程式

我是程式設計高手

程式設計、開啟 Scratch 3、程式初體驗
背景角色、角色寫程式、來回移動、儲存

神奇的生日蛋糕

上傳背景和角色造型、重複迴圈簡化程式
隨機取數、互動提示和音效、角色動起來

獨角仙覓食記

舞台特效、座標和定位、按鍵控制移動
條件判斷和偵測、擇結構、學習解決問題

爆米花樂趣多

分身製造器、背景音樂、跟著滑鼠移動
顏色偵測和爆米花、多重條件 vs 鍋邊爆

一起來接蘋果

進入畫面、接蘋果玩法、蘋果由樹上掉落
變數應用、倒數計時、再玩一次、除錯蟲

預防流感動畫

動畫製作流程、第一幕、主角口白和聲音
廣播呼叫角色登場、舞台切換和標題

土撥鼠找朋友

程式從做中學、迷宮遊戲、土撥鼠碰壁了
別讓淘氣鬼抓到、共享大餐、限時挑戰

棉花糖射擊遊戲

變數設定、棉花糖世界、飛碟和子彈發射
隕石被打中和擊中飛碟、生命值 and 結束

三、學習目標與評量方式

能力指標	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 6-4-5-2 處理問題時，能分工執掌，做流程規劃，有計畫的進行操作。 6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。
課程目標	一、啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 二、以學生為主體，引導學習思考，培養程式邏輯能力。 三、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 四、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 五、由探索解決問題，進而實作學習，到測試程式，養成發現問題能力。 六、提供錯蟲程式，加強學生除錯，找問題的能力。 七、教導學生靈活應用或繪製圖案，做出趣味小遊戲。 八、融入跨領域學習，讓學習更多元化。 九、提供豐富的素材，讓學生能做出與眾不同的作品。 十、培養知識整合運用能力，活學活用於生活中。 十一、教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 十二、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。
多元評量與檢核方式	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4 作品實作

四、課程進度表

週	日期	學校行事	課程單元	統整與延伸 (含校本、議題融入、活動等)
第 1 週	8/30-9/2	8/30開學	主題：我是程式設計高手（第一章） 1. 認識程式設計、Scratch 程式語言 2. Scratch 程式初體驗、加入背景和角色	[自然與生活科技]

週	日期	學校行事	課程單元	統整與延伸 (含校本、議題融入、活動等)
第 2 週	9/5-9/9	中秋節連假	3.在角色上寫程式 4.貓咪來回移動 5.儲存和備份程式檔	[自然與生活科技]
第 3 週	9/12-9/16		主題：神奇的生日蛋糕（第二章） 1.程式設計的步驟 2.舞台背景和角色造型 3.寫程式的技巧、換造型和重複迴圈	[數學]
第 4 週	9/19-9/23		4.隨機取數選蛋糕 5.互動提示和音效、讓角色動起來	[數學]
第 5 週	9/26-9/30		主題：獨角仙覓食記（第三章） 1.開始設計遊戲 2.加特效的綺麗舞台 3.舞台座標和定位、按鍵控制移動	[自然與生活科技]
第 6 週	10/3-10/7		4.條件判斷和偵測、選擇結構 5.學習解決問題	[自然與生活科技]
第 7 週	10/10-10/14	國慶日連假	主題：爆米花樂趣多（第四章） 1.認識分身製造器 2.來段背景音樂 3.產生分身和變身、角色跟著滑鼠移動	[自然與生活科技]
第 8 週	10/17-10/21		4.顏色偵測和爆米花 5.多重條件 vs 鍋邊爆	[自然與生活科技]
第 9 週	10/24-10/28		主題：一起來接蘋果（第五章） 1.程式也有蟲蟲危機 2.廣播開始玩遊戲	[數學]
第 10 週	10/31-11/4	期中評量週	3.蘋果由樹上掉落 4.變數的設定和使用	[數學]
第 11 週	11/7-11/11		5.倒數計時&再玩一次 6.學會除錯蟲(debug)	[數學]

週	日期	學校行事	課程單元	統整與延伸 (含校本、議題融入、活動等)
第 12 週	11/14-11/18		主題：預防流感動畫（第六章） 1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計	[體育與健康]
第 13 週	11/21-11/25		3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場	[體育與健康]
第 14 週	11/28-12/2		5. 舞台切換和標題、完成動畫簡報	[體育與健康]
第 15 週	12/5-12/9		主題：土撥鼠找朋友（第七章） 1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了	[藝術與人文]
第 16 週	12/12-12/16		4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐	[藝術與人文]
第 17 週	12/19-12/23		6. 限時挑戰好刺激	[藝術與人文]
第 18 週	12/26-12/30		主題：棉花糖射擊遊戲（第八章） 1. 啟發遊戲設計能力 2. 遊戲開始和變數設定	[自然與生活科技] [生涯發展]
第 19 週	1/2-1/6	元旦連假	3. 闖進棉花糖世界 4. 子彈擊落棉花糖	[自然與生活科技] [生涯發展]
第 20 週	1/9-1/13	期末評量週	5. 天外飛來的隕石 6. 被子彈打中和擊中飛碟	[自然與生活科技] [生涯發展]
第 21 週	1/16-1/19		7. 生命值和遊戲結束	[自然與生活科技] [生涯發展]

五、本課程是否有校外人士協助教學

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____

☐ 有，全學年實施

教學期程	校外人士協助 之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師 角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用			

		之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致