學年度　　 國民中小學　　 年級　　第 學期

 領域教學計畫表　　設計者： 　.

⦿元將—Scratch 2.0遊戲高手 教學計劃表

| 教學期程 | 主題 | 分段能力指標 | 教學重點 | 教學節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入學習領域 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 第一週 | 第一章 遊戲動畫Let’s Go! | 1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。3-3-13運用學習累積的藝術和知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | * 介紹學生認識了解何謂

Scratch?* 教學生如何安裝/下載/

開啟Scratch 2.0。* 教學生了解Scratch2.0

的操作介面。* 教學生了解程式積木的類型及遊戲動畫流程圖。
* 學會設定舞台背景。
* 學會如何讓主角說話。.3
* 講解各個程木積木的程式分析。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 藝術與人文學習 |
| 第二週 |
| 第三週 | 第二章 我的舞台Show | 1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。3-3-13運用學習累積的藝術和知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 | * 學會如何佈置舞台背景及新增背景的方法。
* 學會為背景命名及如何複製/刪除/反刪除背景。
* 學會修改及變換舞台背景。
* 學會製作舞台燈光效果。
* 學會如何利用程式積木來控制角色。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 藝術與人文學習 |
| 第四週 |
| 第五週 | 第三章 驕傲的大公雞 | 1-3-1-2察覺一個問題或事件，常可由不同的角度來觀察而看出不同的特徵。5-3-1-1能依據自己所理解的知識，做最佳的抉擇。6-3-2-3面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。 | * 使用光碟內的素材，製作驕傲大公雞動畫劇場。
* 學習如何選擇背景、角色。
* 學習如何上傳音效檔案。
* 學習設定背景程式。
* 學習設定各個角色的程式。
* 學會如何將同一個外型的角色設定不用的程式積木功能。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 3 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 自然與生活科技 |
| 第六週 |
| 第七週 |
| 第八週 | 第一次段考 |
| 第九週 | 第四章 超級神射手 | 1-3-1-2察覺一個問題或事件，常可由不同的角度來觀察而看出不同的特徵。5-3-1-1能依據自己所理解的知識，做最佳的抉擇。6-3-2-3面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。 | * 設計好玩的遊戲-超級神射手。
* 學習選擇背景與角色。
* 學會編輯各個角色的程式積木。
* 學會編輯分數計算變數程式積木。
* 學會置入音效及選取背景音樂。
* 學會編輯計分與時間計算的程式積木。
* 學會如何複製角色。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 自然與生活科技 |
| 第十週 |
| 第十一週 | 第五章 快樂ABC(一) | 6-1-16會在生活中或媒體上注意到學過的英語。6-2-7 利用和種查詢工具，主動瞭解所接觸英語的內容。6-2-8 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關學習資源，並與老師及同學分享。 | * 將程式設計與語文認知結合，設計好玩的英文小遊戲【快樂ABC】。
* 學會使用光碟裡的素材上傳造型及角色檔案。
* 學習上傳背景音樂。
* 學習自己錄音上傳。
* 學習編輯背景程式。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 語文學習領域 |
| 第十二週 |
| 第十三週 | 第六章 快樂ABC(二) | 6-1-16會在生活中或媒體上注意到學過的英語。6-2-7 利用和種查詢工具，主動瞭解所接觸英語的內容。6-2-8 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關學習資源，並與老師及同學分享。 | * 練習編輯各個角色的程式積木。
* 練習編輯計算分數的程式積木及複製角色程式積木。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 語文學習領域 |
| 第十四週 |
| 第十五週 | 第二次段考 |
| 第十六週 | 第七章 異次元迷宮(一)  | C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境C-S-04能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | * 學習操作程式積木製作設計「迷宮遊戲」。
* 學習使用光碟裡的素材完成背景及角色上傳。
* 學習使用光碟裡的素材完成背景音上傳。
* 練習編輯背景程式積木。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 2 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 數學學習領域 |
| 第十七週 |
| 第十八週 | 第八章 異次元迷宮(二) | C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境C-S-04能多層面的理解，數學可以用來解決日常生活所遇到的問題。 | * 教學生了解如遊戲屬於過關遊戲，除了流程圖之外，最好寫個【遊戲說明

】，讓玩家清楚遊戲規則。* 練習選擇人物角色。
* 練習編輯人物角色的程式積木。
* 學會在背景隱藏程式。
* 練習編輯各個關卡的程式積木。
* 講解各個程木積木的程式分析。
* 課後練習。
 | 3 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 數學學習領域 |
| 第十九週 |
| 第二十週 |
| 第二十一週 | 教學評量 |  | * 總複習
* 了解學生學習狀況
* 補救教學
 | 1 | 元將文化異次元數位教室Scratch 2.0遊戲高手 | 口頭問答課堂觀察作業實作 | 藝術與人文學習自然與生活科技語文學習領域數學學習領域 |