

臺北市北投區關渡國民小學 103 學年度上學期五年級資訊領域教學計畫表

授課班級：501-507 教學者：張中鈺老師

使用教材：Scratch 動畫遊戲自由學

一、 學期學習目標：

1. 學生能從網際網路上取得 SCRATCH 軟體。
2. 學會如何利用 SCRATCH 內建圖庫及 SCRATCH 繪圖編輯器來製作專屬的角色與舞台。
3. 學會匯入與設定背景、音樂
4. 能利用 scratch 程式分類編輯動畫或遊戲。

二、 教學計畫表

週次	日期	教學單元	教學內容	檢核
1	0831~0906	第一課：認識 Scratch	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生從網路取得 SCRATCH 自由軟體，在家也能安裝。 2. 學生利用堆積木的概念來堆疊程式，從【腳本】開始，讓學生瞭解遊戲的製作流程。 3. 介紹【舞台】與【角色】的關係。學會如何開始使用 SCRATCH 	
2	0907~0913			
3	0914~0920	第二課：看見台灣—照片秀	<ol style="list-style-type: none"> 1. 規劃動畫的腳本與流程。 2. 利用 SCRATCH 內建圖庫、啟動軟體及存檔。 3. 匯入舞台背景及音樂。 4. 變換角色造形。 5. 廣播設定與接收 	
4	0921~0927			
5	0928~1004	第三課：奇幻魔術秀	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入角色與舞台背景。 2. 設定角色起始位置與大小。 3. 利用繪圖編輯器繪出新造型 4. 設定舞台變換顏色。 	
6	1005~1011			
7	1012~1018	第四課：彗星撞地球	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新增角色與舞台背景。 2. 設定角色起始位址。 3. 設定角色移動方式與碰撞時反應。 4. 匯入音樂及音效。 	
8	1019~1025			
9	1026~1101	期中評量	◎複習。◎了解學生學習狀況。◎補救教學。	
10	1102~1108	期中評量	◎複習。◎了解學生學習狀況。◎補救教學。	
11	1109~1118	第五課：消滅怪獸大作戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入底圖、怪獸與準星圖案。 2. 設定準星動作。 3. 設定怪獸動作與反應。 4. 複製程式積木 	
12	1116~1122			

13	1123~1129	第六課：貪吃的猴子	<ol style="list-style-type: none"> 產生得分與時間變數。 設定時間倒數 30 秒後切換背景。 設定猴子與香蕉移動方式 設定香蕉碰到猴子的程式。 	
14	1130~1206			
15	1207~1213	第七課：小紅帽與大野狼 (一)	<ol style="list-style-type: none"> 瞭解動畫遊戲說明、素材與程式流程 匯入背景、音樂並設定 設定計時器與音樂設定 匯入角色並安排位置 設定小紅帽遇到各種狀況之程式 	
16	1214~1220			
17	1221~1227	第八課：小紅帽與大野狼 (二)	<ol style="list-style-type: none"> 設定各種障礙隨機移動效果，並設定生命質遞減規則 設定加分規則及扣分規則。 	
18	1228~0103			
19	0104~0110	複習	◎總複習。◎了解學生學習狀況。◎補救教學。	
20	0111~0117	期末評量	◎總複習。◎了解學生學習狀況。◎補救教學。	
21	0118~0124	期末觀摩	觀摩完成作品	

四、教學評量方式

	評量方式與工具	評量百分比
<input checked="" type="checkbox"/>	學習態度、課堂表現	20%
<input checked="" type="checkbox"/>	隨堂作業練習	20%
<input checked="" type="checkbox"/>	各階段正式作業	30%
<input checked="" type="checkbox"/>	期末成果	30%