

週次	起訖日期	主題	單元名稱	核心素養項目	核心素養具體內涵	學習表現	學習內容	學習目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	統整相關領域	議題融入具體內涵
第六週	10/4~10/8	第三冊第2章進階程式(1)	2-Scratch程式設計-角色變數篇~習作第二章	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	科-J-A2 運用科技工具,理解與歸納問題,進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源,擬定與執行科技專題活動。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理,具	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維,並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。	1. 了解 Scratch 的陣列應用。 2. 了解 Scratch 的角色變數應用。 3. 了解 Scratch 變數的積木使用。 4. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 5. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 6. 了解 Scratch 運算的積木使用。 7. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。 8. 了解	1.觀察範例《戰車王》的執行,並思考運用到的素材及如何運作。 (1)利用問題分析,了解範例的解題步驟。 (2)練習透過問題拆解,匯入範例的背景和角色。 (3)練習透過問題拆解,思考範例運用角色變數其積木的組合,並了解隨機取數、單向選擇結構、運算、廣播訊息、動作、偵測、無窮迴圈、條件式迴圈的積木。 (4)檢視執行程式的結果。 2.練習習作第2章實作題,撰寫《環保測驗》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面,了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式,並思考所需使用到的積木。 3.練習習作第2章實作題,撰寫《星際爭霸》的程式。 (1)利用題目說明與遊戲畫面,了解實作題的解題步驟。 (2)練習撰寫實作題的程式,並思考所需使用到的積木。 4.檢討習作第2章實作題《環保測驗》。 5.檢討習作第2章實作題《星際爭霸》。	2	1.習作 2.備課用書 3.教用版電子教科書 4.筆記型電腦 5.單槍投影機	1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答	社會領域 綜合活動 領域	【人權教育】 人 J5 了解社會上有不同的群體與文化,尊重並欣賞其差異。 人 J6 正視社會中的各種歧視,並採取行動來關懷與保護弱勢。 人 J8 了解人身自由權,並具有自我保護的知能。 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J6 關懷弱勢的意涵、策略,及其實踐與反思。

週次	起訖日期	主題	單元名稱	核心素養項目	核心素養具體內涵	學習表現	學習內容	學習目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	統整相關領域	議題融入具體內涵
					備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。			Scratch 動作的積木使用。 9. 了解 Scratch 偵測的積木使用。 10. 了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。 11. 了解 Scratch 條件式迴圈的積木使用。						