

高雄市三民區莊敬國小 五 年級第 一 學期【資訊力】課程計畫(九年一貫)

週次	單元名稱	能力指標	學習目標	評量方式	議題融入	線上教學	線上教學規劃
第一週 第二週	一、我是小小程式設計師	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。	啟發 Scratch 程式設計學習動機和興趣。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-2-2	☒ 線上教學	Scratch 官方網站
第三週 第四週 第五週	二、孫悟空變變變	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	學會使用 Scratch，理解程式的運作方式。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2	☒ 線上教學	E-game (打寇島程式設計闖關及教學)
第六週 第七週 第八週	三、百變造型師	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	學會使用 Scratch，在程式設計作品中表達自己的想法。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2	☒ 線上教學	E-game (打寇島程式設計闖關及教學)
第九週 第十週	四、青蛙賽跑	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式的能力。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2		
第十一週 第十二週 第十三週	五、防疫小尖兵	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	運用 Scratch 製作動畫，在程式設計作品中表達自己的想法。。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2 3-3-3		
第十四週 第十五週	六、終極密碼	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	運用 Scratch 設計簡單的遊戲，培養分析與拆解問題的能力。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2		

第十六週 第十七週	七、英打 問答	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	運用 Scratch 設計遊戲，培養運算思維的能力。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2		
第十八週 第十九週 第二十週	八、打鼓 達人	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	運用 Scratch 設計遊戲，發揮創意，在作品中加入音效的運用。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 1-2-1 2-3-2 3-3-3		
第廿一週	綜合 練習	4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。	1. 善用網路資源，分享程式設計作品並觀摩學習。 2. 善用網路資源，複習所學及拓展新知。	口頭問答 操作評量 學習評量	資訊教育 4-3-1	☒ 線上教學	1. Scratch 官方網站 2. 網路假期-上網颯寒假作業