

高雄市楠梓區莒光國小 五 年級第 二 學期【彈性學習節數-資訊素養課程】課程計畫(九年一貫)

週次	單元/主題名稱	能力指標	學習目標	評量方式	議題融入
第一週 第二週 0212-0225	第1課 程式設計體驗趣	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	1-1 「程式設計」與 KODU 1-2 操作環境介紹 1-3 建立新遊戲 1-4 開始寫程式 1-5 吃金幣得分數	口頭報告 實際操作	課綱:彈性-性別平等-(性別平等3-2-1)-1
第三週 第四週 第五週 0226-0318	第2課 超級蘋果哥	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	2-1 遊戲角色功能說明 2-2 地域場景設計 2-3 增加角色及環境設定 2-4 角色移動方式 2-5 「贏得遊戲」設定	口頭報告 實際操作	
第六週 第七週 第八週 0319-0408	第3課 我是賽車手	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	3-1 遊戲腳本規劃 3-2 角色製作 3-4 程式編排 3-5 遊戲輸贏設定	口頭報告 實際操作	課綱:彈性-性別平等-(性別平等3-2-1)-1
第九週 第十週 第十一週 0409-0429	第4課 穿越障礙賽	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	4-1 遊戲腳本規劃 4-2 角色安排 4-3 Kodu 程式碼 4-4 噴射機程式碼	口頭報告 實際操作	課綱:彈性-生涯發展-(生涯發展3-2-2)-1
第十二週 第十三週 0430-0513	第5課 變形控制	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	5-1 遊戲腳本規劃 5-2 場景設計 5-3 角色製作 5-4 程式設計	口頭報告 實際操作	
第十四週 第十五週 0514-0527	第6課 水世界	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	6-1 遊戲腳本規劃 6-2 場景設計 6-3 角色安排 6-4 程式設計	口頭報告 實際操作	
第十六週 第十七週 0529-0610	第7課 單輪車闖關趣	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	7-1 遊戲腳本規劃 7-2 場景設計 7-3 角色製作 7-4 程式設計	口頭報告 實際操作	課綱:彈性-性別平等-(性別平等3-2-1)-1

第十八週 第十九週 第二十週 0611-0630	第8課 機器人足球賽	資訊1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	8-1 遊戲腳本規劃 8-2 場景設計 8-3 角色製作 8-4 程式設計 8-5 攝影機固定位置	口頭報告 實際操作	課綱:彈性-生涯發展-(生涯發展3-2-2)-1
-----------------------------------	---------------	--------------------------	---	--------------	--------------------------

註1：若為一個單元或主題跨數週實施，可合併欄位書寫。

註2：「議題融入」中「法定議題」為必要項目：依每學年度核定函辦理。

請與 附件參-2(e-2) 「法律規定教育議題或重要宣導融入課程規劃檢核表」相對照。

註3：六年級第二學期須規劃學生畢業考後至畢業前課程活動之安排。

註4：評量方式撰寫請參採「國民小學及國民中學學生成績評量準則」第五條，擇適合評量方式呈現。