

高雄市 蚵寮國民中學 105 學年度 第一 學期八年級 資訊教育 彈性課程計畫 設計者：本校資訊教師

一、本學期學習目標：

1. 認識及操作 Scratch。
2. 基本技巧、進階技巧及程式練習。
3. 動畫製作、遊戲設計。

二、本學期課程內涵：

(視需要註明表內所用符號或色彩意義，例如：▲表示教育部建議銜接教材內涵●表示自編銜接課程*表示本校主題課程)

教學期程	能力指標	主題或單元活動內容	節數	使用教材	評量方式	備註
第一週	2-4-3	Scratch 介紹	1	Scratch 是什麼? 下載安裝 Scratch2.0	紙筆測驗	
第二週	2-4-3	基本技巧	1	認識操作介面:概說篇、角色區、積木區、程式區、舞台區	實作	
第三週	2-4-3	基本技巧	1	角色移動及圖形編輯	實作	
第四週	2-4-3	基本技巧	1	角色的轉動、滑動及程式執行三種方式	實作	
第五週	2-4-3	進階技巧	1	得分與計時 變數的應用練習	實作	
第六週	2-4-3	進階技巧	1	利用鍵盤來移動角色	實作	
第七週	2-4-3	進階技巧	1	匯入的圖案去背景變成角色或造型	實作	
第八週		海洋教育	1	程式練習--魚兒水中游	實作	

第九週	3-2-1	動畫故事	1	程式練習—時鐘練習	實作	
第十週	3-2-1	動畫故事	1	程式練習—你追我跑	實作	
第十 一週	3-2-1	動畫故事	1	程式練習--企鵝找主人	實作	
第十 二週	3-2-1	動畫故事	1	程式練習--小狗玩球	實作	
第十 三週	3-4-1	遊戲設計	1	打地鼠	實作	
第十 四週	3-4-1	遊戲設計	1	打地鼠	實作	
第十 五週	3-4-1	遊戲設計	1	射擊遊戲	實作	
第十 六週	3-4-1	遊戲設計	1	射擊遊戲	實作	
第十 七週	3-4-1	遊戲設計	1	猴子接香蕉	實作	
第十 八週	3-4-1	遊戲設計	1	猴子接香蕉	實作	
第十 九週	3-4-1	遊戲設計	1	迷宮	實作	
第二 十週	3-4-1	遊戲設計	1	迷宮	實作	
第二 十一週	3-4-1	作品觀摩及分享	1	作品觀摩及分享		