

一、教材來源：選用（自編教材）

二、教學節數：每週（1）節，學期共（21）節

三、各單元內涵分析：

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
第一週	8/30~8/31	程式設計我最行	認識程式設計和Scratch	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。	1	1.口頭問答 2.操作練習
第二週	9/1~9/7	程式設計我最行	開啟Scratch程式，程式寫法，程式初體驗	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。	1	1.口頭問答 2.操作練習
第三週	9/8~9/14	程式設計我最行	完成海底世界(舞台背景、角色資訊、角色複製)	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。 【海洋教育】 3-4-4 嘗試以海洋為素材，並利用寫作技巧，從事文學創作以表達自己對海洋的感受。 3-4-6 能運用音樂、視覺藝術、表演藝術等形式，鑑賞與創作海洋為	1	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
					主題的藝術。		
第四週	9/15~9/21	程式設計我最行	完成海底世界(舞台背景、角色資訊、角色複製)	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。 【海洋教育】 3-4-4 嘗試以海洋為素材，並利用寫作技巧，從事文學創作以表達自己對海洋的感受。 3-4-6 能運用音樂、視覺藝術、表演藝術等形式，鑑賞與創作海洋為主題的藝術。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量
第五週	9/22~9/28	程式設計我最行	code.org 程式學習網	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習
第六週	9/29~10/5	鍵盤控制	1. 程式設計的步驟 2. 動手畫圖像	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【生涯發展教育】 3-3-2 學習如何尋找並運用工作世界的資料。 3-3-3 培養解決生涯問題及做決定的能力。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習
第七週	10/6~10/12	鍵盤控制	3. 造型中心與存檔 4. 開始寫積木程式	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
				像、圖形、動畫、語音的整合應用。	題。		
第八週	10/13 ~10/19	迷宮程式	1. 舞台準備和角色造型 2. 舞台座標和定位，角色跟著滑鼠移動	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【性別平等教育】 1-4-2 分析媒體所建構的身體意象。 3-4-1 運用各種資訊、科技與媒體資源解決問題，不受性別的限制。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習
第九週	10/20 ~10/26	迷宮程式	3. 控制判斷和偵測	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習
第十週	10/27 ~11/2	迷宮程式	4. 開始寫積木程式 5. 重複迴圈簡化程式	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。	【生涯發展教育】 3-3-3 培養解決生涯問題及做決定的能力。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量
第十一週	11/3~ 11/9	會飛的巫婆	1. 舞台準備和角色造型 2. 舞台座標和定位，角色跟著滑鼠移動	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【性別平等教育】 1-4-2 分析媒體所建構的身體意象。 3-4-1 運用各種資訊、科技與媒體資源解決問題，不受性別的限制。 【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
第十二週	11/10 ~11/16	會飛的巫婆	3.控制判斷和偵測	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量
第十三週	11/17 ~11/23	會飛的巫婆	4.開始寫積木程式 5.重複迴圈簡化程式	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。 6-4-5-2 處理問題時，能分工執掌，做流程規劃，有計畫的進行操作。	【生涯發展教育】 3-3-2 學習如何尋找並運用工作世界的資料。 3-3-3 培養解決生涯問題及做決定的能力。	1	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量
第十四週	11/24 ~11/30	第一次作品評量	自己改寫程式呈現	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1 學習評量
第十五週	12/1~ 12/7	三角形面積	1.進入畫面製作	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1.口頭問答 2.操作練習
第十六週	12/8~ 12/14	三角形面積	2.變數的設定和應用	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
第十七週	12/15 ~12/21	三角形面積	3. 開始寫積木程式 4. 重複迴圈簡化程式	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量
第十八週	12/22 ~12/28	走動人物	1. 舞台準備和角色造型 2. 舞台座標和定位，角色跟著滑鼠移動	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【性別平等教育】 1-4-2 分析媒體所建構的身體意象。 3-4-1 運用各種資訊、科技與媒體資源解決問題，不受性別的限制。 【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習
第十九週	12/29 ~1/4	走動人物	3. 控制判斷和偵測	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量
第二十週	1/5~1/11	走動人物	4. 開始寫積木程式 5. 重複迴圈簡化程式	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。 6-4-5-2 處理問題時，能分工執掌，做流程規劃，有計畫的進行操作。	【生涯發展教育】 3-3-2 學習如何尋找並運用工作世界的資料。 3-3-3 培養解決生涯問題及做決定的能力。	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量
第二	1/12~1/18	第二次作品評	自己改寫程式呈現	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	【家政教育】	1	1 學習評量

週次	實施期間	單元名稱	單元學習目標	相對應能力指標	重大議題指標	節數	評量方式或備註
十一週		量		2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 2-4-2 瞭解多媒體電腦相關設備以及文字、影像、圖形、動畫、語音的整合應用。	3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。		
第二十二週	1/19~1/20	課程回顧	回顧學期所學課程	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	【家政教育】 3-4-4 運用資源分析、研判與整合家庭消費資訊，以解決生活問題。	1	1. 口頭問答