

高雄市立 蚵寮 國中 108 學年度 第二學期 八 年級 資訊 彈性課程 教學計畫表

一、教材來源：選用（自編教材）

二、教學節數：每週（1）節，學期共（20）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 | 2/11~2/15 | 與 Scratch 的接觸 | 開啟 Scratch 程式，程式寫法 | 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 | 【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 |
| 第二週 | 2/16~2/22 | 判斷 X 座標 | 1. 舞台準備和角色造型 | 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】 3-3-3 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 |
| 第三週 | 2/23~2/29 | 判斷 X 座標 | 2. 開始寫積木程式 3. IF 和 THEN 的應用 | 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。 | 【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 |
| 第四週 | 3/1~3/7 | 判斷 X 座標 | 4. 設定人物只能左右翻轉 | 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。 | 【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 |
| 第五週 | 3/8~3/14 | 創意遊戲設計 (打蝙蝠) | 1. 舞台準備和角色造型 2. 瞄準器及時間限制 | 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。 | 【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 |
| 第六週 | 3/15~3/21 | 創意遊戲設計 (打蝙蝠) | 3. 開始寫積木程式 4. 蝙蝠隨機出現設 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 | 【環境教育】 2-4-1 瞭解環境與經濟 | 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 |
|------|-----------|-------------|------------------------------|--|--|----|-------------------------------|
| | | | 定 | 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。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 | 發展間的關係。 3-4-3 關懷未來世代的生存與永續發展。 | | |
| 第七週 | 3/22~3/28 | 創意遊戲設計(打蝙蝠) | 5. 射擊及 MISS 設定及控制判斷和偵測 | 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。 | 【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 |
| 第八週 | 3/29~4/4 | 創意遊戲設計(打蝙蝠) | 6. 計分及計時器設定及判斷 | 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。 | 【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 3. 學習評量 |
| 第九週 | 4/5~4/11 | 創意遊戲設計(打地鼠) | 1. 舞台準備和角色造型 2. 鐵鎚及隱藏時間設定 | 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。 | 【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 |
| 第十週 | 4/12~4/18 | 創意遊戲設計(打地鼠) | 3. 開始寫積木程式 4. 撰寫地鼠隨機出現設定 | 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。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 | 【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 |
| 第十一週 | 4/19~4/25 | 創意遊戲設計(打地鼠) | 5. 選寫鐵鎚程式 | 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。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 | 【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 |
|------|-----------|--------------|------------------------------|---|---|----|-------------------------------|
| | | | | 作。 | | | |
| 第十二週 | 4/26~5/2 | 創意遊戲設計(打地鼠) | 6. 計分及計時器設定及判斷 | 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。 | 【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 3. 學習評量 |
| 第十三週 | 5/3~5/9 | 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 |
| 第十四週 | 5/10~5/16 | 創意遊戲設計(接球遊戲) | 1. 舞台準備和角色造型 2 開始寫球部份積木程式 | 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。 2-3-2 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。 | 【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 |
| 第十五週 | 5/17~5/23 | 創意遊戲設計(接球遊戲) | 3. 開始寫人物部份積木程式 | 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。 2-3-2 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。 | 【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 |
| 第十六週 | 5/24~5/30 | 創意遊戲設計(接球遊戲) | 4. 開始寫程式計分部份積木程式 | 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。 | 【性別平等教育】 1-4-2 分析媒體所建構的身體意象。 | 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 |
|------|-----------|------------------|------------------|--|---|----|-------------------------------|
| | | | | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 | 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。 | | |
| 第十七週 | 5/31~6/6 | 創意遊戲設計 (接球遊戲) | 4. 開始寫程式計分部份積木程式 | 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。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 | 【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 3. 學習評量 |
| 第十八週 | 6/7~6/13 | 創意遊戲設計 (接球遊戲) | 5. 開始寫扣分部份積木程式 | 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。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 | 【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 |
| 第十九週 | 6/14~6/20 | 創意遊戲設計 (接球遊戲) | 5. 開始寫扣分部份積木程式 | 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。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 | 【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 3. 學習評量 |
| 第二十週 | 6/21~6/27 | 第二次作品評量 | 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。 | 【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 |

| 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 |
|-------|-----------|------|----------|--|--|----|---------|
| | | | | 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。 | | | |
| 第二十一週 | 6/29~6/30 | 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 |

備註：九年級第十五、十六週 - 高中職宣導；第十七週 - 班際活動、畢業晚會與典禮準備；第十八、十九、二十週 - 已畢業，不用寫。