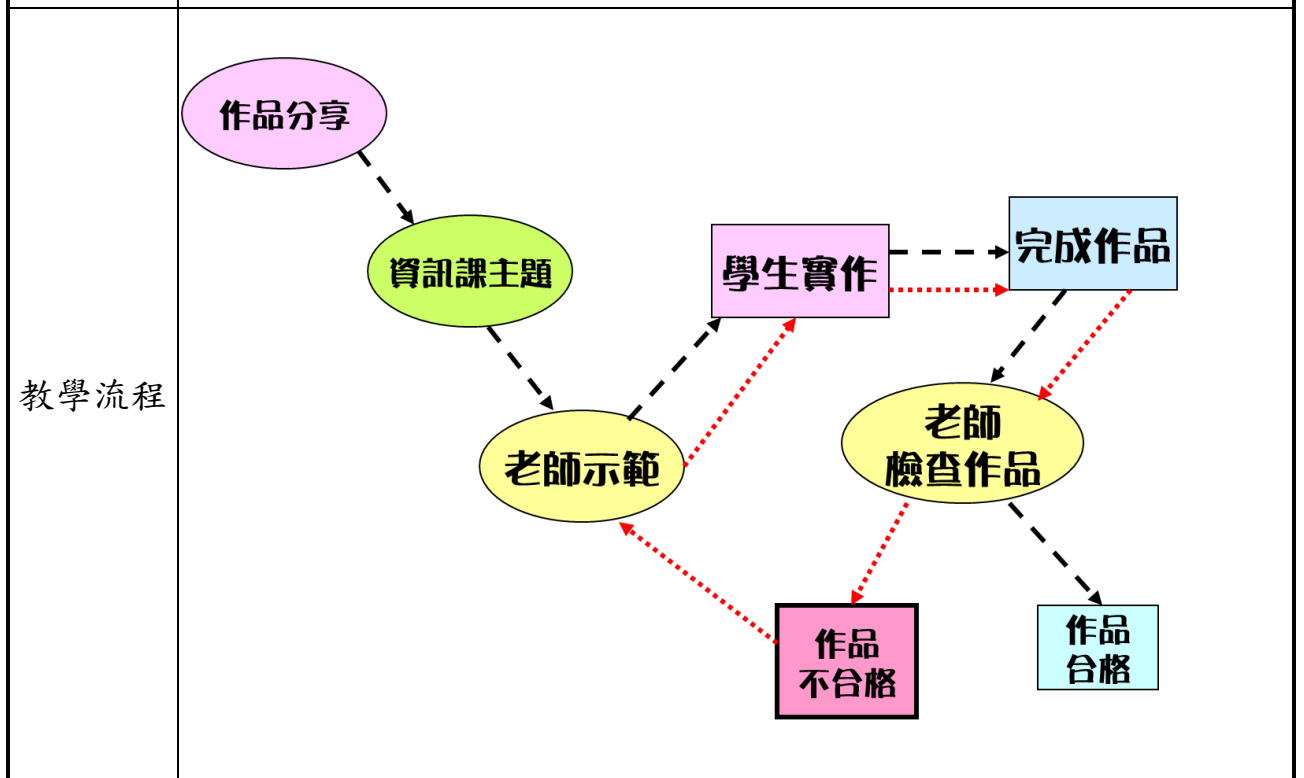
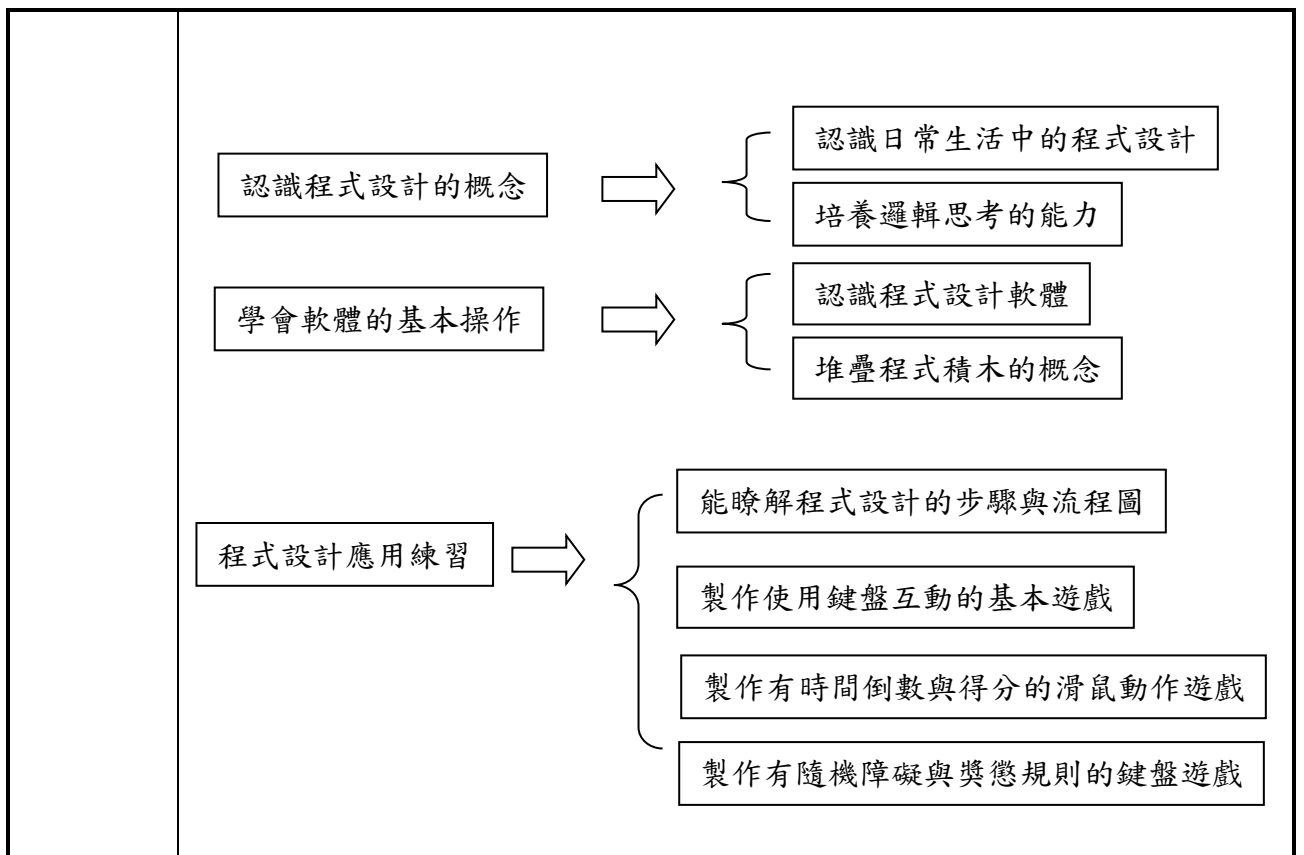


永和國小 108 學年度第 1 學期五年級資訊教學計畫

設計者：施良興老師 108.09.04

科目名稱	資訊	授課教師	施良興
版本	巨岩出版社	適用年級	五年級
學習 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1、引發學生學習電腦的動機及興趣 2、使學生具有基本的電腦操作能力 3、學生可應用電腦資訊習得更廣泛的知識 4、學生可運用電腦資訊科技更有效率習得其他各學科知識 5、學生熟悉電腦資訊科技於日常生活的應用 6、學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中 		
課程架構	<pre> graph LR A[Scratch 2.0 程式設計 小創客] --- B[認識 Scratch] A --- C[資訊素養] B --- D[認識程式設計的概念] B --- E[學會軟體的基本操作] B --- F[程式設計應用練習] C --- G[認識程式設計軟體] C --- H[電腦遊戲動畫製作] C --- I[認識各種類型的動畫遊戲] </pre>		



教學要求	<ol style="list-style-type: none"> 1、保持電腦教室整潔，不能攜帶飲料、食品、進入電腦教室。 2、不能任意安裝軟體，不可自行攜帶家中軟體至學校安裝。 3、不可干擾他人在電腦上的工作。 4、不可偷看或刪除他人的檔案。 5、不可拷貝或使用未付費的軟體。 6、未經授權，不可使用他人的電腦資源。 7、發揮公德心，愛惜公物，以延長各項設備使用年限。
聯絡事項	<ol style="list-style-type: none"> 1、家裡的電腦可放在公共空間(如客廳、書房)、切勿放置於學生臥室，可避免小朋友進入不適當網頁的機會。 2、與小朋友約定好使用電腦時間、不要讓小朋友有網路成癮的機會 3、適時和小朋友討論網路交友的問題，了解小朋友網路交友狀況。 4、Scratch 為免費軟體，由 MIT (麻省理工學院) 發展的一套新的程式語言，這套軟體的最大好處，就是將程式設計變得很容易，在玩樂之餘，同時學習如何分解問題並解決，任何涉及解決問題的工作都可以從中獲益。 5、Scratch 課程將延續至下學期，請提醒並協助小朋友妥善保管。 6、108 年新北市教育局與校內陸續將舉辦程式設計競賽，如小朋友在家中有興趣繼續練習，請家長給予支持與鼓勵。
評量方式	<p>評量方式多元化，以注重學習過程的口頭問答、實作練習、學習評量為主，並包含討論、操作、應用、學習態度、合作學習等項目。</p>
計分方式	<ol style="list-style-type: none"> 1、單元實作練習：50% 2、程式創作成績：30% 3、課堂與日常表現：20% (學生能確實開關機，攜帶課本，專心上課和踴躍發言，認真參與操作及討論、口頭報告等)