

永和國小 106 學年度第 2 學期五年級資訊教學計畫

設計者：盧慧蓉老師 107.03.01

科目名稱	資訊	授課教師	盧慧蓉
版本	自編	適用年級	五年級
學習 目標	一、 引發學生學習電腦的動機及興趣。 二、 使學生具有基本的電腦操作能力。 三、 學生可應用電腦資訊習得更廣泛的知識。 四、 培養學生電腦繪圖、影像處理的基本概念。 五、 培養學生製作更豐富的視覺效果的能力。 六、 發展學生創造思考、問題解決、溝通合作，與終身學習的能力。 七、 奠定學生使用資訊的知識與技能。 八、 分享優秀作品，培養鑑賞能力及分享、尊重、讚美之人格特質。		

課程架構	Scratch 遊戲設計 製作完整故事的動畫，必須包含時間控制背景切換、計分設定、隨機設定變數值、偵測鍵盤輸入等。 Photocap 影像處理 1. 圖層的應用 2. 相片亮度、對比、飽和度與色階 3. 修片的技巧 4. 影像合成
教學流程	<pre> graph TD A([作品分享]) -.-> B([資訊課主題]) B -.-> C([老師示範]) C -.-> D[學生實作] D -.-> E[完成作品] D -.-> F([老師檢查作品]) F -.-> G[作品不合格] F -.-> H[作品合格] C -.-> F </pre>
教學要求	1、不能任意安裝軟體，不可自行攜帶家中軟體至學校安裝。 2、不可干擾他人在電腦上的工作。 3、不可偷看或刪除他人的檔案。 4、不可拷貝或使用未付費的軟體。 5、未經授權，不可使用他人的電腦資源。 6、發揮公德心，愛惜公物，以延長各項設備使用年限。

聯絡事項	1、家中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。
評量方式	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。
計分方式	1、Scratch 遊戲設計、程式創意：40% 2、Photocap 影像處理：40% 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）