

臺南市公立東區復興國民小學 108 學年度第一學期
 六 年級彈性學習 電腦 課程計畫

教材來源		用 Scratch3 玩 microbit	規劃者	陳炳文		
教學節數		每週 (1) 節 本學期共 (20) 節				
學期目標/ 學習目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習 SCRATCH 進行動畫與遊戲製作。 2. 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。 3. 翻轉*積木*圖形化程式。 4. 建立程式語言邏輯觀念與組織能力。 5. 學習 SCRATCH 訓練學生邏輯組織觀念建立。 6. 學生親手動手玩 microbit。 7. 學生學習 microbit 程式設計。 8. 程式教育增強組織建構能力。 				
能力指標		<p>【資訊】 1-2-1 瞭解電腦在人類生活，如家庭、學校、工作、娛樂及以及各學習領域之應用。 3-2-1 能編輯中英文文稿，進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯 3-3-6 能針對日常問題提出可行的解決方法。 3-4-8 認識程式語言、瞭解其在解決問題上的應用。</p>				
週	日期	單元名稱	節數	能力指標 (代號)	評量方式	備註
一	8/30-8/31	開學週				
二	9/1-9/7	第一章 跑馬燈字串	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
三	9/8-9/14	第二章 micro:bit 小圖案	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
四	9/15-9/21	第三章 micro:bit 來報數	1	3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
五	9/22-9/28	第四章 micro:bit 燈光小動畫- 消失的愛心	1	3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
六	9/29-10/5	第五章 micro:bit 的 AB 鍵	1	3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
七	10/6-10/12	第六章 循序點亮 micro:bit 的 LED 燈	1	1-2-1 3-2-1 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】

八	10/13-10/19	第七章 巢狀迴圈點亮所有 micro:bit 的 LED 燈	1	1-2-1 3-2-1 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
九	10/20-10/26	第八章 渴望搖動的 micro:bit	1	1-2-1 3-2-1 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十	10/27-11/02	第九章 micro:bit 電子骰子	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十一	11/03-11/09	第十章 micro:bit 猜拳遊戲	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十二	11/10-11/16	第十一章 micro:bit 方向燈	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十三	11/17-11/23	第十二章 水族箱的魚	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	
十四	11/24-11/30	第十三章 我是小 DJ	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十五	12/01-12/07	第十四章 micro:bit 發聲練習	1	1-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十六	12/08-12/14	第十五章 micro:bit 光控小高手	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十七	12/15-12/21	第十六章 micro:bit 溫度警示器	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十八	12/22-12/28	第十七章 micro:bit 紅綠燈	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
十九	12/29-1/04	第十八章 控制別人的 micro:bit	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】

二十	1/05-1/1 1	第十九章 控制別人水族箱的魚	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
二十一	1/12-1/1 8	第二十章 RGB 三色燈	1	1-2-1 3-2-1 3-3-6 3-4-8	(1)口頭問答 (2)實例操作 (3)學習評量	【資訊教育】
二十二	1/19-1/2 0	休業式				

- 說明：
1. 「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標序號」。
 2. 「評量方式」請具體敘寫。
 3. 全年級或全校且全學期固定排課之彈性課程節數，使用送審通過之教材，請填本表。

台南市東區 復興 國民小學 108 學年度第 二 學期
六年級彈性學習 電腦 課程計畫

教材來源	OpenShot 影片剪輯		規劃者	陳炳文		
教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (18) 節					
學期目標/ 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 					
能力指標	<p>【資訊】</p> <p>1-2-3 教導學生注意軟硬體的保養、備份資料等資訊安全概念。</p> <p>2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。</p> <p>2-4-4 瞭解多媒體電腦相關設備，以及圖形、影像、文字、動畫、語音的整合應用。</p> <p>3-2-1 能編輯中英文文稿，進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯</p> <p>3-4-7 能利用網際網路、多媒體光碟、影碟等進行資料蒐集，並結合已學過的軟體進行資料整理與分析。</p> <p>5-3-1 能找到合適的網站資源、圖書館資源，會檔案傳輸。</p>					
融入重大議題 之能力指標	<p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p>					
週	日期	單元名稱	節數	能力指標 (代號)	評量方式	備註
一	2/9-2/15	進入數位媒體 創作 一、	2	【資訊】 1-2-1 2-2-2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
二	2/16-2/22					
三	2/23-3/2	下載安裝與介 面介紹 二、OpenShot	2	【資訊】 3-4-7 5-3-1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
四	3/01-3/07					
五	3/8-3/14	三、 旅遊紀實	2	【資訊】 1-2-3	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
六	3/15-3/21					
七	3/22-3/28	四、 縮時攝影	3	【資訊】 3-2-1 【藝術與人文】 1-3-1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
八	3/29-4/04					
九	4/05-4/11					
十	4/12-4/18	星之日、明五	3	【資訊】 3-2-1	1.口頭問答	【資訊教育】

十一	4/19-4/25			【藝術與人文】 1-3-1	2.課堂觀察 3.操作評量	
十二	4/26-5/02					
十三	5/03-5/9	六、 實況直播	2	【資訊】 1-2-1 3-2-1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十四	5/10-5/16					
十五	5/17-5/13	七、 友誼長存	3	【資訊】 1-2-1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十六	5/24-5/30					
十七	5/31-6/06					
十八	6/07-6/13	了！ 八、 我們畢業	3	【資訊】 3-2-1 5-3-1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.檔案評量 4.操作評量	【資訊教育】
十九	6/14-6/20	畢業典禮				

說明：1. 「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標序號」。

2. 「評量方式」請具體敘寫。

3. 全年級或全校且全學期固定排課之彈性課程節數，使用送審通過之教材，請填本表。