

## 臺南市公(私)立下營區甲中國民中小學 108 學年度第一學期六年級彈性學習 資訊教育 課程計畫(☑普通班/☐特教班)

教材來源	自編教材	教學節數	每週(1)節 本學期共(21)節
課程目標	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		
相關領域	◎環境教育 1-2-2 覺知自己的生活方式對環境的影響。 3-2-1 了解生活中個人與環境的相互關係並培養與自然環境相關的個人興趣、嗜好與責任。 ◎性別平等教育 1-2-6 學習規劃、組織的能力，不受性別的限制。 2-2-6 提昇兩性共同分享與交換資訊的能力。		
能力指標 (總綱核心素養)	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。 4-3-1 了解電腦網路概念及其功能。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 5-3-3 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。		
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	2-2-5 能正確操作鍵盤。 2-2-6 能熟練中英文輸入。		

## C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-2 能操作印表機輸出資料。 4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 5-3-1 了解與實踐資訊倫理，遵守網路上應有的道德與禮儀。 5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。 5-3-4 善用網路分享學習資源與心得。了解過度使用電腦遊戲、bbs、網路交友對身心的影響；辨識網路世界的虛擬與真實，避免網路沉迷。				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一週 8/25~8/31			0		
第二週 9/1~9/7	4-3-1 4-3-2 4-3-4 5-3-1 5-3-2 5-3-3 5-3-4	Filezilla	1	1. 口頭問答 2 操作評量	【資訊教育】
第三週 9/8~9/14	3-3-1 4-3-1 4-3-2 4-3-4 5-3-1 5-3-4	Filezilla	1	1. 口頭問答 2 操作評量	【資訊教育】
第四週 9/15~9/21	4-3-1 4-3-2 4-3-4 5-3-1 5-3-2 5-3-3 5-3-4	藏書票書籤	1	1. 口頭問答 2 操作評量	【資訊教育】
第五週 9/22~9/28	4-3-1 4-3-2 4-3-4 5-3-1	藏書票書籤	1	1. 口頭問答 2 操作評量	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	5-3-2 5-3-3 5-3-4				
第六週 9/29~10/5	1-2-1 3-2-1 3-2-2 3-2-3	開心農場	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】 ◎環境教育
第七週 10/6~10/12	1-2-1 2-2-3 3-2-3 2-2-4	我的個性月曆	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】 ◎性別平等教育
第八週 10/13~10/19	1-2-1 2-2-3 3-2-3 2-2-4	套用視訊效果	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】 ◎性別平等教育
第九週 10/20~10/26	1-2-1 3-2-3 3-2-2	套用視訊轉換	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十週 10/27~11/2	4-3-1 4-3-2 4-3-3 4-3-4 5-3-1 5-3-2 5-3-3	建立文字	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十一週 11/3~11/9	3-3-1 4-3-4	輸出短片	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十二週 11/10~11/16	4-3-2 4-3-3 4-3-4 5-3-1 5-3-2	輸出短片	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】

## C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第十三週 11/17~11/23	4-3-2 4-3-3 4-3-4 5-3-1	輸出短片	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十四週 11/24~11/30	4-3-4	班服設計	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十五週 12/1~12/7	4-3-4	班服設計	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十六週 12/8~12/14	4-3-4	套用視訊效果	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十七週 12/15~12/21	4-3-1 4-3-4	套用視訊轉換	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十八週 12/22~12/28	4-3-1 4-3-4	建立文字	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第十九週 12/29~1/4	4-3-1 4-3-4	建立文字	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第二十週 1/5~1/11	1-2-1 2-2-6 3-2-1 4-2-1	輸出短片	1	1. 口頭問答 2. 遊戲評量 3. 操作評量	【資訊教育】
第二十一週	1-2-1 2-2-6	輸出短片	1	1. 口頭問答	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

1/12~1/18	3-2-1 4-2-1			2 操作評量	
第二十二週 1/19~1/25	3-3-1 4-3-1 4-3-2 4-3-4 5-3-1 5-3-4	輸出短片	1	1. 問答 2 操作評量	【資訊教育】

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公(私)立下營區甲中國民中小學 108 學年度第二學期六年級彈性學習 資訊教育 課程計畫(☑普通班/☐特教班)

教材來源	自編教材	教學節數	每週(1)節 本學期共(18)節
課程目標			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Scratch 的官網和如何安裝。Scratch 的介紹。了解甚麼是定位。認識流程圖的編寫。知道在 Scratch 中方向和正負值的關係。</li> <li>2. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。準備舞台和角色。舞臺及角色的程式編寫。執行程式與修正程式。試著編寫腳本。</li> <li>3. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。準備角色造型與聲音。編寫角色程式。執行程式與修正挑戰。</li> <li>4. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。準備角色造型。舞臺與角色的程式編寫。</li> <li>5. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。角色造型的準備。編寫角色的程式。準備 Scratch 中的聲音。試著編寫一首練習曲。</li> <li>6. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。角色造型的準備。角色的程式編寫。知道如何作軌跡。認識視覺暫留現象及如何利用。</li> <li>7. 知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。舞臺背景與角色造型的準備。角色的程式編寫。認識遊戲中的排列組合。利用變數作防呆的設計。知道程式區的可讀性。利用廣播作程式流程的控制。知道本課遊戲的故事、思維與邏輯。舞臺背景與角色造型的準備。角色的程式編寫。認識每個拼圖片的隨機座標值。介紹列表功能。認識圖層的概念和過場特效。</li> </ol>
相關領域			<p>◎環境教育</p> <p>1-2-2 覺知自己的生活方式對環境的影響。</p> <p>3-2-1 了解生活中個人與環境的相互關係並培養與自然環境相關的個人興趣、嗜好與責任。</p> <p>◎性別平等教育</p> <p>1-2-6 學習規劃、組織的能力，不受性別的限制。</p> <p>2-2-6 提昇兩性共同分享與交換資訊的能力。</p>
能力指標 (總綱核心素養)			<p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>2-2-3 能正確使用儲存設備。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	<p>3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。</p> <p>4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。</p> <p>4-3-1 了解電腦網路概念及其功能。</p> <p>4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。</p> <p>5-3-3 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。</p>				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	<p>A-3-06 能用符號表示簡單的常用公式。</p> <p>N-4-07 能將負數標記在數線上，理解正負數的比較與加、減運算在數線上的對應意義，並能計算數線上兩點的距離。</p> <p>1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足</p> <p>1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-4-3 能認識資料庫的基本概念。</p> <p>5-3-1 能瞭解網路的虛擬特性。</p> <p>5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。</p> <p>5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p>				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一週 2/9~2/15			0		
第二週 2/16~2/22	3-2-3。 N-4-07	第一課認識 Scratch	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第三週 2/23~2/29	5-3-4 5-3-1	第一課認識 Scratch	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第四週 3/1~3/7	1-1-3 2-2-6	第二課探險的線索	1	操作練習 互相觀摩	【資訊教育】

## C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第五週 3/8~3/14	3-2-3 5-3-1 A-3-06	第二課探險的線索	1	操作練習 互相觀摩	【資訊教育】
第六週 3/15~3/21	3-2-3 5-3-1	第二課探險的線索	1	操作練習 互相觀摩	【資訊教育】
第七週 3/22~3/28	A-3-06 5-3-4	第三課探險開始	2	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第八週 3/29~4/4	3-4-3 5-3-1	第三課探險開始	0	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第九週 4/5~4/11	3-2-3 5-3-1 A-3-06	第三課探險開始	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十週 4/12~4/18	3-2-3 5-3-1	第四課叢林探險—射擊遊戲	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十一週 4/19~4/25	5-3-4 5-3-1	第四課叢林探險—射擊遊戲	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十二週 4/26~5/2	1-1-3 2-2-6	第四課叢林探險—射擊遊戲	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十三週 5/3~5/9	A-3-06 5-3-4	第五課音樂探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十四週 5/10~5/16	3-2-3。 N-4-07	第五課音樂探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】



## C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第十五週 5/17~5/23	A-3-06 1-1-3	第五課音樂探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十六週 5/24~5/30	3-2-3。 N-4-07	第六課飛行探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十七週 5/31~6/6	A-3-06 5-3-4	第六課飛行探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十八週 6/7~6/13	3-2-3 5-3-1 A-3-06	第七課幸運探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第十九週 6/14~6/20	5-3-5 5-3-1 A-3-06	第七課幸運探險	1	口頭問答 操作練習	【資訊教育】
第二十週 6/21~6/27			0		
第廿一週 6/28~7/4			0		

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。