

臺南市公立學甲區頂洲國民小學 108 學年度第 1 學期六年級彈性學習資訊電腦課程計畫

教材來源	自編	教學節數	每週（ 1 ）節 本學期共（ 20 ）節
課程目標	1. 能使用 Word 繪製表格。 2. 能使用 Word 插入圖片。 3. 能學習利用網路搜尋所需的資料。 4. 能學會使用 Word 整理得到的資料。 5. 能愉快的參與活動。 1. 能知道 FTP 的用途。 2. 能使用瀏覽器操作 FTP。 3. 能正確使用 Cute FTP 軟體。 1. 能使用網路搜尋正確的資料。 2. 能利用網路瀏覽器，取得網路上的資源。 3. 能使用文書處理工具將所搜尋到的資料加以整理消化。 4. 能掌握自己上網的主要目的。 1. 能操作 Power Point 的基本功能。 2. 能組織規劃投影片的內容。 3. 能使用 Power Point 製作自己的投影片簡報。		
相關領域	語文		
能力指標 (總綱核心素養)	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。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 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。 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。 5-3-4 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。		

融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	環境教育 2-2-2 能持續觀察與記錄社區的環境問題並探究其原因。 2-2-3 能比較國內不同區域性環境議題的特徵。 4-2-4 能運用簡單的科技以及蒐集、運用資訊來探討、了解環境及相關的議題。 人權教育 1-3-1 表達個人的基本權利，並了解人權與社會責任的關係。 1-3-3 了解平等、正義的原則，並能在生活中實踐。 性別平等教育 1-3-4 理解兩性均具有分析、判斷、整合與運用資訊的能力。 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制。 1-3-6 學習獨立思考，不受性別影響。				
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~第六週	3-3-1 4-3-4 2-2-2 5-3-1	拈花惹草	5	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	【環境教育】 3-2-1
第七週~第十一週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	檔案乾坤大挪移	5	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	【人權教育】 1-3-1 【生涯發展教育】 1-2-1 【資訊教育】 4-3-5
第十二週~第十六週	3-3-1	我是資料搜尋高手	5	1. 口頭問答	【資訊教育】 4-3-5

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	4-3-4 2-2-2			2. 操作練習 3. 學習評量	4-3-6 【環境教育】 1-3-1
第十七週~第二十一週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	自己做簡報	5	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	【生涯發展教育】 1-3-1 【資訊教育】 4-3-5 【環境教育】 1-3-1
第二十二週					

◎「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。

臺南市公立學甲區頂洲國民小學 108 學年度第 2 學期六年級彈性學習資訊電腦課程計畫

教材來源	Scratch 動畫樂趣多	教學節數	每週（ 1 ）節 本學期共（18）節
課程目標	1. 搜尋 Scratch 官網作品。認識 Scratch 及下載安裝。Scratch 入門介紹。學習使用 Scratch 功能按鈕。製作動畫遊戲的四大基本步驟。認識 Scratch 舞台座標及角色位置。 2. 了解製作自我介紹的設計流程。新增主角角色。控制角色程式執行。設計外觀-讓角色說話。加入不同造型，並設定切換的順序、時間及次數。加入聲音並播放。儲存檔案。學習分享作品-利用下載的程式，將檔案轉成 exe. 執行檔。 3. 認識製作幸運轉盤設計的流程。學習匯入舞台背景。利用繪圖工具繪製新角色。認識廣播程式的原理，並編輯廣播程式。利用運算程式隨機數字。加入旋轉動作。 4. 了解螞蟻費洛蒙遊戲的設計流程。繪製舞台地圖和螞蟻角色。用鍵盤控制螞蟻移動方向。設定螞蟻移動時偵測路		

	<p>徑或障礙物。加入螞蟻移動時，留下費洛蒙-畫筆的程式。設定當螞蟻找到食物後的動作。</p> <p>5. 認識跳躍音符遊戲的設計流程。繪製角色並複製多個角色。製作利用滑鼠彈奏音符程式。複製角色程式並更改。匯入舞台背景。分享作品-上傳作品至官網。</p> <p>6. 了解健康寶寶 BMI 的動畫設計流程。匯入舞台背景及角色。加入產生變數的積木。認識提問積木的執行方式並運用。認識運算符號的總類和 BMI 公式。加入 BMI 公式。了解「如果否則」積木的執行方式並運用 6-7 設定角色外觀大小的特效。</p> <p>7. 了解一起來愛護地球遊戲設計流程。先開啟舊檔。設計主角碰到邊緣反彈的程式。將資源回收角色重複執行隨機掉落。設計變數的加分程式與偵測。當碰到角色時的隱藏與顯示積木。將每個資源回收角色複製相同程式，並更改數值。加入倒數計時的變數積木。</p>
相關領域	國語
能力指標 (總綱核心素養)	<p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。</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> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。</p> <p>5-3-2 能瞭解與實踐資訊倫理。</p>
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	<p>環境教育</p> <p>2-2-2 能持續觀察與記錄社區的環境問題並探究其原因。</p> <p>2-2-3 能比較國內不同區域性環境議題的特徵。</p> <p>4-2-4 能運用簡單的科技以及蒐集、運用資訊來探討、了解環境及相關的議題。</p> <p>人權教育</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	1-3-1 表達個人的基本權利，並了解人權與社會責任的關係。 1-3-3 了解平等、正義的原則，並能在生活中實踐。 性別平等教育 1-3-4 理解兩性均具有分析、判斷、整合與運用資訊的能力。 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制。 1-3-6 學習獨立思考，不受性別影響。				
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~第二週	3-3-1 4-3-4 2-2-2 5-3-1	第一課 認識 Scratch	2	口頭評量 隨堂實作評量 3. 學習歷程檔案評量	【環境教育】 3-2-1
第三週~第四週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	第二課 超炫個性化的自我介紹	2	口頭評量 隨堂實作評量 3. 學習歷程檔案評量	【人權教育】 1-3-1 【生涯發展教育】 1-2-1 【資訊教育】 4-3-5
第五週~第十週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	第三課 幸運轉盤轉轉轉	6	口頭評量 隨堂實作評量 3. 學習歷程檔案評量	【資訊教育】 4-3-5 4-3-6 【環境教育】 1-3-1
第十一週~第十三週	3-3-1 4-3-4	第四課 螞蟻費洛蒙-走過必留下痕	3	口頭評量 隨堂實作評量	【生涯發展教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	2-2-2	跡		3. 學習歷程檔案評量	1-3-1 【資訊教育】 4-3-5 【環境教育】 1-3-1
第十四週~第十六週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	第五課 跳躍音符 DoReMi	3	口頭評量 隨堂實作評量 3. 學習歷程檔案評量	【生涯發展教育】 1-3-1 【資訊教育】 4-3-5 【環境教育】 1-3-1
第十七週~第十八週	3-3-1 4-3-4 2-2-2	第六課 健康寶寶 BMI	2	口頭評量 隨堂實作評量 3. 學習歷程檔案評量	【生涯發展教育】 1-3-1 【資訊教育】 4-3-5 【環境教育】 1-3-1