

## 臺南市公立新營區公誠國民小學 109 學年度第一學期六年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	宏全資訊 Scratch 3 小創客 寫程式	教學節數	每週 1 節 本學期共 21 節		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。</li> <li>2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。</li> <li>3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。</li> <li>4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。</li> <li>5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。</li> <li>6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</li> </ol>				
相關領域	數學、自然與生活科技				
能力指標 (總綱核心素養)	2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	「生涯發展教育」 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。				
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 1~5 週	3-3-3 4-3-5	第一章：我是程式設計高手 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識程式設計</li> <li>2. Scratch 程式語言</li> <li>3. Scratch 程式初體驗</li> <li>4. 加入背景與角色</li> <li>5. 在角色上寫程式</li> <li>6. 貓咪來回移動</li> </ol>	5	口頭評量 隨堂實作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

		7. 儲存和備份程式檔			
第 6~11 週	2-3-2 3-3-3	第二章：神奇的生日蛋糕 1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧 4. 換造型與重複迴圈 5. 隨機取數選蛋糕 6. 互動提示和音效 7. 讓角色動起來	6	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2
第 12~16 週	3-3-3 4-3-5	第三章：獨角仙覓食記 1. 開始設計遊戲 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標與定位 4. 按鍵控制移動 5. 條件判斷和偵測 6. 學習解決問題	5	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2
第 17~21 週	2-3-2 3-3-3	第四章：爆米花樂趣多 1. 認識分身製造器 2. 來段背景音樂 3. 產生分身和變身 4. 角色跟著滑鼠移動 5. 顏色偵測和爆米花 6. 多重條件 vs 鍋邊爆	5	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2

◎「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。

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

## 臺南市公立新營區公誠國民小學 109 學年度第二學期六年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	宏全資訊 Scratch 3 小創客 寫程式	教學節數	每週 1 節 本學期共 14 節		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。</li> <li>2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。</li> <li>3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。</li> <li>4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。</li> <li>5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。</li> <li>6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</li> </ol>				
相關領域	數學、體育與健康、藝術與人文、自然與生活科技				
能力指標 (總綱核心素養)	2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	「生涯發展教育」 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。				
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 1~5 週	3-3-3 4-3-5	第五章：一起來接蘋果 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式也有蟲蟲危機</li> <li>2. 廣播開始玩遊戲</li> <li>3. 蘋果由樹上掉落</li> <li>4. 變數的設定和使用</li> <li>5. 倒數計時&amp;再玩一次</li> <li>6. 學會除錯蟲(debug)</li> </ol>	3	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第 6~10 週	2-3-2 3-3-3 4-3-5	第六章：預防流感動畫 1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計 3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場 5. 舞台切換和標題 6. 完成動畫簡報	4	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2
第 11~14 週	3-3-3 4-3-5	第七章：土撥鼠找朋友 1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了 4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐 6. 限時挑戰好刺激	4	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2
第 15~18 週	2-3-2 3-3-3	第八章：棉花糖射擊遊戲 1. 啟發遊戲設計能力 2. 遊戲開始和變數設定 3. 闖進棉花糖世界 4. 子彈擊落棉花糖 5. 天外飛來的隕石 6. 生命值和遊戲結束	3	口頭評量 隨堂實作評量	「生涯發展教育」 3-2-1 3-2-2

◎「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。