

學習主題名稱 (中系統)	code.org 安定	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)節	
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)					
設計理念	交互作用：透過資訊與遊的戲結合，讓學生感受學習的樂趣。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗與 實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。					
課程目標	學生透過 code.org 能認識組合積木式指令					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育			
	<input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動		<input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育			
	<input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育			
			<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 須說明引導基準：學生 要完成的細節說明	1. 能完成運算思維課程(一) 2. 能完成運算思維課程(二)					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 運算思維(一) (6節) 1.能認識運算思維 2.能完成Code.org課程(一) </div>		➔	<div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 運算思維(二) (6節) 1.能了解運算思維與生活的連結 2.能完成Code.org課程(二) </div>		➔	<div style="background-color: #6a3d9a; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 運算思維(三) (6節) 1.能更深入理解運算思維進而更靈活的方式來解決生活中的簡單的問題 2.能完成Code.org課程(三) </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體 規畫設計相關學習活動之內容與教 學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-6 週	6	運算思維(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	1. 認識運算思維 2. Code.org 班級共學課程(一)	1. 能認識運算思維 2. 能完成 Code.org 課程(一)	1. 介紹運算思維實例 2. 實作 Code.org 課程(一)	1. 完成 Code.org 課程(一) 2. 態度評量	運算思維 https://code.org/
第 7-12 週	6	運算思維(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。	1. 運算思維與生活 2. Code.org 班級共學課程(二)	1. 能了解運算思維與生活的連結 2. 能完成 Code.org 課程(二)	1. 介紹運算思維實例 2. 實作 Code.org 課程(二)	1. 完成 Code.org 課程(二) 2. 態度評量	運算思維 https://code.org/
第 13-18 週	6	運算思維(三)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 運算思維與生活 2. Code.org 班級共學課程(三)	1. 能更深入理解運算思維進而更靈活的方式來解決生活中的簡單的問題 2. 能完成 Code.org 課	1. 介紹運算思維實例 2. 實作 Code.org 課程(三)	1. 完成 Code.org 課程(三) 2. 態度評量	運算思維 https://code.org/

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					程(三)			
--	--	--	--	--	------	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 安定	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)節		
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (□主題□專題□議題)						
設計理念	交互作用：透過資訊與生活遊戲結合，讓學生在做中學之中展現創造力，並感受學習的樂趣。						
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。						
課程目標	學生能認識 Scratch 軟體，並熟練運用 Scratch 進行堆疊、組合積木式指令						
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	1. 製作一個安定國小植物介紹的小劇場 2. 分享自己完成的小劇場						
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)							
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 認識Scratch(瞭解) (6節) 1. 認識了Scratch 2. 瞭解Scratch操作介面的四大區域 </div>		➔	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> Scratch好好玩(練習) (6節) 1. 能使用Scratch做出無窮迴圈 2. 能使用Scratch做出次計式迴圈 3. 能使用Scratch做出條件式迴圈 </div>		➔	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> Scratch小劇場(成果) (6節) 1. 能使用Scratch做出單向選擇結構 2. 能使用Scratch做出雙向選擇結構 3. 能使用Scratch廣播得設定與接收 </div>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體 規畫設計相關學習活動之內容與教 學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-6 週	6	認識 Scratch (瞭解)	自然 pc-II-1 能專注聆聽同 學報告，提出疑 問或意見。並能 對探究方法、過 程或結果，進行 檢討。 科-E-A2 具備 探索問題的能力，並能透過 科技工具的體 驗與實踐處理 日常生活問 題。	1. 為什麼要 學程式設計 2. Scratch 基本介紹 3. 第一個動 畫故事	1. 認識了 Scratch 2. 瞭解 Scratch 操 作介面的四 大區域	1. 瞭解 Scratch 使用方法 2. 完成教師指派功課 (1)設計一個表演的舞台。 (2)設定角色造型及其表演的 歌曲。 (3)讓舞台呈現的動態效果。 讓角色演唱歌曲並跳舞。	1. 認識 Scratch 學 習單 2. 實作作品	1. Scratch 遊戲動 畫一把抓學習手冊 習作 2. 認識 Scratch 學 習單
第 7-12 週	6	Scratch 好好玩 (練習)	社會 3d-II-3 將問題解決的 過程與結果，進 行報告分享或 實作展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的 表演。	Scratch 的 應用與練習	1. 能使用 Scratch 做 出無窮迴圈 2. 能使用 Scratch 做 出次計式迴 圈 3. 能使用 Scratch 做 出條件式迴 圈	1. 能與同學討論並合作完成 任務 2. 能分享 Scratch 上課心得	小組分享 實作作品	Scratch 遊戲動畫 一把抓學習手冊習 作

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13-18 週	6	Scratch 小劇場 (成果)	國語文 5-II-11 閱讀多元文 本，以認識議 題。 國語文 6-II-6 運用改寫、縮 寫、擴寫等技巧 寫作。 資 E2 使用資訊 科技解決生活 中簡單的問題。	1. Scratch 的應用與練 習 2. 完成自己 的 Scratch 小劇場	1. 能使用 Scratch 做 出單向選擇 結構 2. 能使用 Scratch 做 出雙向選擇 結構 3. 能使用 Scratch 廣 播得設定與 接收	1. 能與同學討論並合作完成 任務 2. 能完成屬於自己的 Scratch 小劇場 3 與同儕分享自己的 Scratch 小劇場	實作作品 報告	Scratch 遊戲動畫 一把抓學習手冊習 作
-----------	---	---------------------	--	---	--	---	------------	-------------------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。