

臺南市南區日新國民小學 109 學年度第一學期六年級彈性學習 電腦 課程計畫(普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

教材來源	Scratch 玩積學 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"> 1. 讓能熟悉舞台及角色的安排。 2. 能了解事件驅動的方式的概念。 3. 能運用「廣播」事件讓角色接收。 4. 能了解變數的抽象的概念，並運用到程式製作。 		
相關領域	語文學習領域、社會學習領域、藝術與人文學習領域、數學學習領域		
能力指標 (總綱核心素養)	<p>國語 C-2-3-8-1 能利用電子科技，統整訊息的內容，作詳細報告。</p> <p>國語 C-3-2-5 能扮演不同角色，參與團體活動。</p> <p>國語 F-3-8 能練習使用電腦編輯作品，分享寫作的樂趣，討論寫作的經驗。</p> <p>數學 C-T-3 能把情境中與數學相關的資料資訊化。</p> <p>社會 1-3-4-8 利用地圖、數據、坐標和其它資訊，來描述和解釋地表事象及其空間組織。</p> <p>社會 4-1-1-2 藉由接近自然，進而關懷自然與生命。</p> <p>自然 4-3-2-3-6 認識資訊時代的科技。</p> <p>自然 6-3-3-2-7 體會在執行的環節中，有許多關鍵性的因素需要考量</p> <p>自然 6-3-2-3-10 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法</p> <p>自然 8-3-3-7 認識並設計基本的造形。</p> <p>綜合 4-3-2-9 探討環境的改變與破壞可能帶來的危險，討論如何保護或改善環境。</p>		
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	<p>資 3-4-8 認識程式語言、瞭解其在解決問題上的應用。</p> <p>資 4-3-1 瞭解電腦網路概念及其功能。</p> <p>資 4-3-3 會網路基本操作 (包括 BBS, email, www、ftp)。</p> <p>資 5-3-1 能找到合適的網站資源、圖書館資源，會檔案傳輸。</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	資 5-3-2 能利用光碟、DVD 等資源搜尋需要的資料。				
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~ 第五週	國語 C-3-2-5 自然 4-3-2-3-6 自然 6-3-3-2-7	劇場小導演 Action!	5	1. 製作角色，並設定讓角色移動的程式 2. 製作舞台背景，並設定換幕程式 3. 完成並發表自己的作品	【資訊教育】 3-4-8 5-3-1
第六週~ 第十週	國語 C-2-3-8-1 社會 4-1-1-2 自然 8-3-3-7 綜合 4-3-2-9	海底總動員	5	1. 製作主角、配角，並設定程式 2. 複製多個配角角色 3. 製作敵人角色並設定程式 4. 完成並發表自己的作品	【資訊教育】 4-3-3 3-4-8
第十一週~ 第十五週	國語 F-3-8 數學 C-T-3 社會 4-1-1-2 自然 6-3-2-3-10	我的樂透開獎機	5	1. 製作舞台、設定變數及列表 2. 設定亂數程式隨機產生號碼 3. 製作判斷數是否重複的程式 4. 完成並發表自己的作品	【資訊教育】 3-4-8 4-3-1

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

<p>第十六週~ 第二十一週</p>	<p>國語 C-3-2-5 數學 C-T-3 社會 1-3-4-8 自然 6-3-3-2-7</p>	<p>我的創意迷宮</p>	<p>6</p>	<p>1. 製作迷宮的舞台背景 2. 設定按下事件的程式 3. 設定障礙物與切換關卡的程式 4. 製作生命值的程式 5. 完成並發表自己的作品</p>	<p>【資訊教育】 3-4-8 5-3-1</p>
------------------------	--	---------------	----------	---	--

◎「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。

臺南市南區日新國民小學 109 學年度第二學期六年級彈性學習 電腦 課程計畫(普通班/ 藝才班/ 體育班/ 特教班)

教材來源	自編教材	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (17) 節
課程目標	1. 培養遊戲繪圖能力。 2. 培養程式設計邏輯推演能力。 3. 培養腳本撰寫流暢的語文能力。 4. 培養整合性遊戲設計主題導向能力。		
相關領域	語文學習領域、社會學習領域、藝術與人文學習領域、數學學習領域		
能力指標 (總綱核心素養)	國語 C-3-3-8-1 能靈活利用電子科技，統整言語訊息的內容，作詳細報告。 國語 F-3-9-3 能主動創作，並發表自己的作品。 國語 F-3-8 能練習使用電腦編輯作品，分享寫作的樂趣，討論寫作的經驗。 數學 C-T-3 能把情境中與數學相關的資料資訊化。 社會 1-3-4-8 利用地圖、數據、坐標和其它資訊，來描述和解釋地表事象及其空間組織。 自然 4-3-2-3-6 認識資訊時代的科技。 自然 6-3-3-2-7 體會在執行的環節中，有許多關鍵性的因素需要考量 自然 6-3-2-3-10 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法 自然 8-3-3-7 認識並設計基本的造形。 綜合 3-3-3-8 熟悉各種社會資源及支援系統，並幫助自己及他人。		
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	資 3-4-8 認識程式語言、瞭解其在解決問題上的應用。 資 4-3-1 瞭解電腦網路概念及其功能。 資 4-3-3 會網路基本操作 (包括 BBS, email, www、ftp)。 資 5-3-1 能找到合適的網站資源、圖書館資源，會檔案傳輸。 資 5-3-2 能利用光碟、DVD 等資源搜尋需要的資料。		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

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 週~ 第 2 週	國語 C-3-3-8-1 綜合 3-3-3-8	編寫遊戲設計劇本	2	文本撰寫	【資訊教育】 3-4-8 4-3-3
第 3 週~ 第 4 週	社會 1-3-4-8 自然 4-3-2-3-6	繪製遊戲地圖	2	能製作遊戲地圖	【資訊教育】 3-4-8 5-3-1
第 5 週~ 第 6 週	國語 F-3-9-3 社會 1-3-4-8	建立城堡	2	能製作城堡角色	【資訊教育】 3-4-8 4-3-1
第 7 週~ 第 8 週	國語 C-3-3-8-1 自然 8-3-3-7	建立角色	2	能製作多個角色	【資訊教育】 3-4-8 4-3-3
第 9 週~ 第 10 週	社會 1-3-4-8 自然 4-3-2-3-6	建造村莊	2	能製作村莊角色	【資訊教育】 3-4-8 5-3-1
第 11 週~ 第 12 週	國語 F-3-8 自然 6-3-2-3-10	建造商店	2	能製作商店角色	【資訊教育】 3-4-8 5-3-2
第 13 週~ 第 14 週	國語 F-3-8 自然 8-3-3-7	建造船隻	2	能製作船隻角色	【資訊教育】 3-4-8 5-3-2

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

<p>第 15 週~ 第 16 週</p>	<p>國語 F-3-8 社會 1-3-4-8。 自然 6-3-2-3-10 自然 4-3-2-3-6</p>	<p>建立地窖 建置藏寶箱</p>	<p>2</p>	<p>能製作地窖角色 能建置藏寶箱和鎖門</p>	<p>【資訊教育】 3-4-8 4-3-1 4-3-3</p>
<p>第 17 週</p>	<p>國語 F-3-9-3 數學 C-T-3</p>	<p>完成主題遊戲</p>	<p>1</p>	<p>能製作角色間的互動程式</p>	<p>【資訊教育】 3-4-8 5-3-1</p>

◎「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。