

## 六腳國小 109 學年度自編/彈性課程教學設計

課程/主題名稱： 資訊教育

對象：六年級 性質：自編改編彈性（含學校本位、社團）

教學期程：學年學期（上、下）單元 時間：共 21 節

<b>教學目標</b>	(1) 奠定學生使用資訊的知識與技能。 (2) 導引學生了解資訊與日常生活的關係。 (3) 增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 (4) 培養學生以資訊知能做為擴展學習與溝通的習慣。 (5) 導引學生了解資訊倫理、電腦使用安全及資訊相關法律等相關議題。 (6) 開展學生資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。					
<b>融入領域</b>			<b>教學節數</b>	<b>每週 1 節</b>		
<b>能力指標 (領域、議題)</b>	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 4-2-4 能運用簡單的科技以及蒐集、運用資訊來探討、瞭解環境及相關的議題。 3-2-1 覺察如何解決問題及做決定					
<b>教學內容 綱要</b>	<b>週/節</b>	<b>活動名稱</b>	<b>教學重點內容</b>	<b>時間</b>	<b>評量方式</b>	<b>備註</b>
	1	認識 Scratch	1. 什麼是 SCRATCH 2. 操作介面認識 3. SCRATCH 功能介面認識 4. 如何開始 5. 作品欣賞	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
	2	專案開始之前	1. 開啟新角色 2. 繪製新角色 3. 刪除、匯出角色 4. 認識聲音	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	

			5. 認識內建的專案 6. 播放專案			
3	可愛小妖精		1. 刪除、建立角色 2. 型複製、編輯 3. 加入程式 4. 匯出角色、匯出造型	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
4	可愛小妖精		5. 執行程式 6. 展示程式 7. 儲存作品 8. 增加程式	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
5	可愛小妖精		9. 匯出角色 10. 執行程式 11. 展示程式 12. 儲存作品	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
6	小鳥飛啊飛		1. 刪除、建立角色 2. 造型匯入 3. 加入程式	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
7	小鳥飛啊飛		4. 執行程式 5. 匯出角色(1) 6. 展示、儲存專案	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
8	小鳥飛啊飛		7. 增加程式 8. 匯出角色(2) 9. 播放專案	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
9	可愛小貓咪		1. 刪除、建立角色 2. 加入程式 3. 匯出角色、匯出造型	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	
10			4. 執行程式 5. 展示程式 6. 儲存作品 7. 匯入聲音 8. 增加程式	40	1) 口頭問答 2) 操作評量	

	11		9. 匯出角色 10. 展示程式 11. 儲存作品	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	12	大魚吃小魚	1. 刪除、建立角色 2. 編輯角色大小 3. 加入程式 4. 匯出角色、匯出造型 5. 執行程式 6. 展示程式 7. 儲存作品 8. 增加程式	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	13	大魚吃小魚	9. 程式→控制 10. 程式→動作 11. 程式→變數 12. 程式→控制 13. 程式→偵測 14. 程式→變數 15. 程式→數值 16. 展示程式 17. 儲存作品	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	14	大魚吃小魚	1. 專案大綱擬定 2. 匯入背景 3. 匯入角色 4. 程式修改 5. 音效製作 6. 離場 7. 展示專案 8. 儲存專案 9. 分享專案	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	15	大家說英語		40	1)口頭問答 2)操作評量	
	16	大家說英語		40	1)口頭問答 2)操作評量	
	17	大家說英語		40	1)口頭問答 2)操作評量	

	18	奇妙海底世界	1. 故事大綱擬定 2. 匯入背景 3. 匯入角色 4. 修改角色	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	19	奇妙海底世界	4-1 移除程式 4-2 加入程式→角色 1 4-3 加入程式→角色 2 4-4 加入程式→舞台	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	20	奇妙海底世界	5. 音效製作 6. 展示、儲存專案 7. 分享專案	40	1)口頭問答 2)操作評量	
	21	作品觀摩	作品觀摩	40	1、口頭問答 2、課堂觀察	
附件 (資料來源)	1. Scratch 遊戲動畫程式自由學 大青蛙資訊出版社 2. <a href="http://www.bigfrog.com.tw/">http://www.bigfrog.com.tw/</a>					

## 六腳國小 109 學年度自編/彈性課程教學設計

課程/主題名稱：資訊教育

對象：六年級 性質：自編改編彈性（含學校本位、社團）

教學期程：學年學期（上、 $\oplus$ ）單元 時間：共 19 節

教學目標	(1) 奠定學生使用資訊的知識與技能。 (2) 導引學生了解資訊與日常生活的關係。 (3) 增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 (4) 培養學生以資訊知能做為擴展學習與溝通的習慣。 (5) 導引學生了解資訊倫理、電腦使用安全及資訊相關法律等相關議題。 (6) 開展學生資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。					
融入領域					教學節數	19
能力指標 (領域、議題)	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-2 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 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。					
教學內容 綱要	週/節	活動名稱	教學重點內容	時間	評量方式	備註
	1	迷宮尋寶	1- 1 開始製作遊戲之前 1- 2 遊戲製作之前 1- 3 遊戲製作流程解析 1- 4 舞台背景製作	40	1、口頭問答 2、課堂觀察 3、實作	
	2	迷宮尋寶	1- 5 迷宮尋寶主角製作 1- 6 目標物製作 1- 7 報分員製作	40		

	3	迷宮尋寶	1- 8 變 數 1- 9 最後檢查、執行遊戲 1- 10 進階實做	40		
	4	打磚塊	2- 1 遊戲製作之前 2- 2 磚塊的製作 2- 3 平台的製作	40	1、口頭問答 2、課堂觀察 3、實作	
	5	打磚塊	2- 4 球的製作 2- 5 磚塊的程式設定	40		
	6	打磚塊	2- 6 提示用語、變數 2- 7 廣播與接收	40		
	7	打磚塊	2- 8 最後檢查、執行遊戲 2- 9 進階實做	40		
	8	跨越障礙	3- 1 遊戲製作之前 3- 2 遊戲製作流程解析	40	1、口頭問答 2、課堂觀察 3、實作	
	9	跨越障礙	3- 3 人物角色製作 3- 4 障礙物角色製作	40		
	10	跨越障礙	3- 5 變數數 3- 6 目標物角色製作 3- 7 報分員角色製作	40		
	11	跨越障礙	3- 8 最後檢查、執行遊戲 3- 9 進階實做	40		
	12	剪刀石頭布	4- 1 開始製作遊戲製作之前 4- 2 遊戲製作流程圖	40	1、口頭問答 2、課堂觀察 3、實作	
	13	剪刀石頭布	4- 3 出拳按鈕製作 4- 4 電腦角色的製作 4- 5 玩家角色的製作	40		
	14	剪刀石頭布	4- 6 提示語角色的製作 4- 7 變數數	40		
	15	剪刀石頭布	4- 8 背景製作 4- 9 最後檢查、執行遊戲 4- 10 進階實做	40		

	16	星際大戰	5- 1 遊戲製作之前 5- 2 遊戲製作流程解析	40	1、口頭問答 2、課堂觀察 3、實作	
	17	星際大戰	5- 3 舞台背景、變數 5- 4 戰機角色製作 5- 5 戰機子彈製作	40		
	18	星際大戰	5- 6 敵機角色製作 5- 7 敵機炸彈製作 5- 8 生命值的設定 5- 9 報分員角色製作 5- 10 最後檢查、執行遊戲 5- 11 進階實做 5- 12 將檔案上傳、儲存 5- 13 將檔案轉成.exe 執行檔	40		
	19	作品觀摩	作品觀摩	40		1、口頭問答 2、課堂觀察
附件 (資料來源)	1. Scratch 遊戲動畫程式自由學 大青蛙資訊出版社 2. <a href="http://www.bigfrog.com.tw/">http://www.bigfrog.com.tw/</a>					