

年級	六年級	課程設計者	李芳如	教學總節數 / 學期(上)	20/上學期
年級課程主題名稱	戲遊中林	符合校訂課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校願景	健康·快樂·積極·創新	與學校願景呼應之說明	一、透過資訊運用，融入自然科學並健康落實生活中。 二、設計創新的資訊科技活動課程，協助解決個人問題，建立快樂的自我學習與發揮潛能。 三、透過專題探究方式與成果分享，啟發積極創新的思維並且培養探究精神能力與解決問題能力。		
總綱核心素養	E-B1 具備基本語文素養，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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	1. 具備理解及使用語言、文字、數理及藝術等，運用同理心與人溝通表達，並具有資訊能力應用在日常生活及工作中。 2. 善用科技及各類媒體能力，培養相關倫理及媒體識讀素養，能分析、思辨人與科技、資訊及媒體關係。 3. 能夠友善和他人建立良好互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、服務團隊素養。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(6)週	小創客學程式	<p>教學活動一： 認識什麼是程式設計</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦教室的使用規範。</li> <li>2. 解說電腦程式語言。</li> </ol> <p>教學活動二： 認識 Scratch 與實作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹 Scratch 操作介面。</li> <li>2. 觀摩範例與操作。</li> </ol> <p>教學活動三： 認識程式積木</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師解說程式積木。</li> <li>2. 程式設計初體驗。</li> <li>3. 創意應用加創作。</li> </ol>	自然	c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦教室的使用規則。</li> <li>2. Scratch 程式語言的操作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道電腦程式語言與功能。</li> <li>2. 能運用 Scratch 技巧，獨自完成創作作品。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能說出程式語言的優點及操作。</li> <li>2. 可以獨自完成一個程式積木設計作品。</li> </ol>	Scratch 軟體	6
第(7)週 - 第(10)週	小小美人魚	<p>教學活動一： 遊戲概念發想</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 撥放美人魚相關影片。</li> <li>2. 引導同學操作 Scratch 製作舞台、角色、造型等各項技能。</li> </ol> <p>教學活動二： 繪圖工具的使用</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習複製圖型並加工繪製。</li> </ol>	數學	p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式設計的概念。</li> <li>2. 學會簡單繪圖。</li> <li>3. 互動動畫實作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會設計角色舞台製作。</li> <li>2. 學會編輯互動效果。</li> <li>3. 學會座標概念技巧。</li> <li>4. 能運用繪圖知識，思考創作角色。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能夠把課堂上學習到的操作技能：新增舞台背景、角色移動、繪圖角色，應用在自己創作作品上。</li> </ol>	Youtube 介紹影片	4

		<p>教學活動三： 互動動畫</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 新增舞台背景、造型角色。</li> <li>2. 編輯與複製程式。</li> <li>3. 匯入物件與測試。</li> <li>4. 座標概念。</li> </ol>						
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>三 隻 小 豬 (動 漫 劇 場)</p>	<p>教學活動一： 動漫劇場介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 講解動漫劇場。</li> <li>2. 「三隻小豬」影片欣賞。</li> </ol> <p>教學活動二： 動漫劇場進階</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分小組進行階段式劇情。</li> <li>2. 小組依據「三隻小豬」製作「開場畫面」。</li> <li>3. 第2段劇情「角色表演」。</li> <li>4. 結尾劇情「大野狼的懺悔」。</li> <li>5. 操作 Scratch 錄影功能。</li> <li>6. 利用完成的劇情製作進行組合。</li> </ol>	<p>綜合</p>	<p>m-III-1 能利用 運算思維進行創 作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 操作 Scratch 學會音效使用。</li> <li>2. 製作影像。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能實作「Scratch」廣播與接收功能。</li> <li>2. 能解說動漫劇場製作知識。</li> <li>3. 能運用「三隻小豬」概念，思考設計動漫製作。</li> <li>4. 透過分工合作完成動漫實作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 改編故事結局並操作音效與錄影。</li> <li>2. 學生能合作完成並上台分享成品。</li> <li>3. 學生自評與其他同學做回饋。</li> </ol>	<p>Youtube 介紹 影片</p>

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>猴 子 爬 樹</p>	<p>教學活動一： 繪製校園植物</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師進行校園植物認識。</li> <li>2. 分小組進行拍攝植物與工作分配。</li> <li>3. 利用 Scratch 將想畫的校園植物呈現出來。</li> </ol> <p>教學活動二：主題變專案設計</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組依自組研討出腳本。</li> <li>2. 小組依據腳本製作出舞台、角色、音效。</li> <li>3. 小組分工進行設計「計分、計時、分身」等實作。</li> </ol> <p>教學活動三：緝編猴子程式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 新增「猴子」角色，然後編輯出圖示組件。</li> <li>2. 設定偵測按鍵，接著做數值設定。</li> </ol> <p>教學活動四：編輯「得分」及「扣分」程式</p>	<p>自然科學</p>	<p>r-III-2 能將問題以運算形式呈現。</p>	<p>1. 使用程式設計出得分與計時遊戲。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能利用程式軟體呈現校園植物的背景。</li> <li>2. 可設計出腳本並分工合作進行程式實作。</li> <li>3. 能「新增角色」並製出圖示組件及偵測/數值設定。</li> <li>4. 能使用「匯入/複製」技巧。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能畫出校園植物。</li> <li>2. 同學能夠一起完成猴子遊戲並上台分享。</li> </ol>	<p>Ppt 介紹、攝影機、傳輸線</p>	<p>5</p>
--	----------------------------	--	-------------	-----------------------------	---------------------------	---	--	-----------------------	----------

		1. 陸續匯入 [ 植物 1/2/3 ] 並稍微調位置。 2. 點選 [ 植物 1 ] 編輯圖示組件、定位數值設定。 3. 複製 [ 植物 1 ] 所有程式給 [ 植物 2/3 ]。						
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教科書 ( 巨岩出版 ) <input type="checkbox"/> 自編教材 ( 請按單元條列敘明於教學資源中 )							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共 (            ) 節 ( 以連結資訊科技議題為主 )							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 - 智能障礙 (    ) 人、學習障礙 (    ) 人、情緒障礙 (    ) 人、自閉症 (    ) 人、( / 人數 ) ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 - ( 自行填入類型 / 人數, 如一般智能資優優異 2 人 ) ※課程調整建議 ( 特教老師填寫 ) : 1. 2.							
	特教老師簽名 : 普教老師簽名 : 李芳如							

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明:

(1) 依照年級或班群填寫。

(2) 分成上下學期, 每個課程主題填寫一份, 例如: 一年級校訂課程每週 3 節, 共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程, 每種課程寫一份, 共須填寫 3 份。