

嘉義縣鹽港國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	我是遊戲製作人	課程 設計者	朱逸軒	總節數 /學期 (上/下)	20 節/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	品格、健康、國際觀 勤學、創意、富美感		與學校願景呼 應之說明	圖形化的程式設計，是程式設計的入門，更是培養孩子邏輯思考能力的最佳途徑，每個孩子都喜歡玩遊戲，本課程透過遊戲設計來學習 CODING，能讓孩子更勤於學習，並藉由將遊戲背景結合在地環境議題的概念，培養孩子有愛護環境、關懷地球的好品格，也鼓勵孩子在指定架構下發揮創意，設計出有趣且富美感的小遊戲			
總綱 核心素 養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	1. 透過 SCRATCH，培養孩子具備擬定程式架構與程式實作的的能力，並以創新思考方式，因應生活環境議題，融入遊戲之中 2. 透過 SCRATCH，培養孩子具備程式設計的基本素養，並理解各類程式積木的意義與影響 3. 將程式設計結合環境議題，讓孩子具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，關懷生態環境			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(5)週	海洋照護小尖兵	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作	1. 海洋照護小尖兵遊戲設計	1. 運用運算思維，以Scratch 設計出融入環境友善行動的海洋照護小尖兵遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想	1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想	教學活動： 1. 遊戲設計架構：怪物左右飛並丟下垃圾→接到垃圾加分→接到炸彈扣分→倒數時間到 2. 角色設計：丟垃圾怪物、垃圾、海洋照護小尖兵 3. 舞台設計：塭港的海邊 4. 程式學習重點： (1) 角色移動設計 (2) 物品掉落設計 (3) 變數應用 (4) 倒數計時應用 5. 上傳 SCRATCH 網站分享作品	1. SCRATCH 3.0	5
第(6)週-第(10)週	海邊的園丁	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作	1. 海邊的園丁遊戲設計	2. 運用運算思維，以Scratch 設計出融入環境友善行動的海邊的園丁遊戲 3. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 4. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想	1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想	教學活動： 1. 遊戲設計架構：土地碰到種子變成播種狀態→碰到水變成開花狀態→點擊開花狀態加分→倒數時間到 2. 角色設計：土地、種子、花朵或蔬菜、澆水器 3. 舞台設計：菜園 4. 程式學習重點： (1) 改變拖曳方式 (2) 多重條件應用 (3) 角色特效設計 (4) 角色變數應用 5. 上傳 SCRATCH 網站分享作品	1. SCRATCH 3.0	5

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>小海龜要回家</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>1. 小海龜要回家遊戲設計</p>	<p>1. 運用運算思維，以Scratch設計出融入環境友善行動的小海龜要回家遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想</p>	<p>1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想</p>	<p>教學活動： 1. 遊戲設計架構：遊戲說明背景→點擊海龜後海龜跟著滑鼠游標→切換關卡背景→閃避障礙物前往終點→碰到障礙物或到達終點即遊戲結束 2. 角色設計：海龜、垃圾（障礙物）、終點 3. 舞台設計：遊戲說明頁、關卡、過關畫面、失敗畫面 4. 程式學習重點： (1) 滑鼠控制角色 (2) 遊戲說明頁製作 (3) 障礙物設計 5. 上傳 SCRATCH 網站分享作品</p>	<p>1. Scratch 3.0</p>	<p>5</p>
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>外傘頂洲保衛戰</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 綜合 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>1. 外傘頂洲保衛戰遊戲設計</p>	<p>1. 運用運算思維，以Scratch設計出融入環境友善行動的外傘頂洲保衛戰遊戲 2. 以設計遊戲的方式，讓孩子展現學習資訊科技的正向態度 3. 能學習設計思考，在遊戲設計的過程進行創意發想</p>	<p>1. 能在老師引導的架構之下，透過運算思維，設計出能順利運行的小遊戲 2. 在設計遊戲的過程中，能展現出學習程式設計的正向態度 3. 能在作品中融入自己獨特的創意發想</p>	<p>教學活動： 1. 遊戲設計架構：變換造型或選擇難易度→點擊守護者後不斷跟著鼠標並發射子彈→將分數設為計時器時間→偵測是否碰到敵軍→遊戲結束 2. 角色設計：守護者、破壞者 3. 舞台設計：外傘頂洲 4. 程式學習重點： (1) 變更角色外觀 (2) 難易度設計 (3) 分身應用 (4) 計時器應用 5. 上傳 SCRATCH 網站分享作品</p>	<p>1. Scratch 3.0</p>	<p>5</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)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. <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：朱逸軒</p>