

年級	6 年級	年級課程 主題名稱	六年級資訊 Scratch 程式趣	課程 設計者	蕭牧宇	總節數 /學期 (上/下)	20/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	勤學、感恩、卓越、創意	與學校願景呼 應之說明	學會 Scratch 程式積木的分類與功能，理解程式運作的方式，搜集故鄉嘉義的頂尖人事物，並彙整素材編寫程式。				
總綱 核心素 養	E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 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。		課程 目標	學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力，培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。			

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	一、我是小小程式設計師	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	運用 Scratch 練習讓小貓趴趴走。	1. 運用 Scratch 與運算思維理解執行程式。 2. 學習使用程式控制角色。	1. 口頭問答基本邏輯概念。 2. 實際上機操作練習。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。	均一教育平台 https://www.juniyacademy.org/computing/programming/scratch	5
第(6)週 - 第(10)週	二、嘉義之光人物變變變	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	嘉義之光人物移動與聲效	1. 運用 Scratch 與運算思維理解執行程式並了解與迴圈的概念。 2. 學習變換造型程式與認識流程圖，表現自我的程式創作。	1. 操作練習 2. 學習評量-自選人物能移動並出聲音。	1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。 5. 新增人物角色與刪除預設造型。 6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 7. 編排程式讓人物說話後變換造型。 8. 設定舞台背景。 9. 用「圖像效果」做出變身特效。 10. 認識流程圖與基本圖形。	參考(巨岩) Scratch 3 小小程式設計師第二課	5
第(11)週 -	三、嘉義建築百變	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	嘉義建築地標改變造型與互動	1. 運用 Scratch 與了解座標的概念。 2. 能學習認識條	1. 操作練習 2. 學習評量-自選特色建築地	1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。	參考(巨岩) Scratch 3 小小程	5

