

年級	六年級		年級課程主題名稱	資訊科技—小小程式設計高手 (一)	課程設計者	張弘昇	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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活			與學校願景呼應之說明	資訊科技於我們的生活中無所不在，科技是文昌校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養，使學生能具備面對未來生活的挑戰。			
總綱核心素養	E-A3 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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. 具備電腦知識與操作素養，透過應用與理解科技，處理日常生活中各項需求（通訊軟體使用）。 2. 具備分析問題與搜尋資料能力，並利用網際網路上的資訊完成指定任務（SCRATCH 動畫）。			
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 (4) 週	程式高手	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本	1. 能運用運算思維方法將複雜的問題歸納出問題解決表示方法。 2. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 進行程式編寫。	1. 能認識 SCRATCH 畫面各區功能。 2. 能寫出簡單的程式，控制物件的動作。	1. 認識 Blockly Game 2. 學習如何堆積程式積木解決問題。 3. 認識 SCRATCH 4. 認識 SCRATCH 各項功能：舞台、程式積木、角色、造型。 5. 學習如何讓貓咪移動、碰到畫	網站 Blockly Game SCRATCH 安裝	4

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
			應用。			面邊緣會自動返回。		
第(5)週 - 第(10)週	動畫創作 - 喜樂農場	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 設計控制積木與廣播積木的功能。 2. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 進行腳本製作。	1. 能正確運用控制積木，控制角色的動作。 2. 能正確使用廣播積木，準確控制角色的出場時機。 3. 完成腳本製作	1. 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。 2. 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1~3 分鐘包含簡單對語的動畫。	SCRATCH 動畫範例製作	6
第(11)週 - 第(18)週	遊戲創作 - 魚兒魚兒水中游	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 設計外觀積木的功能。 2. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 進行腳本製作。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對語。 2. 能正確運用各種積木，控制角色的出現方式或移動方式，完成「魚兒魚兒水中游」。	1. 學習如何使用控制積木與外觀積木，控制故事中各個角色的顯示、對語與造型變換。 2. 將設計好的遊戲腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成「魚兒魚兒水中游」。	SCRATCH 動畫範例製作	8
第(19)週 - 第(19)週	資安追追	資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。	1. 能了解網路安全概念，並遵守資訊科技(防毒軟體)合理使用原則。	1. 能知道網路安全在日常生活中的重要性。 2. 能知道不隨意下載不明連結的資料，才能保護自己的資料安全。 3. 能了解更新電腦系統、防毒軟體的重要性，以維持系統與防毒軟體的防護力。	1. 配合教育部全民資安素養自我評量，簡介網路資料傳輸的安全防護設定。 2. 教導學生操作相關軟體防護功能，以保障資料的安全。		1
第(20)週 - 第(20)週	我在網路有禮貌	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-2 建立健康的數位	資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 資議 H-III-	1. 能理解正確的健康數位習慣。 2. 能建立正確的資訊科技	1. 能了解使用通訊軟體與對方溝通，與日常生活人與人面對面溝通相同。	1. 養成健康的數位使用習慣。 2. 注意使用網路通訊軟體的規範與禮儀。		1

年級	六年級		年級課程主題名稱	資訊科技—小小程式設計高手 (二)	課程設計者	張弘昇	總節數 / 學期 (上/下)	18 節 / 下學期
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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活			與學校願景呼應之說明	資訊科技於我們的生活中無所不在，科技是文昌校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養，使學生能具備面對未來生活的挑戰。			
總綱核心素養	E-A3 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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	1. 具備電腦知識與操作素養，透過應用與理解科技，處理日常生活中各項需求。 2. 具備分析問題與搜尋資料能力，並利用網際網路上的資訊完成指定任務 (SCRATCH 動畫)。			
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 (6) 週	遊戲創作 - 打蟑螂	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 之變數功能。 2. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 進行遊戲製作。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。 2. 能運用控制積木搭配變數計算，完成「打蟑螂」遊戲。	1. 學習如何設定並使用變數。 2. 以變數控制程式的執行與結束以變數計算得分。	計數器範例製作(變數運用)	6
第 (7) 週	動畫創作 - 消	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本	1. 能運用程式設計工具 (SCRATCH) 之控制積木與偵測積木的功能。	1. 能正確使用外觀積木，控制角色的移動方式，並能使角色進行對話。	1. 學習控制積木的功能並能正確使用。		6

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
特教需求	學生	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- (創造力資優優異/1人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。 2. 將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。 3. 座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。 						
課程調整		<p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>						

*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。