

嘉義縣太保市新埤國小 110 學年度資訊數位教育校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	六年級	年級課程主題名稱	Scratch2.0 程式設計	課程設計者	葉哲銘	總節數/學期	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	<p>「品閱新埤，夢想起飛！」在品德教育中成長，在閱讀教學中茁壯，孕育學生夢想，具備多元展能。</p> <p>核心價值：勤學、品德、創新、卓越</p>	與學校願景呼應之說明	<p>一、利用程式設計的過程中，反覆判斷思考如何解決問題(勤學)</p> <p>二、創造出不同的方式，解決程式設計過程中所需的問題(創新)。</p>				

總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 E-A2 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。 B2 科技資訊與媒體素養 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	一、藉由程式設計的過程，具備探索問題、解決問題的基本能力，並透過體驗與實踐處理程式設計中所遭遇的狀況。 二、具備使用程式設計的基本能力，並理解各個程式指令所代表的意義與造成的影響。
---------------	--	-------------	---

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	萬馬奔騰	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	1. 製作出三匹大小造型不同的馬 2. 三匹馬能反覆在指定的區域移動 3. 馬移動時能有相對應的音效	1. 教師示範 Scratch2.0 程式的下載與安裝，並修改為正體中文版 2. 教師介紹程式的介面 3. 介紹指令-新增、刪除角色與背景 4. 介紹指令-角色縮放、編輯 5. 介紹指令-移動、反覆動作 6. 介紹指令-角色複製 7. 介紹指令-加入音效	1. Scratch 2.0 2. 個人電腦	5

第(6)週 — 第(10)週	章魚水中游	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能製作出海底世界中有生物游動 2. 能製作出有三種以上的海底生物 3. 能有氣泡不定時往上漂浮 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹指令-舞台背景的選擇。 2. 介紹指令-角色的選取與更換。 3. 介紹指令-應用繪圖工具畫新角色與造型 4. 介紹舞台座標範圍的大小 5. 介紹指令-顯示與隱藏的使用方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch 2.0 2. 個人電腦 	5
第(11)週 — 第(15)週	電流急急棒	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能繪出舞台關卡背景 2. 關卡中能有障礙物會轉移動 3. 失敗時能自動重新開始，過關時能自動判定 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹指令-定位 2. 介紹指令-應用繪圖工具畫出自己的舞台關卡 3. 介紹指令-選轉、移動 4. 介紹指令-偵測與判斷過關與否 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Scratch 2.0 6. 個人電腦 	5
第(16)週 — 第(20)週	猴子吃香蕉	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題	P-III-1 程式設計工具的基本應用	運用 Scratch2.0 程式中的指令，解決設計遊戲時所遇到的問題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色能水平左右隨滑鼠移動 2. 掉落物品採隨機掉落 3. 能正常計分(含加分、扣分) 4. 能於特定時機發出音效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹指令-記分板、計時器 2. 能於指定情況發出特定音效 3. 介紹指令-全部停止 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch 2.0 2. 個人電腦 	5

