

高雄市楠梓區莒光國小 六 年級第 一 學期【彈性學習進度表-資訊素養課程】課程計畫(九年一貫)

週次	單元/主題名稱	能力指標	學習目標	評量方式	議題融入	線上教學	線上教學規劃 (無則免填)
一 0830 0903	認識 Scratch 3	資 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 數 C-R-02能察覺數學與其他領域之間有所連結。	1. 什麼是 Scratch 3 2. 如何設計 Scratch 舞台與修改圖片	1. 實作 2. 口試			
二 0904 0910	認識 Scratch 3	資 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 數 C-R-02能察覺數學與其他領域之間有所連結。	1. 什麼是 Scratch 3 2. 如何設計 Scratch 舞台與修改圖片	1. 實作 2. 口試			
三 0911 0917	我是小導演	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 設定「舞台」的背景，並會進行切換 2. 學習讓「角色」在背景切換時出現	1. 實作 2. 口試			
四 0918 0924	我是小導演	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 設定「舞台」的背景，並會進行切換 2. 學習讓「角色」在背景切換時出現	1. 實作 2. 口試			
五 0925 1001	打精靈	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行	1. 學習讓「角色」跟隨滑鼠移動，並依滑鼠左鍵切換造型 2. 使用「亂數」，決定「精靈」改變造型的時間	1. 實作 2. 報告			
六 1002 1008	打精靈	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	1. 學習讓「角色」跟隨滑鼠移動，並依滑鼠左鍵切換造型	1. 實作 2. 口試			

		資3-4-5 能針對問題提出可行	2. 使用「亂數」, 決定「精靈」改變造型的時間				
七 1009 1015	跳跳龍	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 2. 學習繪製「角色」, 打上文字	1. 實作 2. 口試			
八 1016 1022	跳跳龍	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 2. 學習繪製「角色」, 打上文字	1. 實作 2. 口試		■線上教學 (1)	完跳跳龍作品後上傳作品於classroom
九 1023 1029	我的創意迷宮	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能改變「角色」的 x、y 軸的值, 來控制上、下、左、右 2. 能使用「變數」, 記錄目前遊戲的狀態	1. 實作 2. 口試			
十 1030 1105	我的創意迷宮	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能改變「角色」的 x、y 軸的值, 來控制上、下、左、右 2. 能使用「變數」, 記錄目前遊戲的狀態	1. 實作 2. 口試			
十一 1106 1112	我的創意迷宮	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能改變「角色」的 x、y 軸的值, 來控制上、下、左、右 2. 能使用「變數」, 記錄目前遊戲的狀態	1. 實作 2. 口試 3. 同儕互評		■線上教學 (1)	上傳創意迷宮作品於 classroom 分享
十二 1113 1119	雪地乒乓	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計二人對打類型的遊戲 2. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向	1. 實作 2. 口試			
十三 1120 1126	雪地乒乓	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計二人對打類型的遊戲 2. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向	1. 實作 2. 口試			

十四 1127 1203	雪地乒乓	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計二人對打類型的遊戲 2. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向	1. 實作 2. 口試			
十五 1204 1210	雪地乒乓	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計二人對打類型的遊戲 2. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向	1. 實作 2. 口試 3. 同儕互評			
十六 1211 1217	貓咪射擊手	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 2. 能製作二個關卡的遊戲	1. 實作 2. 口試			
十七 1218 1224	貓咪射擊手	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 2. 能製作二個關卡的遊戲	1. 實作 2. 口試			
十八 1225 1231	貓咪射擊手	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 2. 能製作二個關卡的遊戲	1. 實作 2. 口試			
十九 0101 0107	貓咪射擊手	資2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	1. 能設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 2. 能製作二個關卡的遊戲	1. 實作 2. 口試			
二十 0108 0114	分享我的Scratch 作品	資5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。 資4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。	1. 能在 Scratch 官網成功註冊一個帳號 2. 能上傳作品到Scratch 網站	1. 實作 2. 口試			

二十一 0115 0120	分享我的 Scratch 作品	資5-3-5 認識網路資源的合理使用原則。 資4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。	1. 能在 Scratch 官網成功註冊一個帳號 2. 能上傳作品到 Scratch 網站	1. 實作 2. 口試 3. 同儕互評		■線上教學 (1)	上傳貓咪射擊手於 classroom 分享
--------------------------	--------------------	---	--	---------------------------	--	--------------	-----------------------

註1：若為一個單元或主題跨數週實施，可合併欄位書寫。

註2：「議題融入」中「法定議題」為必要項目：依每學年度核定函辦理。

請與 附件參-2(e-2) 「法律規定教育議題或重要宣導融入課程規劃檢核表」相對照。

註3：六年級第二學期須規劃學生畢業考後至畢業前課程活動之安排。

註4：評量方式撰寫請參採「國民小學及國民中學學生成績評量準則」第五條，擇適合評量方式呈現。

註5：依據「高雄市高級中等以下學校線上教學計畫」第七點所示：「鼓勵學校於各領域課程計畫規劃時，每學期至少實施3次線上教學」，請各校於每學期各領域/科目課程計畫「線上教學」欄，註明預計實施線上教學之進度。