**金門縣烈嶼鄉卓環國民小學111學年度第一學期 六 年級彈性學習節數（資訊）課程計畫 設計者：吳國彰**

* 1. 教材來源：自編教材。
  2. 學習領域教學節數：每週 1 節，學期總節數： 21 節。
  3. 本學期學習目標：

(一)以趣味遊戲的製作，啟發學生學習程式設計的興趣。

(二)能使用Scratch 3.0軟體，設計簡易的動畫故事。

(三)能以程式語言的事件驅動模式，設計可重複執行的程式指令。

(四)了解Scratch的變數、判斷、音效控制、狀態偵測等設計結構。

(五)能設計出完整的程式遊戲。

(六)透過程式的學習，增強學生的邏輯思考能力。

(七)能利用網路工具分享學習資源與心得。

* 1. 本學期課程內涵：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | | 能力指標 | 主題或單元活動內容 | 節數 | 評量方式 | 備註 |
| 週 | 日期 |
| 一 | 0828  -0903 | 1-2-1能了解資訊科技在日常生活之應用  2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。  【生涯發展教育】  2-1-1培養互助合作的生活態度。 | 一、期初課程說明  1. 電腦教室使用規則  2. 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私  3. 認識使用網路時該遵守的規範 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 二 | 0904  -0910 |
| 三 | 0911  -0917 | 1-2-1能了解資訊科技在日常生活之應用  2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【藝術與人文】  1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。 | 二、獨角仙覓食記  1.認識心智圖  2.開始設計遊戲  3.加特效的綺麗舞台 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 四 | 0918  -0924 |
| 五 | 0925  -1001 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 二、獨角仙覓食記  4.舞台座標與定位  5.按鍵控制移動  6.條件判斷和偵測 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 六 | 1002  -1008 |
| 七 | 1009  -1015 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 二、獨角仙覓食記  4.舞台座標與定位  5.按鍵控制移動  6.條件判斷和偵測  7.學習問題解決 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 八 | 1016  -1022 |
| 九 | 1023  -1029 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 三、基礎程式教學-重複結構  1計次式迴圈(馬兒跑步)  2.條件式迴圈(貓狗賽跑)  3.無窮迴圈(魚兒水中游)  【第一次定期考查週】 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 第一次定期考查  【資訊教育】 |
| 十 | 1030  -1105 |
| 十一 | 1106  -1112 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 三、基礎程式教學-選擇結構  1.單向選擇  電流棒實作  2.雙向選擇  打地鼠實作 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 十二 | 1113  -1119 |
| 十三 | 1120  -1126 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 三、基礎程式教學-變數  1.全域變數-1  猴子吃香蕉實作  1.全域變數-2  打妖怪實作 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 十四 | 1127  -1203 |
| 十五 | 1204  -1210 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 三、基礎程式教學-變數  2.角色變數-1  養魚實作  2.角色變數-2  打磚塊實作 | 2 | 實作評量 | 【資訊教育】 |
| 十六 | 1211  -1217 |
| 十七 | 1218  -1224 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 四、遊戲實作技巧  1.讓角色移動  2.限制角色移動範圍  3.不斷移動  4.時間計算  5.場景不斷往前移動  6.重力加速度 | 2 | 實作評量 | 【資訊教育】 |
| 十八 | 1225  -1231 |
| 十九 | 0101  -0107 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。 | 四、遊戲實作 | 2 | 口頭問答  實作評量 | 【資訊教育】 |
| 廿 | 0108  -0114 |
| 廿一 | 0115  -0121 | 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。  3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。  【數學】  C-R-01能察覺生活中與數學相關的情境。  【第二次定期考查週】 | 五、期末遊戲設計 | 1 | 實作評量 | 第二次定期考查  【資訊教育】 |