私立普台國民小學103學年度第一學期
六年級 電腦課程 教學自編、改編、選編之課程計畫草案

教學版本	大青蛙資訊圖書「Scratch遊戲、動畫、程式自由學」	每週教學節數	1節
教學構想	本學期教學重點在Scratch，這是一套由 MIT(麻省理工學院)發展出來的程式語言，可以用來創造互動式故事、動畫、遊戲、音樂和藝術等。經由Scratch 功能介面介紹、認識角色與背景、建立與匯出角色、加入程式、程式控制與修改等功能操作。 學會 Scratch 基本操作後，接著讓學生發揮創意思考的能力，自己擬定故事大綱，以 Scratch 嘗試「控制流程」的設計，同時訓練邏輯分析及問題解決的能力，最後能完成並分享屬於自己的專案。		
自編部分	網路的法律常識		
改編或選編	1.Scratch 簡介 2.Scratch 角色與造型 3.Scratch 程式設定 4.Scratch 專案製作		

私立普台國民小學103學年度第一學期
六年級 電腦課程 教學進度表

教學版本：大青蛙資訊圖書		每週節數：1節		任課教師:資訊教師	
週別	日期	學校行事	單元主題	次要主題	備註
1	8/31-9/6	9/04 開學典禮	電腦使用安全及規範		
2	9/7-9/13	9/08 中秋節 9/11 行事-班會 9/13 團體-年級活動	Scratch 簡介	Scratch 介紹與基本操作說明（一）	
3	9/14-9/20			Scratch 介紹與基本操作說明（二）	
4	9/21-9/27	9/27 釋奠典禮、親師懇談會	Scratch 角色與造型	認識角色及背景	
5	9/28-10/4	9/28 教師節		認識聲音及專案	
6	10/5-10/11	10/09 行事-反毒宣導 10/10 國慶日		建立角色、造型	
7	10/12-10/18			匯出角色、造型	
8	10/19-10/25	10/23 行事-班會	Scratch 程式設定	角色移動控制設定	
9	10/26-11/1			角色聲音控制設定	
10	11/2-11/8	11/05、11/06 期中考		角色對話控制設定	
11	11/9-11/15	11/13 空中英語表演		加入變數、座標	
12	11/16-11/22	學藝競賽週-年級朗讀、演講、書法（高）		廣播的使用	
13	11/23-11/29		Scratch 專案製作	故事大綱設定	
14	11/30-12/6	12/04 行事-生命教育 學藝競賽週-字音字形、作文（高）		故事其他相關程式控制設定	
15	12/7-12/13			專案一	
16	12/14-12/20	12/18 行事-生活教育宣導 12/20 運動會		專案一	
17	12/21-12/27			專案一	
18	12/28-1/3	1/1 元旦		專案二	
19	1/4-1/10			專案二	
20	1/11-1/17	1/13、14 期末評量		專案二	
21	1/18-1/20		網路的法律常識		
1	1/21-1/24 (下學期)				
2	1/24-1/27 (下學期)		ShineCue 簡介		