

**私立普台國民小學 102 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**

<b>教學版本</b>	<b>大青蛙資訊圖書 「Scratch 遊戲、動 畫、程式自由學」</b>	<b>每週教學節數</b>	<b>1 節（每兩週 2 節）</b>
<b>教學構想</b>	<p>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。</p> <p>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。</p>		
<b>自編部分</b>	網路的法律常識		
<b>改編或選編</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch 簡介</li> <li>2. Scratch 角色與造型</li> <li>3. Scratch 程式設定</li> <li>4. Scratch 專案製作</li> </ol>		

**私立普台國民小學 102 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「Scratch 遊戲、動畫、程式自由學」		每週節數：1 節（每兩週 2 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
01	8/30-8/31		電腦使用安全及規範		
02	9/1-9/7	9/4 開學典禮	Scratch 簡介	Scratch 介紹與基本操作說明（一）	
03	9/8-9/14	9/12 行事-班會		Scratch 介紹與基本操作說明（二）	
04	9/15-9/21	9/19 中秋節	Scratch 角色與造型	認識角色及背景	
05	9/22-9/28	9/28 教師節-敬師活動 釋奠典禮 9/28 親師懇談會		認識聲音及專案	
06	9/29-10/5			建立角色、造型	
07	10/6-10/12	10/10 國慶日 10/10 行事-校園法治教育		匯出角色、造型	
08	10/13-10/19		Scratch 程式設定	角色移動控制設定	
09	10/20-10/26	10/24 行事-班會		角色聲音控制設定	
10	10/27-11/2	10/30、10/31 期中評量		角色對話控制設定	
11	11/3-11/9	11/9 校園之星鋼琴比賽		加入變數、座標	
12	11/10-11/16	學藝競賽週-朗讀、演講（高）		廣播的使用	
13	11/17-11/23	11/21 行事-環境教育 學藝競賽週-字音字形、作文（高）	Scratch 專案製作	故事大綱設定	
14	11/24-11/30			故事其他相關程式控制設定	
15	12/1-12/7	12/5 行事-生命教育 12/7 運動會會前賽		專案一	
16	12/8-12/14			專案一	
17	12/15-12/21	12/19 行事-班會 12/21 運動會		專案一	
18	12/22-12/28	期末外語評量週		專案二	
19	12/29-1/4	1/1 元旦 1/4 外語成果展演		專案二	
20	1/5-1/11	1/9 行事-三四年級外語 成果展演		專案二	
21	1/12-1/18	1/13、14 期末評量	網路的法律常識		
22	1/19-1/20	1/20 寒假開始			