

臺北市士林區百齡國民小學 111 學年度第 1 學期教學計畫(電腦)

六年級 資訊 領域

教師：林維珉

教學目標	一、啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 二、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 三、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 四、教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 五、能了解電腦使用安全相關議題。
教學重點	1. Scratch 程式下載及安裝、熟悉操作介面。 2. 熟悉 Scratch 程式積木的類型、舞台設計、角色修改、聲音、角色動作等。 3. 在創造互動式的動畫、電子書、戲劇及遊戲中，增強學生程式設計的概念並培養其邏輯思考的能力。 4. 了解迴圈、座標、廣播、亂數、邏輯運算、分身的概念。進階設計小朋友喜愛的遊戲，激發學生的學習興趣與解決問題的能力。 5. 上網運用程式學習相關的網路資源。 6. 資訊倫理-[虛擬體驗新時代]。善用 VR 去體驗，採用 AR 當參考，無人飛行慎用，學習變得好厲害。
評量方式	1. 上課表現（學習態度、學習互動、遵守電腦教室規則）、口頭及隨堂評量—30 % 2. 各單元作品 70 %
家長配合事項	1. 該軟體為自由軟體，學生不需購買，所有作業均要求在電腦課時間內完成，不指派電腦作業帶回家完成。 2. 避免學生網路沉迷，請注意孩子上網時間管控。
備註	電腦教室的網站，內容包含電腦二直播教室網址、Scratch 教學、學生作品與優質網站介紹等。網址：http://b2s.bles.tp.edu.tw。