

# 臺北市士林區百齡國民小學 114 學年度第 1 學期教學計畫(電腦)

六年級 百齡創客

教師：林維珉 老師

|        |  |
|--------|--|
| 教學目標   | <ol style="list-style-type: none"><li>一、培養學生的運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。</li><li>二、培養學生觀察的能力，閱讀程式作品，嘗試除錯並樂於思考改進。</li><li>三、學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。</li><li>四、學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作，具備設計程式與遊戲的能力。</li><li>五、能了解 AI 人工智慧相關議題。</li></ol>   |
| 教學重點   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Scratch 官網介紹、熟悉操作介面、座標概念。</li><li>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。</li><li>3. 在創造互動式的動畫及遊戲中，增強學生程式設計的概念並培養其邏輯思考的能力。</li><li>4. 了解迴圈、廣播、變數、畫筆、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。</li><li>5. 上網運用程式學習相關的網路資源。</li><li>6. 資訊倫理-[ AIoT 新世代]，人工智慧好厲害。</li></ol> |
| 評量方式   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 上課表現（學習態度、學習互動、遵守電腦教室規則）－30%</li><li>2. 隨堂作業－70%</li></ol>  |
| 家長配合事項 | <ol style="list-style-type: none"><li>1. 作品會讓學生在學校完成，避免家中電腦的操作環境與學校不同，影響學習。</li><li>2. 教學使用的軟體為 Scratch 3 離線編輯器。該軟體為免費軟體。</li></ol>  |
| 備註     | <p>教學的資料放在電腦教室二的網站，內容包含Scratch教學、學生作品、資訊素養教材與優質網站介紹等，小朋友可以在家中複習學校上課時所教的一些觀念，並透過觀摩優秀作品來增進學習。</p> <p>網址：<a href="http://b2s.bles.tp.edu.tw">http://b2s.bles.tp.edu.tw</a>。</p>   |