

臺北市博愛國小 115 學年度第一學期 六年級電腦 悠遊 STEAM 教學計劃

任課老師：楊妃婷教師

單元	名稱	課程目標(教學目標)
1	Scratch 小玩家	1. 能運用程式積木，設計使用鍵盤或滑鼠流暢控制角色的移動與互動。 2. 能理解舞台 X、Y 座標系統與定位原理，精準控制角色的位置、方向與動作。 3. 能建立並運用變數設定遊戲計分、計時機制，以及編寫遊戲勝利與失敗的判定條件。 4. 能運用造型切換、舞台背景變更與廣播訊息控制，設計具備情境與對白的原創動畫。 5. 能透過試玩檢視程式邏輯，進行錯誤偵測並優化遊戲體驗與操作流暢度。
2	台北曼哈頓虛擬城市	1. 能熟練操作 CoSpaces 3D 建構工具，進行物件的新增、旋轉、縮放與空間視覺擺設。 2. 能規劃城市機能與街廓空間，融入綠建築與環境永續概念進行 3D 虛擬城市建設。 3. 能運用程式積木賦予 3D 物件互動效果。 4. 能以 VR/AR 視角體驗並介紹自己的城市作品，清晰表達設計理念與永續發展的解決方案。
3	資訊素養與倫理	1. 能理解網路創意的智慧財產權與創用 CC 授權概念，並養成引用與尊重他人創作的習慣。 2. 能識別網路釣魚、詐騙等常見風險，並掌握個人資料保護與設定安全密碼的方法。 3. 能具備基礎的媒體素養，學會辨識網路新聞與資訊的真實性，不隨意散播未證實的訊息。
評量方式	一、課堂作業 80% 。 二、學習態度、上課表現 20% 。	
親師聯絡事項	一、鼓勵小朋友正確使用電腦資訊設備與建立網際網路的良性互動。 二、每日使用電腦時間請勿連續超過半小時，以免視力傷害。 三、上課前預習和復習學習內容將有助於小朋友輕鬆學習電腦，也比較容易跟得上進度。	