

# 高雄市橋頭區五林國小111學年度

## 六年級上學期資訊教育課程計畫

教材來源		自編C			教學節數：	每週節/共21節		
設計者		六年級教學團隊			教學者	六年級教學團隊		
學期學習目標		1. 引發學生學習電腦的動機及興趣2. 使學生具有基本的電腦操作能力3. 學生可應用電腦資訊習得更廣泛的知識4. 學生可運用電腦資訊科技更有效率習得其他各學科知識5. 學生熟悉電腦資訊科技於日常生活的應用6. 學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中。						
融入重大議題之能力指標		<b>【生涯發展教育】</b> 。 3-2-2學習如何解決問題及做決定。 <b>【資訊倫理教育】</b> 。 5-2-1 能遵守網路使用規範。						
週次	日期	能力指標	單元名稱	節數	教育工作項目	節數	評量方式	備註(重大議題)
1	第一週	1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-2能操作視窗環境的軟體。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 4-2-1能操作常用瀏覽器的基本功能。	SC:第一課 認識Scratch 3.0	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
2	第二週	1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-2能操作視窗環境的軟體。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 4-2-1能操作常用瀏覽器的基本功能。	SC:第一課 認識Scratch 3.0	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
3	第三週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第二課 說笑舞台劇	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
4	第四週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第二課 說笑舞台劇	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1

5	第五週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第二課 說笑舞台劇	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
6	第六週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「自然與生活科技」 2-2-6-1認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。	SC:第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
7	第七週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「自然與生活科技」 2-2-6-1認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。	SC:第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
8	第八週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「自然與生活科技」 2-2-6-1認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。	SC:第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1

9	第九週	2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「藝術與人文」 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	SC:第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
10	第十週	2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「藝術與人文」 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	SC:第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
11	第十一週	2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「藝術與人文」 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	SC:第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
12	第十二週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2

13	第十三週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第五課 我的創意迷宮 〔迷宮遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
14	第十四週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。	SC:第五課 我的創意迷宮 〔迷宮遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
15	第十五週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「藝術與人文」 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	SC:第六課 對戰遊戲—球 球對打	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2
16	第十六週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「藝術與人文」 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	SC:第六課 對戰遊戲—球 球對打	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1 生涯發展教育 3-2-2

17	第十七週	<p>2-2-2能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體</p> <p>2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>「藝術與人文」</p> <p>1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	SC:第六課 對戰遊戲—球球對打	1			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀摩</li> </ol>	<p>資訊倫理教育</p> <p>5-2-1</p> <p>生涯發展教育</p> <p>3-2-2</p>
18	第十八週	<p>2-2-2能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體</p> <p>2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>「自然與生活科技」</p> <p>8-4-0-2利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。</p>	SC:第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	1			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀摩</li> </ol>	<p>資訊倫理教育</p> <p>5-2-1</p>
19	第十九週	<p>2-2-2能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體</p> <p>2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>「自然與生活科技」</p> <p>8-4-0-2利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。</p>	SC:第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	1			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀摩</li> </ol>	<p>資訊倫理教育</p> <p>5-2-1</p>

20	第二十週	2-2-2能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體 2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 2-4-1能認識程式語言基本概念及其功能。 「自然與生活科技」 8-4-0-2利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。	SC:第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
21	第二十一週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。 5-2-1 能遵守網路使用規範。	SC:網路假期-飆作業活動	1			1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	資訊倫理教育 5-2-1
			上課總節數:	21		0		
備註：								
一、本(上)學期上課總日數:101天。								
二、111年9月10日(六)中秋節、111年9月9日(五)調整放假、111年10月10日(一)國慶日、112年1月1日(日)元旦於111年12月30日(五)調整放假。								