

高雄市橋頭區五林國小111學年度

六年級下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18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		<p>【生涯發展教育】 3-2-2學習如何解決問題及做決定。</p> <p>【人權教育】 1-2-1欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>【資訊倫理教育】 5-2-1 能遵守網路使用規範。</p>						
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Web:Bit功能介紹	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Web:Bit功能介紹	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	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:第二課 如何操作Web:bit教育版	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。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第二課 如何操作 Web:bit教育版	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
5	第五週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第三課 第一個小程序 《板子會唱歌》	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
6	第六週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第三課 第一個小程序 《板子會唱歌》	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
7	第七週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第四課 單向條件程式 《天黑請開燈》	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
8	第八週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第四課 單向條件程式 《天黑請開燈》	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
9	第九週	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第五課 多重判斷程式 《丟骰子》	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	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第五課 多重判斷程式 《丟骰子》	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	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。	SC:第六課 3D列印發展介紹	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	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	SC:第六課 3D列印發展介紹	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
13	第十三週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	SC:第七課 認識Tinkercad 3D建模軟體	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
14	第十四週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	SC:第七課 認識Tinkercad 3D建模軟體	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 人權教育 1-2-1
15	第十五週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	SC:第八課 3D名牌鑰匙圈製作	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 人權教育 1-2-1

16	第十六週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	SC:第八課 3D名牌鑰匙圈製作	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 人權教育 1-2-1
17	第十七週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	SC:第九課 我的專屬筆筒	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 人權教育 1-2-1
18	第十八週	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	SC:第九課 我的專屬筆筒	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 人權教育 1-2-1
			上課總節數:	18		0		

備註：

一、本(下)學期上課總日數:78天。

二、112年2月28日(二)和平紀念日、112年4月4日(二)兒童節、112年4月5日(三)清明節、112年6月22日(四)端午節，共放假4天。

