**高雄市左營區屏山國小 六 年級第 1 學期【資訊領域】課程計畫(九年一貫-六年級)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元/主題名稱** | **能力指標** | **學習目標** | **評量方式** | **議題融入** | 線上教學 | 線上教學規劃  (無則免填) |
| 一 | 課程介紹 | 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 二 | 一、進入Scratch的世界: Scratch可以做什麼 | 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 三 | 一、進入Scratch的世界: 角色與舞台 | 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 四 | 二、漫步未來城: Scratch 動起來 | 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 五 | 二、漫步未來城: Scratch小試身手 | 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 六 | 三、街頭秀才藝: 變更角色大小、角色大變身 | 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 七 | 三、街頭秀才藝: 角色的分身與特效 | 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 八 | 四、小小導演: 腳本設計、布置故事場景(一) | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | classroom交作業 |
| 九 | 四、小小導演: 腳本設計、布置故事場景(二) | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十 | 五、小小導演: 角色登場、製作角色對話(一) | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十一 | 五、小小導演: 角色登場、製作角色對話(二) | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十二 | 六、接蘋果: 背景與角色製作 | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | classroom交作業 |
| 十三 | 六、接蘋果:角色隨機掉落 | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十四 | 六、接蘋果:變數設定 | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十五 | 六、接蘋果:倒數計時 | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | classroom交作業 |
| 十六 | 六、接蘋果:除錯蟲 | 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。盡量使用自由軟體。 4-3-4 能針對問題提出可行的解決方法。 | 能使用及操作SCRATCH的各種技巧。  增進學生利用各種資訊技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  |  |  |
| 十七 | 七、運算思維-WebBit:按鈕控制(一) | 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 5-3-1能瞭解網路的虛擬特性。 | 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | webduino網站 |
| 十八 | 七、運算思維-WebBit:按鈕控制(二) | 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 5-3-1能瞭解網路的虛擬特性。 | 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | webduino網站 |
| 十九 | 八、運算思維-WebBit:猜拳(一) | 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 5-3-1能瞭解網路的虛擬特性。 | 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | webduino網站 |
| 二十 | 八、運算思維-WebBit:猜拳(二) | 4-3-6能利用網路工具分享學習資源與心得。 5-3-1能瞭解網路的虛擬特性。 | 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 1.實作 2.實踐 3.作業 |  | ■線上教學 | webduino網站 |
| 二十一 | 九、課程複習與回饋 | 5-3-2 能瞭解與實踐資訊倫理。 | 了解資訊科技在人類生活之應用。 | 1.實作 2.實踐 3.學生自評 |  |  |  |

註1：若為一個單元或主題跨數週實施，可合併欄位書寫。

註2：「議題融入」中「法定議題」為必要項目：依每學年度核定函辦理。

請與 附件参-2(e-2)「法律規定教育議題或重要宣導融入課程規劃檢核表」相對照。

註3：**六年級第二學期須規劃學生畢業考後至畢業前課程活動之安排。**

**註4：評量方式撰寫請參採「國民小學及國民中學學生成績評量準則」第五條，擇適合評量方式呈現。**

註5：依據「高雄市高級中等以下學校線上教學計畫」第七點所示：「鼓勵學校於各領域課程計畫規劃時，每學期至少實施3次線上教學」，請各校於每學期各領域/科目課程計畫「線上教學」欄，註明預計實施線上教學之進度。