

基隆市三年級上學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	●	<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 				
第二週	健康的電腦與生活	【資訊教育】 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識並遵守電腦教室正確使用守則 ● 學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度 	<ul style="list-style-type: none"> ● 資訊設備的使用規範 ● 正確開機及關機方式 ● 電腦使用的正確姿勢 ● 數位設備使用的時間規範與網路成癮 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週	神奇的電腦世界—作業系統與滑鼠使用	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹系統基本功能 ● 說明滑鼠與游標的關係，引導學生正確操控滑鼠。 ● 讓學生練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 	2	http://mouse.eduweb.com.tw/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第四週								
第五週	神奇的電腦世界—周邊設備	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識常見作業系統 ● 學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行動裝置」屬性及其基本功能 	<ul style="list-style-type: none"> ● 各種輸入設備的功能介紹 ● 各種輸出設備的功能介紹 ● 各種儲存設備的功能介紹 ● 各種網路設備的功能介紹 ● 各種行動裝置的功能介紹 ● 簡單的故障排除 	1	基隆市數位學習平台	基隆市數位學習平台	【資訊教育】
第六週	神奇的電腦世界—影音播放器及瀏覽器	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識與操作系統基本多媒體、網路、等常用小工具 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹系統內建或自由軟體相關瀏覽器、影音、圖片等多媒體功能 ● 簡單介紹相關多媒體的異同之處。 ● 學生操作如何使用多媒體軟體開啟檔案。 	2	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週								

第八週	檔案收納小管家	【資訊教育】 資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位 ● 學生能熟悉檔案 	<ul style="list-style-type: none"> ● 數位資料類型的認識 ● 數位檔案與資料夾的介面 ● 數位資料的基本單位表示(二進位演算法) 	2	圖卡的秘密	1)操作評量	【資訊教育】
第九週		資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性						
第十週	資安宣導	【資訊教育】 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能了解資料保護的重要性 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教導學生個人資料保護與檔案備份的重要 	1	基隆市數位學習平台		【資訊教育】
第十一週	未來城市-基隆港的夢想藍圖	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能熟練的使用視窗繪圖軟體進行數位繪圖與創作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師介紹系統內建繪圖軟體或繪圖類自由軟體。 ● 指導學生利用點、線、面等工具完成圖案。 ● 指導學生利用筆刷及色彩，劃出不同顏色的圖案。 ● 指導學生利用不同工具，完成填色，刪除等功能。 ● 請學生利用繪圖軟體，畫出自己夢想中的基隆港樣貌。 	3	小畫家	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週								
第十三週								
第十四週	我認識的基隆-基隆的由來	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識鍵盤各按鍵功能以及中英文切換 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師指導學生鍵盤位置與中英文輸入法的切換。 ● 運用線上中英文打字軟體讓學生練習中英文打字。 	2	打字軟體	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十五週								
第十六週	我認識的基隆-基隆砲臺介紹	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識鍵盤各按鍵功能 ● 學生能精熟中文注音輸入法 ● 學生能精熟特殊符號輸入 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師指導學生鍵盤位置與中英文輸入法的切換。 ● 教師指定一篇有關基隆砲臺介紹的簡易介紹，讓學生練習輸入。 ● 簡易文書處理 	2	WORDPAD	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週								
第十八週	我認識的基隆-中元祭由	【資訊教育】 資 t-III-1 能認識常見	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識鍵 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師指導學生鍵盤位置與中英文輸 	2	WORDPAD	1)口頭問答	【資訊教

第十九週	來	的資訊系統 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	<ul style="list-style-type: none"> ● 盤各按鍵功能 ● 學生能精熟英文輸入法 ● 學生能精熟特殊符號輸入 	<ul style="list-style-type: none"> ● 入法的切換。 ● 教師指定一篇有關基隆中元祭的簡易介紹，讓學生練習輸入。 ● 簡易文書處理 			<ul style="list-style-type: none"> 2)操作評量 3)學習評量 	育】
第二十週	資訊安全-網路識讀	【資訊教育】 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	【資訊教育】 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	<ul style="list-style-type: none"> ● 網路搜尋資料的判斷與可信度 	1	基隆市數位學習平台	<ul style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 	【資訊教育】

基隆市三年級下學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	●	<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 	1	基隆市數位學習平台		
第二週	廟口美食之旅 —文書處理	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識介紹的文書系統介面 ● 學生能完成教師指定作業 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹文書處理的介面、工具列、尺規、插入點、工具列。 ● 讓學生認識文件的檢視模式與顯示比例。 ● 讓學生複習到如何切換輸入法、開啟螢幕小鍵盤、存檔及開啟舊檔的操作。 ● 讓學生藉由一篇廟口美食介紹的短文做輸入練習編排。 ● 學會插入老師提供的圖片並調整大小。 ● 教導學生儲存的重要。 ● 讓學生進入「各種中文打字練習遊戲」做打字練習。 	3	writer	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週								
第四週								
第五週	廟口美食之旅 —電腦塗鴉很簡單	【資訊教育】 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能欣賞數位美術 ● 學生能認識介紹的繪圖介面 ● 學生能完成數位美術作品 	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡易繪圖軟體的種類及功能 ● 圖像檔案的類型及特性 ● 圖像檔案的存取 ● 圖像的繪製、修改 ● 主題圖創作 	3	小畫家	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第六週								
第七週								
第八週	資訊安全-網路著作權	【資訊教育】 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能了解網路著作權的重要性 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生知道什麼是網路著作權 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

		技的相關規範						
第九週	我的功課表— 表格應用	【資訊教育】 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	● 學生能認識介紹的文書系統介面 ● 學生能完成教師指定作業	● 認識表格及了解表格的應用。 ● 學習如何設定橫向的紙張編輯方式。 ● 學會插入表格及調整表格大小。 ● 學會使用平均分配列高與欄寬來調整表格。 ● 合併儲存格的操作與資料填入。 ● 學會設定儲存格網底顏色。 ● 教導學生如何設定表格的框線。 ● 複習插入圖片，利用文繞圖方式設為背景圖。 ● 學會使用插入文字藝術師為標題。	3	writer	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十週								
第十一週								
第十二週	廟口美食之旅— 英文學習卡	【資訊教育】 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	● 學生能認識介紹的文書系統介面 學生能完成教師指定作業	● 讓學生認識好用又漂亮的 SmartArt。 ● 教學生如何自訂文字藝術師漸層色彩。 ● 學習如何插入 SmartArt。 ● 教學生如何設定 SmartArt 中方塊排列方向。 ● 教導學生學會改變 SmartArt 中圖案的颜色與框線樣式 ● 教學生如何在 SmartArt 中輸入文字與設定。 ● 教學生插入美工圖案。 教導學生加入圖說文字的運用。	3	writer	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十三週								
第十四週								
第十五週	資訊安全-帳 密安全	【資訊教育】 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	● 學生能了解帳號、密碼的重要性 學生能了解安全密碼設定的原則	● 帳號密碼對於個人的安全與重要性 能了解安全密碼設定的基本原則	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

第十六週	我的智慧學習—OPENID註冊	【資訊教育】 資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能使用瀏覽器登入網頁 ● 學生能使用與OPENID的相關網頁 ● 學生能使用與OPENID進行自主學習 	<ul style="list-style-type: none"> ● 註冊、登入、登出、忘記密碼、更改密碼。 ● 啟用學生GM信箱 ● 教育雲及其他相關使用。 ● 學生使用OPENID進行因材網或PaGaMO 	3	因材網或PaGaMO	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週	我的智慧學習—OPENID相關資源						1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	
第十八週	我的智慧學習—因材網或PaGaMO						1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	
第十九週	電腦防衛小高手	【資訊教育】 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 a-III-2 能建立健康的數位使用習慣與態度	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能瞭解電腦系統基本設定 ● 學生知道如何保護個資 學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣 	<ul style="list-style-type: none"> ● 系統平台環境設定 ● 簡易效能與安全維護 ● 個人資料的使用與保密 電腦病毒的介紹防範 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第二十週	數位新樂園	【資訊教育】 資 t-I-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	<ul style="list-style-type: none"> ● 數位資料的基本單位表示(二進位演算法) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 演算法資料表示、處理及分析 	1	方格紙填色遊戲	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

基隆市四年級上學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用		<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1		1)口頭問答	
第二週	網路搜搜搜—認識常見的搜尋引擎及生活應用	【資訊教育】 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識常見的搜尋引擎 ● 學生能學會搜尋網站、網頁 ● 學生能認識搜尋引擎的用途 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識常用搜尋引擎的使用介面與操作方式 ● 能知道搜尋引擎可以幫我們做那些事 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週	網路搜搜搜—使用關鍵字搜尋網站、網頁	【資訊教育】 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識常見的搜尋引擎 ● 學生能學會搜尋網站、網頁 ● 學生能認識搜尋引擎的用途 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能使用關鍵字找到相關網路資料 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第四週	網路搜搜搜—認識圖片的搜尋與使用	【資訊教育】 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識常見的搜尋引擎 ● 學生能學會搜尋網站、網頁 ● 學生能認識搜尋引擎的用途 ● 學生能學會圖片的搜尋與使用 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能下載、合理使用圖片 ● 創用 CC 的介紹與授權範圍 ● 能將免費授權圖片傳到電腦或其他卸除式儲存裝置 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第五週	電子郵件—進入自己的信箱	【資訊教育】 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識電子郵件的格式 ● 學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件 ● 學生能了解並遵守網路禮節 	<ul style="list-style-type: none"> ● 歸納電子郵件的好處和便利性 ● 進入個人信箱，並寄出信件到指定收件人 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

		資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係 資 T-III-8 網路通訊軟體的使用	和倫理					
第六週	電子郵件—收發電子郵件	【資訊教育】 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係 資 T-III-8 網路通訊軟體的使用	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識電子郵件的格式 ● 學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件 ● 學生能了解並遵守網路禮節和倫理 	<ul style="list-style-type: none"> ● 設定正確資料和簽名檔 ● 回信，內容合乎網路禮節 ● 在信件中插入圖片或附加檔案 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週	電子郵件—管理電子郵件	【資訊教育】 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係 資 T-III-8 網路通訊軟體的使用	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能設定信件匣、信件分類並且能處理垃圾郵件 ● 學生能管理通訊錄，利用通訊錄寄送信件 	<ul style="list-style-type: none"> ● 設定正確資料和簽名檔 ● 回信，內容合乎網路禮節 ● 在信件中插入圖片或附加檔案 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第八週		學生能設定信件匣、信件分類並且能處理垃圾郵件 學生能管理通訊錄，利用通訊錄寄送信件						
第九週	資安宣導	【資訊教育】 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與	<ul style="list-style-type: none"> ● 能了解線上視訊的危險及自我保護 	<ul style="list-style-type: none"> ● 全民資安素養自我評量 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

		態度 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用						
第十週	雲端服務—網路世界的雲朵	【資訊教育】 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	● 讓學生認識「什麼是雲端」、「為何要使用雲端」	● 介紹雲端服務的內容	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週	雲端服務—雲端服務我也行	【資訊教育】 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度 科-E-C3 能利用科技理解與關心本土與國際事務，並認識與包容多元文化 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	● 學生能使用 Google 雲端硬碟	● Google 雲端硬碟的使用—上傳、下載、刪除檔案，檔案改名	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週			● 學生能使用 Google 雲端硬碟	● Google 雲端硬碟的使用—共用檔案的設定	1			
第十三週			● 學生能使用 Google 文件	● Google 文件的使用與共用	1			
第十四週			● 學生能使用 Google Map	● Google Map 的使用	1			
第十五週			● 學生能使用 Youtub	● Youtube 的使用	1			
第十六週			● 學生能使用 Google 相簿	● Google 相簿的使用	1			
第十七週			● 學生能使用 Google 日曆	● Google 日曆的應用	1			
第十八週			● 學生能使用各種雲端服務工具	● Google Classroom	1			

第十九週			<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能使用各種雲端服務工具 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google Meet 	1			
第二十週	資訊安全-網路倫理	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p> <p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能了解網路倫理與禮節 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生知道網路的倫理與禮節 	1			

基隆市四年級下學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	●	<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1		1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第二週	一、認識簡報	設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。	正確認識簡報的功能。 ◎製作簡報前的準備、規劃與素材蒐集和製作要訣。 ◎認識簡報軟體的介面、投影片與播放技巧。	活動一：學生認識簡報的種類及簡報的作用。 活動二：介紹簡報的機會與場所。 活動三：簡報軟體介紹。 活動四：介紹簡報軟體的介面及簡報軟體的應用。	1	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第三週	二、自我介紹	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	◎學會簡報背景圖設定與簡報標題製作。 ◎學會底圖填滿與背景移除。 ◎學會設定文字格式與項目符號設定與複製投影片。	活動一：認識簡報素材與來源。 活動二：學習佈景主題與填滿材質。 活動三：學習設定文字大小與色彩。 活動四：新增投影片與版面配置。 活動五：設定項目符號設定。 活動六：插入圖片與設定樣式。 活動七：設定底圖填滿背景。 活動八：學習移除圖片背景。 活動九：學習複製投影片。	2	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第四週								
第五週	三、網路安全	設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	◎了解簡報版面配置的技巧。 ◎認識如何設計簡報首頁。 ◎認識文字與圖的差異。 ◎學會在簡報中使用項目符號及編號。 ◎學會如何運用複製貼上與對齊。	活動一：瞭解版面設計的原則。 活動二：設定投影片母片。 活動三：學習如何使用文字藝術師的文字特效 活動四：加入圖片美術效果 活動五：插入動態圖片與文字行距設定。 活動六：學習加入項目符號。	2	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第六週								
第七週	四、校外教學 剪影	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	◎學習如何建立相簿。	活動一：資料整理與分享 活動二：學習建立相簿。	3	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量	【資訊教育】
第八週								

第九週			<ul style="list-style-type: none"> ◎學會設定文字藝術師。 ◎學習插入表格與調整大小與輸入資料。 ◎學會美化表格插入鏤空邊框與設定背景音樂及影片切換。 ◎學習另存 WMV 影片。 	<p>活動三：學習組合公仔。</p> <p>活動四：設定文字藝術師。</p> <p>活動五：設定共用背景。</p> <p>活動六：插入鏤空邊框。</p> <p>活動七：插入背景音樂與投影片切換。</p> <p>活動八：另存 WMV 影片。</p>			3)學習評量	育】
第十週	資訊安全-網路著作權	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能了解網路著作權的重要性 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生知道什麼是網路著作權 	1	https://www.youtube.com/watch?v=0r7ir9totq4 https://www.youtube.com/watch?v=yw20J6u-luc	1)口頭問答	【資訊教育】
第十一週	五、動漫故事	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	<ul style="list-style-type: none"> ◎學習如何構思故事內容。 ◎學會設定所有背景圖案。 ◎學會設定主角與物件的位置放設。 ◎學會自訂旁白文字對話。 ◎學會設定畫效果。 	<p>活動一：動漫故事腳本構思。</p> <p>活動二：設定所有背景。</p> <p>活動三：設定主角與物件位置。</p> <p>活動四：製作旁白文字與對話圖案。</p> <p>活動五：設定物件的動畫效果。</p>	3	基隆市數位學習平台	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】
第十二週								
第十三週								
第十四週	六、成語小學堂	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。	<ul style="list-style-type: none"> ◎了解動作設定的原理與設計遊戲腳本概念。 ◎學會製作標題與插入 GIF 動畫圖片。 ◎製作題目與答錯、答對頁面及按鈕圖案。 ◎學會動作設定與投影片切換設定。 	<p>活動一：製作互動問答遊戲。</p> <p>活動二：設定背景與標題。</p> <p>活動三：製作題目頁</p> <p>活動四：製作答錯、答對頁。</p> <p>活動五：製作按鈕與超連結。</p> <p>活動六：製作按鈕網頁超連結。</p> <p>活動七：設定按鈕動作與切換音效。</p> <p>活動八：享受成果-玩遊戲。</p>	2	基隆市數位學習平台	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】
第十五週								
第十六週	七、專題報告	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環	<ul style="list-style-type: none"> ◎認識母片並且正確的運用。 	<p>活動一：瞭解主題與製作流程。</p> <p>活動二：蒐集整合資料。</p>	4	基隆市數位學習平台	1. 口頭問答	【資訊教育】

第十七週		境，進行觀察，進而能察覺問題。	◎編輯母片。 ◎認識簡報流程。	活動三：文案撰寫原則。			2. 課堂觀察	育】
第十八週		運 t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。	◎學會圖片複製及對齊分配。 ◎學會設定圖案效果。	活動四：雙母片設計與套用。 活動五：圖案複製與對齊均分。 活動六：設定圖案立體化。			3. 操作評量	
第十九週		2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 3b-II-3 整理資料，製成簡易的圖表，並加以說明。	◎學會擷取運用網頁文字圖片。 ◎認識圖表與表格。 ◎學會插入表格。 ◎學會編輯與插入圖片設定。 ◎學會插入流程圖。 ◎學習瞭解版權。 ◎學會檔案轉換。 ◎學會動作按鈕設定。	活動七：製作內頁、擷取網頁文字圖片。 活動八：善用表格與圖表。 活動九：插入表格。 活動十：插入圖片設定。 活動十一：插入流程圖。 活動十二：製作版權頁、匯入 word 文件。 活動十三：製作動作按鈕。				
第二十週	資訊安全-網路倫理	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	● 學生能了解網路倫理與禮節	學生知道網路的倫理與禮節	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第二十一週	預備週			一小時玩程式		一小時玩程式網站	1)操作評量	

基隆市五年級上學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用		<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1			
第二週	[Scratch]未來城市-走	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解程式設計於日常生活的應用 ● 瞭解程式設計就是一種邏輯思考的活動 ● 學會啟動與操作 scratch 	<ul style="list-style-type: none"> ● 引導學生認識日常生活中的程式設計。 ● 讓學生認識 scratch 的操作介面 ● 學會執行與停止程式。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週	[Scratch]未來城市-跑	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會開啟與存檔 ● 學會新增與刪除角色 	<ul style="list-style-type: none"> ● 知道可以同時啟動多個動作。 ● 學會利用重覆迴圈簡化程式 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第四週	[Scratch]未來城市-停與不停	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會刪除積木組件 ● 學會修改角色造型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用有條件的重覆迴圈，能讓角色在某些狀況下離開迴圈 ● 學會更換角色造型。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第五週	[Scratch]未來城市-風景	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會新增舞台背景 ● 學會更換舞台背景 ● 學會新增、刪除、縮放角色 ● 認識程式設計中，條件定義 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會在不同狀況下，產生出不同的結果 ● 學會依據不同需求更換舞台背景。 ● 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第六週	[Scratch]未來城市	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 能利用角色的 X Y 座標設計程式 ● 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 ● 學會複雜的邏輯條件設計 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用巢狀條件設計，讓事情的可能性不只兩種 ● 搭配重覆迴圈，能完成有條件的重覆或有條件的離開迴圈 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週	資安宣導	資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能了解線上視訊的危險及自我保護 	<ul style="list-style-type: none"> ● 全民資安素養自我評量 ● 我的線上視訊 				
第八週	背景繪圖	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	<ul style="list-style-type: none"> ● 能操作使用繪圖軟體 ● 能製作出合適大小的背景圖 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用軟體的各個功能繪製背景圖 				
第九週	背景繪圖	資 T-III-1 繪圖軟體的使用	<ul style="list-style-type: none"> ● 能設計出不同環境下需要的背景 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用軟體的各個功能繪製背景圖 				
第十週	[Scratch]未來城市-新朋友	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定廣播 ● 學會應用變數儲存資料 ● 利用廣播控制所有的角色及背景 ● 學會設定廣播角色 ● 學會讓背景變換 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會製作由方向鍵控制的角色。 ● 練習設定上、下、左、右，共四個方向鍵的動作。 ● 學會加入背景音樂。 ● 能利用變數存放重要資料並利用運算子加以設計出程式所需的流程 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週	[Scratch]未來城市-聊聊天	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會應用變數儲存資料 ● 能利用與使用者的互動，將資料存入變數 ● 學會加入背景音樂 ● 學會讓背景不斷變換 	<ul style="list-style-type: none"> ● 應用變數 ● 讓角色說話或與使用者對話讓作品能有互動性 ● 觀摩範例與教學實例。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週	[Scratch]未來城市-成形中	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解座標的觀念 ● 學會應用邏輯"且" 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能將角色定位在 X Y 指定的位置上 ● 能讓角色在固定範圍內動作 ● 能以 X Y 座標控制角色 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
		資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定多個舞台背景 ● 學會調整音效作為背景音樂 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能應用邏輯 " 且 " 來控制流程 		台	2)操作評量 3)學習評量	
第十三週	[Scratch]未來城市-跳接畫面	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定方向鍵的動作 ● 學會應用邏輯 " 或 " ● 學會設定按鈕與動作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能應用邏輯 " 或 " 來控制流程 ● 學會設定接收廣播後的指令，可切換舞台。 ● 學會運用程式組塊、再次編輯的技巧。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十四週	[Scratch]未來城市-時間	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會在適當的時機加入音效 ● 能將計時器與變數的搭配製作出倒數計時 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用計時器 ● 利用計時器，讓作品能有時間條件的加入 ● 能利用邏輯運算子判斷計時器，給予不同的回饋。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十五週	[Scratch]未來城市-結局	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 能將各項邏輯基本運算純熟 ● 熟悉各種積木的應用 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定音效 ● 計時器的應用及除錯。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十六週	心智圖	【資訊教育】 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	<ul style="list-style-type: none"> ● 能以主題計畫方式放射性思考作品 ● 能與他人合作討論分工 	<ul style="list-style-type: none"> ● 小組討論後決定故事的後續 ● 以故事接龍方式將未來城市的故事完成 	1		1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週	心智圖(概念成形)	【資訊教育】 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	<ul style="list-style-type: none"> ● 能將想法精緻化 ● 能將想法具體化 ● 能有效分工 	<ul style="list-style-type: none"> ● 分工完成作品 	1		1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十八週	主題製作與除錯(主題:未來)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識專案創作流程 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會從主題計畫(未來城市)開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計出屬 	1	基隆市數位學習平	1)口頭問	【資訊教

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
	城市)	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解 Debug (除錯) 的意義 ● 學會匯出角色 	自己的未來城市。 <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解 Debug (除錯) 的意義。 ● 能和同學合作、分工、討論 		台	答 2)操作評量 3)學習評量	育】
第十九週	主題製作與除錯(主題:未來城市)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會縮放圖案 ● 學會使用放大鏡 ● 學會分辨向量圖與點陣圖 ● 學會儲存與匯入角色了解程式設計中常會需要抓錯與修正 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能找出程式中的問題(抓錯)並修正。 ● 能匯出角色，組程式 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第二十週	主題製作與除錯(主題:未來城市)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 分享作品 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會將檔案上傳與同儕分享心得。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第二十一週			<ul style="list-style-type: none"> ● 期末評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 				

基隆市五年級下學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用	●	<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1			
第二週	[Scratch] 猴子抓香蕉-角色設計	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 從流程圖中能分析出需要的角色，並能思考出程式設計的方法 ● 能利用上學期所學的 scratch 完成遊戲的設計 	<ul style="list-style-type: none"> ● 分析流程圖（猴子抓香蕉） ● 完成一個香蕉的角色動作 ● 完成猴子角色 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237317630/	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第三週	[Scratch] 猴子抓香蕉-變數應用	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 複習變數使用 ● 複習計時器的使用 	<ul style="list-style-type: none"> ● (猴子抓香蕉) ● 完成變數設計 ● 完成時間倒數 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237317630/	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第四週	[Scratch] 猴子抓香蕉	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 ● 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 完成作品（猴子抓香蕉） 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237317630/	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第五週	[Scratch] 猴子抓香蕉-分身	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明結構化的概念 ● 學會建立分身 	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用分身改寫程式（猴子抓香蕉） 	1	基隆市數位學習平台 https://	1) 口頭問答 2) 操作評量	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
	身應用	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> 分身的程式設計和刪除 			scratch.mit.edu/projects/237317630/	量 3)學習評量	
第六週	[Scratch]-搶救農作物	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> 學會【得分】與【時間】變數之應用 學生學會產生變數物件-計分器與計時器之關係 	<ul style="list-style-type: none"> 老師講解動畫遊戲、素材與程式流程。 學生學會如何去匯入舞臺底圖檔案與準星圖檔。 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237205865/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週	[Scratch]-搶救農作物	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> 學生學會更換變數物件的型態 讓學生學會設定變數起始值與倒數效果 	<ul style="list-style-type: none"> 老師講解變數紐的應用。 讓學生瞭解如何去使用得分與時間變數的關係。 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237205865/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第八週	[Scratch]-搶救農作物	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> 學生學會設定計分器與計時器起始值之應用 學生學會舞台畫面倒數效果 	<ul style="list-style-type: none"> 老師講解去設定變數起始與倒效果。 讓學生學會設定計分器與計時器起始值。 讓學生學會舞台畫面倒數效果之應用。 讓學生學會設定計時器的倒數效果 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237205865/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第九週	[Scratch]-奪寶奇兵	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	<ul style="list-style-type: none"> 學生用方向鍵移動角色 	<ul style="list-style-type: none"> 利用程式分類之功能，來讓我們的作品會移動變化。 		基隆市數位	1)口頭問	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
		資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生設定舞台反覆變換顏色 ● 學會如何匯入聲音(音樂)。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生透過複製程式與修改、設定允許左右翻轉、舞台反覆變換顏色之功能，來製作成品 		學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237204717	答 2)操作評量 3)學習評量	
第十週	[Scratch]- 奪寶奇兵	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定重複播放聲音(音樂) ● 讓學生學會如何作品分享到網路。 ● 學會如何分享到學校的評分系統上 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生作品完成後，教導聲音匯入，並重複播放，讓成品更生動活潑。 ● 老師示範如何把成品放到網路上，或是學校架設的分享平台上。 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237204717	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週	[Scratch]迷宮-角色設計	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 	<ul style="list-style-type: none"> ● 分析流程圖 ● 完成角色及背景 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237216260/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週	[Scratch]迷宮-綜合應用	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 鍵盤控制角色 ● 回答問題 	<ul style="list-style-type: none"> ● 角色能夠依照鍵盤輸入移動 ● 設計問題 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237216260/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
						edu/projects/237216260/		
第十三週	[Scratch]迷宮-綜合應用	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用變數 	<ul style="list-style-type: none"> ● 記錄回答題數 ● 時間記錄 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237216260/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十四週	[Scratch]迷宮-清單應用	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡單資料儲存的概念 ● 學會建立清單 ● 學會添加項目及刪除 ● 學會從清單中搜尋出適合的資料 	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用清單取代問題集 	1	基隆市數位學習平台 https://scratch.mit.edu/projects/237216260/	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十五週	[Scratch]綜合應用	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡單資料儲存的概念 ● 學會建立清單 ● 學會添加項目及刪除 ● 學會從清單中搜尋出適合的資料 	<ul style="list-style-type: none"> ● 作品修正 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十六週	[Scratch]綜合應用	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	<ul style="list-style-type: none"> ● 簡單資料儲存的概念 	<ul style="list-style-type: none"> ● 作品完成 ● 互玩 	1	基隆市數位學習平	1)口頭問答	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
		資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會建立清單 ● 學會添加項目及刪除 ● 學會從清單中搜尋出適合的資料 			台	2)操作評量 3)學習評量	
第十七週	[Scratch] 學生自行創作	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 運用事件、控制製、偵測、運算、動作、外觀、音效、資料……等功能創作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 鼓勵學生自訂主題 ● 1.自行尋找題材 ● 2.自訂程式大綱 ● 3.利用所學技術完成程式。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十八週	[Scratch] 學生自行創作	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 運用事件、控制製、偵測、運算、動作、外觀、音效、資料……等功能創作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 鼓勵學生自訂主題 ● 1.自行尋找題材 ● 2.自訂程式大綱 ● 3.利用所學技術完成程式。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十九週	資訊安全	資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能了解網路的危險及自我保護 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帳號、密碼的保密原則 	1	中小學網路素養與認知 https://eteacher.edu.tw/	1)口頭問答 2)操作評量	【資訊教育】
第二十週	網路詐騙	資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能了解網路的危險及自我保護 	<ul style="list-style-type: none"> ● 網路陷阱多-數位詐騙 	1	中小學網路素養與認知 https://eteacher.edu.tw/	資訊素養與倫理-國小3版	【資訊教育】
第二十一週	期末評量							

基隆市六年級上學期 資訊教育教學計畫表

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用		<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1			
第二週	Arduino 初見面—開發板介紹	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹 Arduino 控制器的由來 ● 了解 Arduino 控制器的功用 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師介紹市面上常見的開發板，並使用影片示範 Arduion 控制器的使用及生活上的應用。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週	Arduino 初見面—初始化設定	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 會使用 transformer 及 S2A 軟體 ● 會連接 Arduino 板子 ● 能在 S2A 上使用正確的程式積木、能分辨應用的腳位 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範開發板設定方式。 ● 示範如何利用 transformer 結合 Scratch 程式來進行程式編寫。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第四週	Arduino 初見面—LED 燈泡 (數位輸入)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 會使用 transformer 及 S2A 軟體 ● 會連接 Arduino 板子 ● 能在 S2A 上使用正確的程式積木、能分辨應用的腳位 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範 LED 設定方式。 ● 學生練習 LED 設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第五週	Arduino 初見面—蜂鳴器 (數位輸出)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作	<ul style="list-style-type: none"> ● 會使用 transformer 及 S2A 軟體 ● 會連接 Arduino 板子 ● 能在 S2A 上使用正確的程式積木、能分辨應用的腳位 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範蜂鳴器設定方式。 ● 學生練習蜂鳴器設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
		資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述						
第六週	Arduino 初見面—按鈕（數位輸入）、LED 燈泡（數位輸入）	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 會使用 transformer 及 S2 A 軟體 ● 會連接 Arduino 板子 ● 能在 S2A 上使用正確的程式積木、能分辨應用的腳位 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範 LED+按鈕開關設定方式。 ● 學生製作 LED+按鈕開關設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週	Arduino 初見面—按鈕（數位輸入）、蜂鳴器（數位輸出）	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 會使用 transformer 及 S2 A 軟體 ● 會連接 Arduino 板子 ● 能在 S2A 上使用正確的程式積木、能分辨應用的腳位 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範蜂鳴器+按鈕開關設定方式。 ● 學生製作蜂鳴器+按鈕開關設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第七週	讓 Arduino 強大起來—光敏(類比輸入)、LED (數位輸出)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識類比輸入模組 ● 能讀取輸入模組的值 ● 能應用各式模組改寫 scratch 程式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範 LED+光敏設定方式。 ● 學生製作 LED+光敏設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第八週	讓 Arduino 強大起來—旋鈕(類比輸入)、LED (數位輸出)	【【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識類比輸入模組 ● 能讀取輸入模組的值 ● 能應用各式模組改寫 scratch 程式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師示範 LED+旋鈕設定方式。 ● 學生製作 LED+旋鈕設定方式，並思考生活中的用途。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第九週	讓 Arduino 強大起來—旋鈕(類	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識類比輸入模組 ● 能讀取輸入模組的值 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能說出旋鈕運作原理。 ● 能編寫出利用旋鈕控制角色 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
	比輸入)	介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	● 能應用各式模組改寫 scratch 程式	● 的程式。 ● 能實際利用旋扭控制角色。			2)操作評量 3)學習評量	
第十週	讓 Arduino 強大起來—搖桿(類比輸入)	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	● 認識類比輸入模組 ● 能讀取輸入模組的值 ● 能應用各式模組改寫 scratch 程式	● 能說出搖桿運作原理。 ● 能編寫出利用搖桿控制角色的程式。 ● 能實際利用搖桿控制角色。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週	讓 Arduino 強大起來—修改遊戲	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	● 能理解遊戲程式結構 ● 能自行修改遊戲程式	● 學生能理解，並以口頭方式敘述遊戲操作方式。 ● 學生能自行修改遊戲程式相關內容，並能完整執行遊戲。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週	[專題製作] 選定主題、擬訂計畫	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	● 能與同組成員共同討論出適當的作品。 ● 能以文字及圖示畫出作品概念圖。	● 教師帶領學生探索可以制定的主題。 ● 教師帶領學生繪製專題計畫心智圖。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十三週	[專題製作] 蒐集資料	【資訊教育】 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	● 能利用網路正確蒐集所需的資料。	● 各組蒐集主題相關資料，並討論如何完成作品。	2	基隆市數位學習平台	1)口頭問答	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題				
第十四週	【專題製作】 製作開發版程式與組合	<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述	<ul style="list-style-type: none"> 能篩選所需的資料，並加以整理。 	<ul style="list-style-type: none"> 學生能主動進行開發板程式編寫。 教師從旁協助學生製作，並掌握學生進度。 	3	基隆市數位學習平台	2)操作評量	【資訊教育】				
第十五週			<ul style="list-style-type: none"> 能與小組成員共同製作專屬於自己的 arduino 作品。 能以文字及圖片說明作品 				<ul style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 					
第十六週			<p>【資訊教育】</p> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 t-III-3 能應用運算思維描述				<ul style="list-style-type: none"> 能以口頭報告方式展示作品特色。 各組能給予同學作品正面回饋。 		<ul style="list-style-type: none"> 學會將作品分享，並針對同組內的作品進行分享。 	1	基隆市數位學習平台	<ul style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量
第十七週							<p>【資訊教育】</p> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題		<ul style="list-style-type: none"> 學生能了解網路倫理與禮節 			<ul style="list-style-type: none"> 學生知道網路的倫理與禮節
第十八週	【專題製作】 作品說明練習	<p>【資訊教育】</p> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能了解網路倫理與禮節 	<ul style="list-style-type: none"> 學生知道網路的倫理與禮節 	1	基隆市數位學習平台		<ul style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 	【資訊教育】			
第十九週							<p>【資訊教育】</p> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題			<ul style="list-style-type: none"> 學生能了解網路倫理與禮節 	<ul style="list-style-type: none"> 學生知道網路的倫理與禮節 	1
第二十週	資訊安全-網路倫理	<p>【資訊教育】</p> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能了解網路倫理與禮節 	<ul style="list-style-type: none"> 學生知道網路的倫理與禮節 	1	基隆市數位學習平台		<ul style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 	【資訊教育】			
第二十一週							<ul style="list-style-type: none"> 期末評量 			<ul style="list-style-type: none"> 		

基隆市六年級下學期 資訊教育教學計畫表 (A版)

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用		<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1			
第二週	六年的點點滴滴—多媒體編輯器介紹	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識多媒體影片格式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帶領學生認識各種多媒體素材，並學習如何取得素材。 ● 透過介紹編輯素材的自由軟體，能在編輯軟體中管理好素材，並懂得如何撰寫腳本。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第三週	六年的點點滴滴—影片拍攝	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用行動載具拍攝多媒體影片 ● 學生能將影片匯入多媒體編輯器中 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帶領學生依據所設計的腳本拍攝影片 ● 指導學生將影片匯出 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第四週	六年的點點滴滴—影片剪輯	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帶領學生學習影像軟體的應用及操作。 ● 將各項編修好的素材匯入，且精熟如何拖曳素材。 	2	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第五週					六年的點點滴滴—影片特效製作	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 ● 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 	1
第六週	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 	1				基隆市數位學習平台
第七週	六年的點點滴滴—影片特效製作	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 工具編輯影音素材 ● 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 				量 3)學習評量	
第八週	六年的點點滴滴—影片特效製作	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 ● 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第九週	六年的點點滴滴—影片特效製作	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 ● 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 		基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十週	六年的點點滴滴—影片特效製作	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 ● 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 ● 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何設定自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十一週	六年的點點滴滴—音樂剪輯	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識音軌的運用類型 ● 學生能學會選取音樂素材並能分割素材 ● 學生能學會聲音的細部處理及音量標準化 	<ul style="list-style-type: none"> ● 示範與範例呈現，將音軌的種類清楚介紹，並示範如何處理音軌的素材內容。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十二週	六年的點點滴滴—加入背景音樂	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能認識音軌的運用類型 ● 學生能學會選取音樂素材並能分割素材 ● 學生能學會聲音的細部處理及音量標準化 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帶領學生如何利用聲音軟體處理音軌的素材內容，並應用在自己的影片中。 	2	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十三週								

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第十四週	六年的點點滴滴—完成作品	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	● 學生能將完成的影片匯出並儲存至指定的儲存空間	● 指導學生檢視剪輯完成的影片成品後，以正確的格式匯出至儲存空間中。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十五週	六年的點點滴滴—上傳作品	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	● 學生能學會將影片上傳至 Youtube，並設定相關權限	● 指導學生將匯出的影片上傳至 Youtube 中，設定好相關權限並發佈至網路。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十六週	六年的點點滴滴—作品賞析	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	● 學生能以口頭發表的方式將自己的創作理念及過程報告出來。 ● 學生能給予他人的作品正面的回饋及建議。	● 能與同學共同分享自己完成的影片，並發表其創作理念及心得感想。	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週								
第十八週	資訊安全-網路倫理	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	● 學生能了解網路倫理與禮節	● 學生知道網路的倫理與禮節	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答	【資訊教育】

基隆市六年級下學期 資訊教育教學計畫表 (B版)

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	開學週	資 H-III-1 康健的數位使用習慣 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用		<ul style="list-style-type: none"> ● 課程說明 ● 電腦教室公約 ● Openid 帳號登入 	1			
第二週	3D 列印 3D 列印 —認識 3D 列印	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能運用 3D 建模軟體，動手設計並列印出自己的 3D 列印作品。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹 3D 列印的發展歷程。 ● 說明 3D 列印的成型技術，並以影片方式帶領學生了解。 	1	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
第三週	3D 列印 3D 列印 —設計 鑰匙圈	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> ● 能運用 3D 建模軟體，動手設計並列印出自己的 3D 列印作品。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹 Tinkercad 網站，並協助學生利用 openid 帳號登入。 ● 介紹 Tinkercad 平台介面。 ● 指導學生將不同物件進行結合、分離、對齊等。 ● 講解「實體」與「孔」的概念，並且指導學生進行物件切割為需要的形狀。 ● 指導學生完成作品，並匯出檔案。 	3	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量	【資訊教育】
1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量							【資訊教育】	
1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量							【資訊教育】	
1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量							【資訊教育】	
第六週	3D 列印 3D 列印 —加上自己的創意	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人	<ul style="list-style-type: none"> ● 能運用 3D 建模軟體，動手設計並列印出自己的 3D 列印作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 帶領學生以紙筆方式畫出自己的設計圖，並以文字方式寫出設計概念。 	2	基隆市數位學習平台	1) 口頭問答 2) 操作評	【資訊教育】

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題					
第七週	六年的點點滴滴—影片剪輯	合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	品。	<ul style="list-style-type: none"> 能在Tinkercad網站，利用基本造型及技能將設計圖設計完成，並將檔案匯出。 能以口語方式介紹自己的作品及設計理念。 	2	基隆市數位學習平台	量 3)學習評量	【資訊教育】					
第八週		資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 	<ul style="list-style-type: none"> 帶領學生學習影像軟體的應用及操作。 將各項編修好的素材匯入，且精熟如何拖曳素材。 									
第九週		六年的點點滴滴—影片特效製作	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 學生能利用影音編輯工具加入各項特效 	<ul style="list-style-type: none"> 學習如何設定自動播放影片的順序及時間。 設定適當的影片特效、片頭標題、插入旁白字幕以及修剪視訊。 完成基本的影片編修。 	3	基隆市數位學習平台		1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量				
第十週			六年的點點滴滴—音樂剪輯	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能認識音軌的運用類型 學生能學會選取音樂素材並能分割素材 學生能學會聲音的細部處理及音量標準化 					<ul style="list-style-type: none"> 示範與範例呈現，將音軌的種類清楚介紹，並示範如何處理音軌的素材內容。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量
第十一週				資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能認識音軌的運用類型 學生能學會選取音樂素材並能分割素材 學生能學會聲音的細部處理及音量標準化 					<ul style="list-style-type: none"> 帶領學生如何利用聲音軟體處理音軌的素材內容，並應用在自己的影片中。 			
第十二週		資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能將完成的影片匯出並儲存至指定的儲存空間 學生能學會將影片上傳至Youtube，並設定相關權限 	<ul style="list-style-type: none"> 指導學生檢視剪輯完成的影片成品後，以正確的格式匯出至儲存空間中。 指導學生將匯出的影片上傳至Youtube中，設定好相關權限並發佈至網路。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量						
第十三週	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能將完成的影片匯出並儲存至指定的儲存空間 學生能學會將影片上傳至Youtube，並設定相關權限 	<ul style="list-style-type: none"> 指導學生檢視剪輯完成的影片成品後，以正確的格式匯出至儲存空間中。 指導學生將匯出的影片上傳至Youtube中，設定好相關權限並發佈至網路。 										
第十四週	六年的點點滴滴—加入背景音樂	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能將完成的影片匯出並儲存至指定的儲存空間 學生能學會將影片上傳至Youtube，並設定相關權限 	<ul style="list-style-type: none"> 指導學生檢視剪輯完成的影片成品後，以正確的格式匯出至儲存空間中。 指導學生將匯出的影片上傳至Youtube中，設定好相關權限並發佈至網路。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】					
第十五週	六年的點點滴滴—上傳作品	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	<ul style="list-style-type: none"> 學生能將完成的影片匯出並儲存至指定的儲存空間 學生能學會將影片上傳至Youtube，並設定相關權限 	<ul style="list-style-type: none"> 指導學生檢視剪輯完成的影片成品後，以正確的格式匯出至儲存空間中。 指導學生將匯出的影片上傳至Youtube中，設定好相關權限並發佈至網路。 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】					

教學期程	主題	學習表現	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第十六週	六年的點點滴滴—作品賞析	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能以口頭發表的方式將自己的創作理念及過程報告出來。 ● 學生能給予他人的作品正面的回饋及建議。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能與同學共同分享自己完成的影片，並發表其創作理念及心得感想。 	2	基隆市數位學習平台	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第十七週		資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品						
第十八週		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題						
	資訊安全-網路倫理	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能了解網路倫理與禮節 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學生知道網路的倫理與禮節 	1	基隆市數位學習平台	1)口頭問答	【資訊教育】