**教育部增置國中圖書教師輔導與教育訓練計畫**

**圖書資訊利用教育課程綱要-教案設計**

**設計者：童師薇**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **綱要編號** | **資訊素養2-1** | **綱要構面** | **資訊素養** |
| **授課年級** | **二年級** | **課程名稱** | **認識BIG6** |
| **教學者** | **圖書教師** | **活動人數** | **30人** |
| **教學時間** | **45分鐘** | **備註** |  |
| **活動場地** | **圖書館或一般教室** |
| **教學資源** | **電腦、投影機、簡報、BIG6卡牌** |
| **教****學****研****究** | **一、教材分析：** **(一)設計理念：介紹資訊素養與BIG6，並運用翻牌遊戲引導學生了解BIG1-6各步驟的學習重點。****(二)教學重點：可運用日常的生活實例，引導學生思考在遇到困難解決問題時，所需要的解決方法與步驟。** **(三)注意事項：****1.探究的模式有很多種，老師在教學時亦可補充其他的探究模式以輔助說明。****2.資訊素養教學應著重在學生學習的過程非學習結果。** |
| **能 力 指 標** | **教 學 目 標** |
| **2-1-1明瞭BIG6專題探究模式** | **認知：學生能了解資訊素養的定義與BIG6各步驟的學習重點。****情意：學生在遇到困難時，能有效思考並積極面對解決問題。****技能：學生能說出BIG6六大步驟的學習重點。** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教 學 活 動** | **說明** | **評量方式** |
| 壹、準備活動：老師於上課前先完成卡牌的製作，並依班級人數分組，每組一份。貳、發展活動：一、教師說明資訊素養的定義：資訊素養指的是個人能夠蒐集、評鑑及利用各種資訊的能力。 一位具備資訊素養的學生應能：1.界定及釐清資訊需求之範圍2.有效取得所需資訊3.批判性地評論資訊及其來源4.將所篩選的資訊融入其知識庫中5.有效地利用資訊， 以達成特定目標6.瞭解資訊使用之經濟、法律與社會相關議題， 合理合法的使用與獲取資訊。資訊素養是終身學習的基礎，其內涵包括：傳統素養、圖像素養、媒體素養、電腦素養、網路素養但資訊素養非一蹴即至，需要透過多種技能才能養成，且必須不斷地練習與經驗累積，因而資訊素養發展出多種學習模式。例如：PBL模式、I-LEARN、Super 3模式、CORI、 Big6 ……等。本教案將以步驟明確、結構化清楚的 Big6為例進行資訊素養教學。二、教師說明Big6專題探究模式：（一）什麼是Big6？1、是一種資訊素養的模式與課程，由艾森伯格和貝爾科維奇所開發。2、Big6適用於所有科目與不同年齡。3、Big6可幫助處理任何問題、決策與任務。二、認識Big6六大步驟的學習重點（一）Big6-1定義問題：定義問題所在與確定所需要的資訊。1、我應該怎麼做？2、我需要解決什麼樣的困難？3、我需要回答什麼樣的問題？4、我需要什麼樣的資訊？5、我需要多少資訊？6、我需要縮小我的主題嗎（二）Big6-2搜尋策略：確定資源的範圍與列出優先順序1、我可能用到的資源是什麼？2、我會參考書本、網頁、期刊、報紙與視聽媒體等資源嗎？3、我應該用什麼樣的索引資料？4、最適合得參考資源是哪一種？（三）Big6-3取得資訊：找到資訊資源並取得1、哪裡可以找到我最需要的資源？2、誰可以幫我找到我需要的資料？3、如果我用的是數位資源，我要用哪些關鍵字來查詢或是用主題來查詢呢？4、要如何找到？（四）Big6-4利用資訊：閱讀資訊與摘要資訊1、哪些資訊是適切的？2、我要如何記錄我發現的圖形資訊？3、這些引言是否恰當？4、如何有效的呈現我的資料？（五）Big6-5統整資訊：組織與呈現1、我要如何能從複雜的資源中組織資訊？2、我能刪除哪些不能回答問題的資訊？3、如何呈現我的研究結果？4、我的結論是什麼？（六）Big6-6評鑑資訊：評鑑作品與評鑑過程1、我完成作業的需求嗎？2、這是有條理的組織與仔細的校對嗎？3、這是我最好的作品嗎？4、下一次做作業時，我會如何改進？ | 直接列印教學簡報上的圖卡教師可以生活上的實例輔助說明以幫助學生了解 | 學生能專注聆聽並引發習興趣學生能專注聆聽並引發習興趣 學生能專注聆聽並引發習興趣 學生能專注聆聽並引發習興趣 學生能專注聆聽並引發習興趣 |
| 參、綜合活動：Big6翻翻樂★規則說明將12張卡牌背面向上置於桌面，待老師說明完BIG6各步驟後：* 單人練習：一次翻二張，若配對成功即拿走桌上的牌，待全部牌卡取完所需時間最短者優勝。
* 小組對決：小組成員隨機翻二張牌，配對成功者即拿走桌上的牌，結束後數量最多者優勝。
* 進階挑戰：以「買球鞋」為例，拿走牌之前必須說明每一步驟的探究內容？

　　定義問題：買一雙符合自己需求的（ ）鞋！　　搜尋策略：如何得到我想要的球鞋資訊？　　取得資訊：拿到自己需要的資料。　　利用資訊：閱讀收集來的資料　　統整資訊：看完全部的資訊，分析完功能、價錢，找到最適當的商家後購買。　　評鑑資訊：是否有符合需求？產品和購買前的期望是否有落差？牌卡範例：《本節課 結束》 | 本活動重點在引發學生動手玩主動學，非要求學生背誦，過程中老師也可以協助給予提示。將投影片單張彩色列印後正反面粘合即可使用。 | 學生能主動完成學生能依序知道BIG6各步驟的學習重點 |