

南投縣魚池國民校學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	E 網達進-		年級/班級	六年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週一節
			設計教師	潘思瑜
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	資訊科技能達成彈性化的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，運用程式工具創造出學生所想像的動畫與遊戲世界。	
設計理念	教導學生認識動畫以及動畫軟體的使用，並且運用運算思維來解決問題，再透過 Scratch 平台設計動畫與遊戲，讓學生具備學習資訊科技的興趣。藉由 micro:bit 簡易程式設計，讓能應用運算思維描述問題解決的方法。			
總綱核心素養 具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	領綱核心素養 具體內涵	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	
課程目標	1. 認識 Scratch 及 micro:bit 視覺化程式設計工具的操作介紹。 2. 學生能利用程式執行輸出、輸入、運算等簡易的工作。 3. 學生能學會程式設計工具的基本功能及操作並應用工具製作動畫與遊戲。			

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
一	我是大導演(6)- 認識影棚	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 學會 Scratch 程式設計官方網站使用方式 2. 透過官方網站影片範例認識 Scratch 操作介面及動畫元素	實作評量： 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
二	我是大導演(6)- 認識影棚	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 認識 Scratch 動畫元素有更透徹的了解，並學會離線版 Scratch 軟體下載、安裝、使用方式，解決無法持續線上作業的問題。	實作評量： 能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
三	我是大導演(6)- 臨時演員	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用	1. 學生能透過程式設計工具設計角色 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 使用 Scratch 離線版程式設計軟體改編範本角色。 2. 透過座標觀念學會 Scratch 程式設計軟體中角色移動，並設定角色對話及特效之程式方塊設定。 3. 了解舞台場景、角色、音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動製作的角色對話劇情加入場景變化讓劇情更生動	實作評量： 能完成 Scratch 官方網站作品網址紀錄	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
四	我是大導演(6)- 自創特色演員	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用	1. 學生能透過程式設計工具設計角色 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 使用 Scratch 離線版程式設計軟體改編範本角色。 2. 透過座標觀念學會 Scratch 程式設計軟體中角色移動，並設定角色對話及特效之程式方塊設定。 3. 了解舞台場景、角色、音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動製作的角色對話劇情加入場景變化讓劇情更生動	實作評量 能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		規劃策略以解決日常生活的問題。					
五	我是大導演 (6)- 演員走位	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 T- III -2 網路服務工具的應用。 資議 S- III -1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用	1. 學生能透過程式設計工具設計角色及舞台 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 使用 Scratch 離線版程式設計軟體改編範本角色。 2. 透過座標觀念學會 Scratch 程式設計軟體中角色移動，並設定角色對話及特效之程式方塊設定。 3. 了解舞台場景、角色、音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動製作的角色對話劇情加入場景變化讓劇情更生動	實作評量 能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
六	我是大導演 (6)- 開始來演戲	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T- III -2 網路服務工具的應用。 資議 S- III -1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用	1. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 使用 Scratch 離線版程式設計軟體改編範本角色。 2. 透過座標觀念學會 Scratch 程式設計軟體中角色移動，並設定角色對話及特效之程式方塊設定。 3. 了解舞台場景、角色、音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動製作的角色對話劇情加入場景變化讓劇情更生動	實作評量 能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
七	我的小劇場 (2)- 劇本設計與製作	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科	資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法介紹程式簡單迴圈條件判斷語法	1. 學生能學會專案創作流程。 2. 學生能使用分鏡圖創作動畫。 3. 學生能透過網路資料蒐集主題創作所需素材。	藉由上一單學習經驗，配合教師選定之主題，學習動畫製作應有流程及素材準備方式。 1. 提供交通安全議題讓學生嘗試製作動畫。 2. 動畫元素複習：背景、角色、造型、動作 3. 動畫製作流程複習：收集資料、主題表達、背景選定、角色動	實作評量 學生能透過網路資料蒐集主題創作所需素材。	1. 臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		技使用的相關規範。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。					
八	我的小劇場(2)-劇本設計與製作	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法介紹程式簡單迴圈條件判斷語法	1. 學生能完成主題影片創作。 2. 學生能樂於分享介紹自己的作品。	1. 分享介紹自己的作品。	實作評量： 學生能完成主題影片創作。	1. 臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球範例： https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考： https://goo.gl/QThwfv 4. 分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS
九	你追我跑(4)-我是小老鼠	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法介紹程式簡單迴圈、亂數的應用、變數的應用、條件判斷語法	1. 學生能運用流程圖描述遊戲流程。 2. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。	1. 進入官方網站 2. 調整官方網站語系 3. 展示遊戲作品 4. 改編內建角色 5. 利用完成的角色進行移動及迴圈的設計。	實作評量 -學生能設定舞台上同時發生的程式動作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 3. 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP
十	你追我跑(4)-該往哪裡跑	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法	1. 學生能運用流程圖描述遊戲流程。 2. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 3. 學生能學習亂數的概念應用於設計遊戲。	新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)，並設定角色(小老鼠)隨機出現和碰到角色(大花貓)就隱藏	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 3. 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		使用數位資源的整理方法。	介紹程式簡單迴圈、亂數的應用、變數的應用、條件判斷語法				
十一	你追我跑(4)- 飢餓大花貓	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法 介紹程式簡單迴圈、亂數的應用、變數的應用、條件判斷語法	1. 學生能學習亂數的概念應用於設計遊戲。 2. 學生能產生變數應用於遊戲中。 3. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)，並設定角色(小老鼠)隨機出現和碰到角色(大花貓)就隱藏	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 3. 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP
十二	你追我跑(4)- 大家都累的	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視覺化程式設定程序性語法 介紹程式簡單迴圈、亂數的應用、變數的應用、條件判斷語法	1. 學生能學習亂數的概念應用於設計遊戲。 2. 學生能產生變數應用於遊戲中。 3. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	利用完成的角色(大花貓、小老鼠)進行角色(大花貓、小老鼠)接觸時的反應及變數值的變化	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 3. 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP
十三	正義的使者(5)- 正義使者出現了	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。	實作評量： 學生能完成主題影片創作。	Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 創用 CC 網站

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。					
十四	正義的使者(5)- 魔鬼出現了	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 A- III -1 結構化的問題解決表示方法 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。 資議 H- III -1 健康數位習慣的實踐	1. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 2. 學生能設定遞減規則。	1. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 2. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 3. 學生能設定遞減規則。	實作評量： 學生能完成主題影片創作。	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站
十五	正義的使者(5)- 時間與打擊數量	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 A- III -1 結構化的問題解決表示方法 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。 資議 H- III -1 健康數位習慣的實踐	1. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 2. 學生能設定遞減規則。	1. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。	評量重點- 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站
十六	正義的使者(5)- 失敗與成功	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2	資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。 著作權法的介紹、創用 CC 授權、網路犯罪與預防	學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	評量重點- 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。					
十七	正義的使者(5)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 著作權法的介紹、創用 CC 授權、網路犯罪與預防	學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	評量重點- 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站
十八	Micro:bit 小創客初體驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 議 S- III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。	1. 學生能了解什麼是 Micro:bit 2. 學生能了解程式 start 和 forever 的規則。	Micro:Bit 介紹	口頭評量： 能說出资訊科技於日常生活之重要性。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/
十九	Micro:bit 小創客初體驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 議 S- III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。	1. 學生能以數值顯示 LED 資料、學習使用暫停、變數、迴圈。 2 學生能透過 Micro:bit 操作陀螺儀應用、溫度感測、指南針原理。 3. 學生能透過 Micro:bit 了解邏輯概念。	Micro:Bit LED 控制	說出程式語言的用途。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
二十	Micro:bit 小創客初體驗(4)	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與得。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 議 S- III -1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。	1. 學生能透過 Micro:bit 了解邏輯概念。 2. 學生能了解並使用電腦中 Micro:Bit 音階與簡譜的對應。	Micro:Bit 按鈕控制	1. 完成本課練習。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/
二十一	Micro:bit 小創客初體驗(4)	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與得。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資 議 S- III -1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。	學生能透過 Micro:bit 了解邏輯概念。	Micro:Bit 感測器應用	能完成本課測驗題目。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/

【第二學期】

課程名稱	E 網達進-		年級/班級	六年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週一節
			設計教師	潘思瑜
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須2領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	資訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，運用程式工具創造出學生所想像的動畫與遊戲世界。	
設計理念	教導學生整合多媒體素材，能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。並能瞭解素材選用類型及優缺點，運用免費的編輯軟體製作影片，產出想法與作品，解決生活中簡單的問題			
總綱核心素養 具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	領綱核心素養 具體內涵	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	
課程目標	1. 學生能認識常見的資訊科技共創工具，運用資訊產出想法與作品，解決生活中簡單的問題。 2. 能嘗試不同創作形式，從事展演活動，反思與回應表演和生活的關係。覺察議題、展現人文關懷。 3. 能學習設計思考，進行創意發想和實作，將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演			

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
一	聲音真美妙(2)-認識多媒體	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝術與人文 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 了解多媒體的定義與設備軟體。 2. 認識多媒體製作流程。	透過示範與範例呈現，將音訊的種類清楚介紹，並示範如何處理音訊的素材內容，學生仿作掌握技巧後，套用在自己的作品中。	口頭評量： 學生能認識聲音的種類格式	BBC SoundEffects 網站 甘茶の音楽工房網站 格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
二	聲音真美妙 (2)- 剪輯音訊 Easy Go	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝術與人文 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯	透過示範與範例呈現，將音訊的種類清楚介紹，並示範如何處理音訊的素材內容，學生仿作掌握技巧後，套用在自己的作品中。	口頭評量： 學生能認識聲音的種類格式	BBC SoundEffects 網站 甘茶の音楽工房網站 格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站
三	影音魔術秀 (6)- 揭開神秘面紗	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	1. 學生能認識多媒體影片。	1. 學習影像軟體的應用及操作，並將各項編修好的素材匯入，且精熟如何拖曳素材。	口頭評量： 學生能認識多媒體影片。	舊版 Microsoft 照片、威力導演
四	影音魔術秀 (6)- 加入繽紛道具	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	1. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	1. 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。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	舊版 Microsoft 照片、威力導演
五	影音魔術秀 (6)- 魔術特技煉丹爐	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	1. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	1. 學習如何自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片淡入淡出與平移效果，完成基本的影片編修。 2. 學習設定片頭標題，插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	舊版 Microsoft 照片、威力導演

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
六	影音魔術秀(6)-魔術特技煉丹爐	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	1. 學習如何自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片淡入淡出與平移效果，完成基本的影片編修。 2. 學習設定片頭標題，插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	舊版 Microsoft 照片、威力導演
七	影音魔術秀(6)-魔術特技煉丹爐	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	1. 學習設定片頭標題，插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 2. 學習建立動畫特效，並且為影片增加濾鏡。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	舊版 Microsoft 照片、威力導演
八	影音魔術秀(6)-魔術特技煉丹爐	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	1. 學習建立動畫特效，並且為影片增加濾鏡。 2. 學習建立片尾，增加影片完整度。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	舊版 Microsoft 照片、威力導演
九	獨樂樂不如眾樂樂(2)-我的影音秀	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 影音編輯軟體的操作與應用	1. 學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定	1. 學習如何匯出影片以及影片的格式選擇。 2. 能將影片上傳至社群軟體並且與他人分享。	實作評量： 學生能學會匯出影片並且上傳影片。	Google 雲端、影音達人全攻略

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查 通過
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
十	獨樂樂不如眾樂樂(2)- 影音大舞台	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 影音編輯軟體的操作與應用	1. 學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定	1. 學習利用協作平台分享影片。	實作評量： 能將作品影片上傳及發佈。	Google 協作平台
十一	藝術街的奇幻旅程(4)- 我的地圖日記	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決生活的問題。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 能了解及列舉 2D 及 3D 呈現的優缺點。	1. 運用 google map 找到自己的家。	口頭評量： 1. 學生能分辨 2D 及 3D 呈現的作品。	Google Map、I Movie
十二	藝術街的奇幻旅程(4)- 我的地圖日記	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決生活的問題。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 能了解及列舉 2D 及 3D 呈現的優缺點。	變瀏覽器的簡設模式，用 2D 及 3D 模式看 google map	口頭評量： 能認識 AR 擴增實境與 VR360 影像生活的應用。	Google Map、I Movie

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
十三	藝術街的奇幻旅程(4)-社區導覽小尖兵	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 能認識及正確操作 I movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。 2. 能理解平板電腦攝錄影、360 攝影機及影片剪輯作用原理。 3. 能正確操作 googlemap 自訂地圖、google tour creator 自製街景功能步驟。 3. 能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。	1. 學習使用 i movie 2. 能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。	實作評量： 1. 能認識及正確操作 i movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。	Google Map、I Movie
十四	藝術街的奇幻旅程(4)-社區導覽小尖兵	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 能認識及正確操作 I movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。 2. 能理解平板電腦攝錄影、360 攝影機及影片剪輯作用原理。 3. 能正確操作 googlemap 自訂地圖、google tour creator 自製街景功能步驟。 3. 能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。	1. 學習使用 i movie 2. 能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。	實作評量： 1. 能認識及正確操作 i movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。	Google Map、I Movie
十五	我的故事(4)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	1. 能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。	1. 收集或錄製關於自己周遭生活的影片或是照片。 2. 學習獨自完成一部屬於自己的影片。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	舊版 Microsoft 照片、威力導演

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
十六	我的故事(4)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。	1. 收集或錄製關於自己周遭生活的影片或是照片。 2. 學習獨自完成一部屬於自己的影片。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	舊版 Microsoft 照片、威力導演
十七	我的故事(4)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。	1. 收集或錄製關於自己周遭生活的影片或是照片。 2. 學習獨自完成一部屬於自己的影片。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	舊版 Microsoft 照片、威力導演
十八	我的故事(4)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用－影片的剪輯	1. 能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。	1. 收集或錄製關於自己周遭生活的影片或是照片。 2. 學習獨自完成一部屬於自己的影片。 3. 能夠將做好影片存入雲端，並且可以共用與他人分享。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。 2. 能將影片存入雲端	舊版 Microsoft 照片、威力導演