

南投縣郡坑國民小學 110 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊教學	年級/班級	五年級／甲班
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 1 節，21 週，共 21 節
教師	待排定		
設計理念	透過學習能了解資訊科技於日常生活之重要性，利用資訊科技分享學習資源與心得，使用常見的資訊科技共創工具的使用方法，並認識與使用資訊科技以表達想法。		
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C1 道德實踐與公民意識		
課程目標	1. 學生會編修及播放簡報 2. 學會簡報動畫的各種技巧 3. 學生能發揮創意設計最佳的互動式簡報。 4. 能維護自己上網時的資訊安全。		

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一	單元 1 簡報輕鬆學 1-1. 認識簡報(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報軟體的種類與功能 -簡報的新增、編輯與展示	1. 學生能認識簡報及使用時機 2. 學生可以知道編寫簡報的基本架構 3. 學生能學會新增簡報及輸入內容	1. 什麼是簡報軟體（開啟示範簡報並說明） 2. 說明簡報軟體的使用時機 3. 解釋不同軟體的差異（免費/付費、自由軟體/商業軟體、……） 4. 請學生開啟簡報軟體（以 Impress 為例）並介紹軟體的視窗介面 *請學生連結評量表單進行評量，並立即檢視學生答題狀況。	測驗題(網路) 實作口頭提問 舉手回答	Impress
二	單元 1 簡報輕鬆學 1-1. 認識簡報(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報軟體的種類與功能 -簡報的新增、編輯與展示	1. 學生能認識簡報及使用時機 2. 學生可以知道編寫簡報的基本架構 3. 學生能學會新增簡報及輸入內容	1. 什麼是簡報軟體（開啟示範簡報並說明） 2. 說明簡報軟體的使用時機 3. 解釋不同軟體的差異（免費/付費、自由軟體/商業軟體、……） 4. 請學生開啟簡報軟體（以 Impress 為例）並介紹軟體的視窗介面 *請學生連結評量表單進行評量，並立即檢視學生答題狀況。	測驗題(網路) 實作口頭提問 舉手回答	

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。					
三	單元 1 簡報輕鬆學 1-2. 編輯簡報(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報軟體的種類與功能 -簡報的新增、編輯與展示	1. 學生能認識簡報及使用時機 2. 學生可以知道編寫簡報的基本架構 3. 學生能學會新增簡報及輸入內容	1. 啟動[Impress]，建立一份新簡報並存檔在老師指定的資料夾 2. 輸入簡報標題(姓名)及副標題(班級、座號、綽號等)文字 3. 設定投影片背景圖，並配合背景圖移動標題&副標題文字位置 4. 增加一張新投影片並加入文字，介紹我的興趣或是專長。 5. 配合文字內容插入圖片、照片、或是小插圖。	測驗題(網路) 實作口頭提問 舉手回答	Impress
四	單元 1 簡報輕鬆學 1-2. 編輯簡報(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報軟體的種類與功能 -簡報的新增、編輯與展示	1. 學生能認識簡報及使用時機 2. 學生可以知道編寫簡報的基本架構 3. 學生能學會新增簡報及輸入內容	1. 學生繼續完成簡報作業，並逐項核對評分標準。 2. 練習[投影片放映]/[投影片放映設定] 3. 放映簡報及使用[ESC]鍵退出放映 4. 學會使用快速鍵 F5 播放簡報	測驗題(網路) 實作口頭提問 舉手回答	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。					
五	單元 2 簡報更酷炫 2-1. 版面配置(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 例：標題-校園植物介紹(美術字型)、副標題-學生(作者)班級、座號、姓名 2. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。 在功能表[投影片]/[投影片版面配置]，選擇合適的版面配置 3. 依照選擇內容逐步加入圖片、照片、文字等。 4. 文字格式的設定及項目符號與編號的應用 功能表[格式]/[項目符號與編號]，選擇[項目符號]或[編號類型]或[影像]標籤	實作	Impress
六	單元 2 簡報更酷炫 2-1. 版面配置(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 例：標題-校園植物介紹(美術字型)、副標題-學生(作者)班級、座號、姓名 2. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。 在功能表[投影片]/[投影片版面配置]，選擇合適的版面配置	實作	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		共創工具的使用 方法。			3. 依照選擇內容逐步加入圖片、 照片、文字等。 4. 文字格式的設定及項目符號與 編號的應用 功能表[格式]/[項目符號與編 號]，選擇[項目符號]或[編號類 型]或[影像]標籤		
七	單元 2 簡報更酷炫 2-2. 版面美化(1)	資 a-III-1 能了 解資訊科技於日常 生活之重要性。 資 p-III-4 能利 用資訊科技分享學 習資源與心得。 資 c-III-1 能認 識常見的資訊科技 共創工具的使用方 法。	資 T-III-6 簡報軟體 的使用 -簡報的新增、編輯 與展示 -簡報版面編排與美 化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美 化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效 果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 插入 1 張圖片，並將圖片重疊 於文字之下 點選圖片按右鍵，或[格式]功 能表/[編排]/[下移一層] 2. 插入"圖說文字"，增加圖片說 明文字。 3. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等 效果 點選圖片，在功能表[格 式]/[陰影]，或是繪圖工具列[陰 影] 4. 圖片樣式編輯、對齊與旋(翻) 轉 插入圖片後，選擇圖片(繪圖 工具列)，可以進行圖片編輯：裁 切、旋轉、翻轉、加陰影等。	實作	Impress
八	單元 2 簡報更酷炫 2-3. 轉場效果及動 畫(1)	資 a-III-1 能了 解資訊科技於日常 生活之重要性。 資 p-III-4 能利 用資訊科技分享學 習資源與心得。	資 T-III-6 簡報軟體 的使用 -簡報的新增、編輯 與展示 -簡報版面編排與美 化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美 化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效 果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 新增投影片換頁效果及音效 功能表[投影片]/[投影片轉 場] 功能表[投影片放映]/[投影片 放映設定]，可以設定全部或部 分。	實作	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。			2. 換頁效果可以全部套用或是逐一套用不同的效果。 3. 可以設定投影片轉場效果的時間及方式(點按滑鼠/間隔多久自動換場) 4. 選定文字方塊或是圖片物件，打開動畫窗格(點選功能表的[格式]/[動畫] 按[+]加入效果，再挑選[效果]、[開始]、[方向]、[時間]等選項。 逐一設定物件的動畫後，可以利用上下箭頭移動動畫順序。 設定完成後可以按動畫窗格最下面的[播放]鈕來確認效果。		
九	單元 2 簡報更酷炫 2-3. 轉場效果及動畫(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 新增投影片換頁效果及音效功能表[投影片]/[投影片轉場] 功能表[投影片放映]/[投影片放映設定]，可以設定全部或部分。 2. 換頁效果可以全部套用或是逐一套用不同的效果。 3. 可以設定投影片轉場效果的時間及方式(點按滑鼠/間隔多久自動換場) 4. 選定文字方塊或是圖片物件，打開動畫窗格(點選功能表的[格式]/[動畫]	實作	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					按[+]加入效果，再挑選[效果]、[開始]、[方向]、[時間]等選項。 逐一設定物件的動畫後，可以利用上下箭頭移動動畫順序。 設定完成後可以按動畫窗格最下面的[播放]鈕來確認效果。		
十	單元 3 簡報多媒體 3-1. 增加聲音及影片(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報動畫效果 -簡報影音整合	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 開啟上周作業[校園植物簡報]，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。 2. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。 3. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。 4. 說明 1：播放屬性功能視軟體設計功能略有不同，請教師視教學軟體功能執行教學，以能達成預設簡報目的及豐富簡報播放效能為目標。 5. 說明 2：有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。以下較通用格式各簡報軟體都支援：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。 6. 說明 3：插入多媒體檔時也可選擇以[連結]方式加入，如此啟	實作 口頭問答	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					用時會以路徑連結開啟多媒體檔，而不會封裝存進簡報檔內。		
十一	單元 3 簡報多媒體 3-1. 增加聲音及影片(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報動畫效果 -簡報影音整合	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 開啟上周作業[校園植物簡報]，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。 2. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。 3. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。 4. 說明 1：播放屬性功能視軟體設計功能略有不同，請教師視教學軟體功能執行教學，以能達成預設簡報目的及豐富簡報播放效能為目標。 5. 說明 2：有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。以下較通用格式各簡報軟體都支援：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。 6. 說明 3：插入多媒體檔時也可選擇以[連結]方式加入，如此啟用時會以路徑連結開啟多媒體檔，而不會封裝存進簡報檔內。	實作 口頭問答	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十二	單元 3 簡報多媒體 3-1. 增加聲音及影片(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -簡報動畫效果 -簡報影音整合	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念 3. 學生學會投影片播放轉場效果 4. 學會簡報動畫的各種技巧	1. 開啟上周作業[校園植物簡報]，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。 2. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。 3. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。 4. 說明 1：播放屬性功能視軟體設計功能略有不同，請教師視教學軟體功能執行教學，以能達成預設簡報目的及豐富簡報播放效能為目標。 5. 說明 2：有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。以下較通用格式各簡報軟體都支援：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。 6. 說明 3：插入多媒體檔時也可選擇以[連結]方式加入，如此啟用時會以路徑連結開啟多媒體檔，而不會封裝存進簡報檔內。	實作 口頭問答	Impress
十三	單元 4 簡報玩遊戲 4-1. 物件互動式設定(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -互動式簡報	1. 學生會利用已有的知識來設計闖關測驗題目。 2. 學生會設定物件超連結到正確的回饋頁。	1. 開啟 3 張投影片，在每張投影片增加一塊快取長方形，再分別設定成紅、藍、黃等不同顏色底色(方便等一下分辨投影片)。	實作 口頭問答	Impress

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。		3. 學生能發揮創意設計更佳的互動式簡報。	2. 在第 1 張投影片上點選紅色矩形，開始設定其點按時的連結，設定方法： Impress：選取物件(紅色矩形)，右鍵-[互動...]，選[滑鼠點按時之動作]-下拉選單選[前往頁面或物件]，即會出現排序的投影片目錄，選擇要前往的第 3 張黃色矩形的投影片，[確定]。 PowerPoint：選取物件(紅色矩形)，[插入]/[動作]，選[按一下滑鼠]-[跳到]-[投影片...]，從出現的排序投影片目錄，選擇要前往的第 3 張黃色矩形的投影片，[確定]。 (其它軟體請自行選按功能位置) 3. 再分別設定藍矩形連結到紅矩形投影片、黃矩形連結到藍矩形投影片、 4. 簡報試播，測試 3 張投影中的互動連結是否正常運作。		
十四	單元 4 簡報玩遊戲 4-1. 物件互動式設定(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技	資 T-III-6 簡報軟體的使用 -互動式簡報	1. 學生會利用已有的知識來設計闖關測驗題目。 2. 學生會設定物件超連結到正確的回饋頁。 3. 學生能發揮創意設計更佳的互動式簡報。	1. 開啟 3 張投影片，在每張投影片增加一塊快取長方形，再分別設定成紅、藍、黃等不同顏色底色(方便等一下分辨投影片)。 2. 在第 1 張投影片上點選紅色矩形，開始設定其點按時的連結，設定方法： Impress：選取物件(紅色矩形)，右鍵-[互動...]，選[滑鼠點按時	實作 口頭問答	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		共創工具的使用方 法。 資 p-III-1 能認 識與使用資訊科技 以表達想法。			之動作]-下拉選單選[前往頁面或 物件]，即會出現排序的投影片目 錄，選擇要前往的第 3 張黃色矩 形的投影片，[確定]。 PowerPoint：選取物件(紅色矩 形)，[插入]/[動作]，選[按一下 滑鼠]-[跳到]-[投影片...]，從 出現的排序投影片目錄，選擇要 前往的第 3 張黃色矩形的投影 片，[確定]。 (其它軟體請自行選按功能位置) 3. 再分別設定藍矩形連結到紅矩 形投影片、黃矩形連結到藍矩形 投影片、 4. 簡報試播，測試 3 張投影中的 互動連結是否正常運作。		
十五	單元 4 簡報玩遊戲 4-2. 智慧闖關我會 做(1)	資 a-III-1 能了 解資訊科技於日常 生活之重要性。 資 p-III-4 能利 用資訊科技分享學 習資源與心得。 資 c-III-1 能認 識常見的資訊科技 共創工具的使用方 法。 資 p-III-1 能認 識與使用資訊科技 以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體 的使用 -互動式簡報	1. 學生會利用已有的知識來設 計闖關測驗題目。 2. 學生會設定物件超連結到正 確的回饋頁。 3. 學生能發揮創意設計更佳的 互動式簡報。	1. 開啟三張投影片，每張投影片 輸入 1 道闖關題目及至少 2 個選 項的答案鈕。 2. 在每張題目投影片之後增加[答 對了]及[答錯了]的兩張回饋投影 片。 3. 在[答對了]投影片內增加[挑戰 下一題]按鈕；在[答錯了]投影片 內增加[再挑戰 1 次]按鈕。 4. 在最後增加[你成功了]的答題 結尾投影片。 5. 開始設定各按鈕連結：設定物 件連結到對應的回饋頁。 6. 測試與修正物件連結。	實作 口頭回答或設計表 單回覆	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十六	單元 4 簡報玩遊戲 4-2. 智慧闖關我會 做(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體 的使用 -互動式簡報	1. 學生會利用已有的知識來設計闖關測驗題目。 2. 學生會設定物件超聯結到正確的回饋頁。 3. 學生能發揮創意設計最佳的互動式簡報。	1. 開啟三張投影片，每張投影片輸入 1 道闖關題目及至少 2 個選項的答案鈕。 2. 在每張題目投影片之後增加[答對了]及[答錯了]的兩張回饋投影片。 3. 在[答對了]投影片內增加[挑戰下一題]按鈕；在[答錯了]投影片內增加[再挑戰 1 次]按鈕。 4. 在最後增加[你成功了]的答題結尾投影片。 5. 開始設定各按鈕連結：設定物件連結到對應的回饋頁。 6. 測試與修正物件連結。	實作 口頭回答或設計表 單回覆	Impress
十七	單元 4 簡報玩遊戲 4-2. 智慧闖關我會 做(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T-III-6 簡報軟體 的使用 -互動式簡報	1. 學生會利用已有的知識來設計闖關測驗題目。 2. 學生會設定物件超聯結到正確的回饋頁。 3. 學生能發揮創意設計最佳的互動式簡報。	1. 開啟三張投影片，每張投影片輸入 1 道闖關題目及至少 2 個選項的答案鈕。 2. 在每張題目投影片之後增加[答對了]及[答錯了]的兩張回饋投影片。 3. 在[答對了]投影片內增加[挑戰下一題]按鈕；在[答錯了]投影片內增加[再挑戰 1 次]按鈕。 4. 在最後增加[你成功了]的答題結尾投影片。 5. 開始設定各按鈕連結：設定物件連結到對應的回饋頁。 6. 測試與修正物件連結。	實作 口頭回答或設計表 單回覆	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十八	單元 5 網路好公民 5-1. 網路安全與規範(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關倫理及慣例，進而理解及遵守。 2. 能認識資訊網路相關法規，進而遵守。 3. 能維護自己上網時的資訊安全。	1. 說明網路正確取用圖文方法： (1)由舊學習經驗-【網頁文字及圖片的複製-貼上】的行為來引入，探討此行為適切性。 (2)此行為是否「取得所有人的同意取用？」-->不告而取，謂之偷。	實作 口頭	Impress
十九	單元 5 網路好公民 5-1. 網路安全與規範(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關倫理及慣例，進而理解及遵守。 2. 能認識資訊網路相關法規，進而遵守。 3. 能維護自己上網時的資訊安全。	1. 說明網路正確取用圖文方法： (1)由舊學習經驗-【網頁文字及圖片的複製-貼上】的行為來引入，探討此行為適切性。 (2)此行為是否「取得所有人的同意取用？」-->不告而取，謂之偷。	實作 口頭	Impress

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
二十	單元 5 網路好公民 5-1. 網路安全與規範(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關倫理及慣例，進而理解及遵守。 2. 能認識資訊網路相關法規，進而遵守。 3. 能維護自己上網時的資訊安全。	2. 說明網路智財權： (1)複習智慧財產權。 (2)說明網路創作亦受智財權保護。(網站舉例示範) 3. 說明創用 CC 授權： (1)說明各式授權圖標的目的及意義。 (2)舉例實證：參看創用 CC 網站。	實作 口頭	Impress
二十一	單元 5 網路好公民 5-1. 網路安全與規範(1)	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關倫理及慣例，進而理解及遵守。 2. 能認識資訊網路相關法規，進而遵守。 3. 能維護自己上網時的資訊安全。	1. 學生能回答網路創作是否有著作權。 2. 學生能回答為何著作要署名的意義。 3. 學生能以上節課的自製簡報檔案，貼入授權圖標。 #教師評量重點：學生能正確回答著作權、能使用創用 CC 圖標表達自己授權意志。 4. 請學生口頭回答網路身分與真實身分的不同處。 5. 教師以情境題提問，學生能回答面對網路虛擬身分者的應對行為。	實作 口頭	Impress

【第二學期】

課程名稱	資訊教學	年級/班級	五年級／甲班
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	除第 1 週 0 節外，其餘每週 1 節，21 週，共 20 節
教師	待排定		
設計理念	能認識常見的資訊系統，透過與他人共創學習，能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。		
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C1 道德實踐與公民意識		
課程目標	1. 運用合法資源，進行影像創作 2. 使用軟體錄製影片 3. 能應用運算思維描述問題解決的方法 4. 能利用運算思維解決程序性問題		

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
一	單元 1 魔幻大師 1-1 踏入影像新手村（1）	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 解說網路常見的圖片格式：BMP、GIF、JPG、JPEG、PNG、TIFF。 2. 解說向量圖片。 3. 比較向量圖與非向量圖的差異。 4. 商業繪圖軟體與免費繪圖軟體的比較，與新興潮流：網路繪圖軟體。 5. 教師說明選用教學繪圖軟體的原因統整。	口頭評量	PhotoCap GIMP
二	單元 1 魔幻大師 1-2 基本技能特訓（1）	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 繪製線條：手繪、直線、弧線、曲線 2. 繪製各式基本圖形：方形、圓形、多邊形 3. 使用文字輸入工具，輸入文字，並編輯文字的美工、大小、顏色、字型 4. 使用油漆桶工具，填滿顏色	口頭評量	PhotoCap GIMP
三	單元 1 魔幻大師 1-2 基本技能特訓（1）	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 繪製線條：手繪、直線、弧線、曲線 2. 繪製各式基本圖形：方形、圓形、多邊形 3. 使用文字輸入工具，輸入文字，並編輯文字的美工、大小、顏色、字型 4. 使用油漆桶工具，填滿顏色	口頭評量	PhotoCap GIMP

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
四	單元 1 魔幻大師 1-3 加入強大的團隊 (1)	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 繪製曲線、基本圖形，存成點陣圖 2. 將檔案另存成向量圖(或是專案檔) 3. 將點陣圖任意放大、縮小，觀察圖案的變化 4. 將向量圖放大或縮小，比較與點陣圖的差異 5. 使用不同的圖層，繪製不同的物件	口頭評量	PhotoCap GIMP
五	單元 1 魔幻大師 1-4 變臉轉職 (1)	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 操作「亮度」對圖片造成的改變 2. 操作「對比」對圖片造成的改變 3. 操作「白平衡」對圖片造成的改變	口頭評量	PhotoCap GIMP
六	單元 1 魔幻大師 1-5 魔幻大師 (1)	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 使用選取工具，選取人物裁切範圍 2. 調整適當的亮度、對比 3. 將圖層貼到目的圖像	口頭評量	PhotoCap GIMP
七	單元 1 魔幻大師 1-5 魔幻大師 (1)	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	1. 使用選取工具，選取人物裁切範圍 2. 調整適當的亮度、對比 3. 將圖層貼到目的圖像	口頭評量	PhotoCap GIMP

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
八	單元 1 魔幻大師 1-6 終極必殺技 (1)	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方法	資 T-III-1 繪圖軟體的使用 -進階繪圖軟體、影像處理	1. 熟悉一種繪圖軟體，運用基本繪圖工具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進行影像創作	介紹 OpenClipArt 及 Filckr CC 及校園網站等。	口頭評量	PhotoCap GIMP
九	單元 2 天籟之影 2-1 加入影音遠征隊(1 節)	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 -常見影音類型、常見影音編輯軟體、影片的輸出與上傳分享	1. 認識影音格式與影音處理軟體 2. 認識瀏覽器擴充功能與螢幕錄影擴充功能 3. 使用軟體錄製影片 4. 將影片上傳平台	1. 介紹 YouTube 影音平台簡單操作方式及 YouTuber 2. YouTuber 是現代影音平台的新興型態，介紹想要申請成為 YouTuber 的條件。 3. 想要成為 YouTuber 之前，要有哪些硬體支援：電腦、寬頻網路、錄影設備(視訊或手機) 4. 鏡頭上的教師：教師示範安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，Windows 10 平台開啟內建的「相機」軟體，ChromeBook 內建「相機」應用程式。 5. 鏡頭上的學生：學生仿作，開啟視訊畫面，讓自己的影像呈現在電腦螢幕上。	課堂觀察與實作	Chrome 瀏覽器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot
十	單元 2 天籟之影 2-2 影音遠征隊第一戰(1)	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 -常見影音類型、常見影音編輯軟體、影片的輸出與上傳分享	1. 認識影音格式與影音處理軟體 2. 認識瀏覽器擴充功能與螢幕錄影擴充功能 3. 使用軟體錄製影片 4. 將影片上傳平台	1. 開啟 Chrome 瀏覽器 2. 瀏覽擴充功能 3. 安裝螢幕錄影的擴充功能 4. 設定螢幕錄影的範圍 5. 進行螢幕錄影 6. 本機存檔與上傳到 YouTube 7. YouTube 影片上傳資訊編輯	課堂觀察與實作	Chrome 瀏覽器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
十一	單元 2 天籟之影 2-3 影音遠征隊的大勝利 (1)	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 -常見影音類型、常見影音編輯軟體、影片的輸出與上傳分享	1. 認識影音格式與影音處理軟體 2. 認識瀏覽器擴充功能與螢幕錄影擴充功能 3. 使用軟體錄製影片 4. 將影片上傳平台	1. 調整麥克風錄音正確音量範圍 2. 安裝 Chrome 擴充功能：Screencastify 3. 使用 Screencastify 設定螢幕錄影範圍 4. 使用快速鍵進行錄影與停止 5. 開始螢幕錄影及同步麥克風錄音 6. 本機存檔與上傳 YouTube	課堂觀察與實作	Chrome 瀏覽器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot
十二	單元 2 天籟之影 2-3 影音遠征隊的大勝利 (1)	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 -常見影音類型、常見影音編輯軟體、影片的輸出與上傳分享	1. 認識影音格式與影音處理軟體 2. 認識瀏覽器擴充功能與螢幕錄影擴充功能 3. 使用軟體錄製影片 4. 將影片上傳平台	1. 調整麥克風錄音正確音量範圍 2. 安裝 Chrome 擴充功能：Screencastify 3. 使用 Screencastify 設定螢幕錄影範圍 4. 使用快速鍵進行錄影與停止 5. 開始螢幕錄影及同步麥克風錄音 6. 本機存檔與上傳 YouTube	課堂觀察與實作	Chrome 瀏覽器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot
十三	單元 3 解題高手 3-1 解題高手 (1)	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 -運算思維簡介 -利用運算思維情境實例應用	1. 能了解運算思維步驟 2. 能應用運算思維描述問題解決的方法	1. 介紹 code.org 官方網站。 2. 介紹網站操作方式。 3. 介紹「經典迷宮」學習單元。	課堂觀察與實作	code.org 官方網站
十四	單元 3 解題高手 3-1 解題高手 (1)	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 -運算思維簡介 -利用運算思維情境實例應用	1. 能了解運算思維步驟 2. 能應用運算思維描述問題解決的方法	1. 介紹 code.org 官方網站。 2. 介紹網站操作方式。 3. 介紹「經典迷宮」學習單元。	課堂觀察與實作	code.org 官方網站

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
十五	單元 3 解題高手 3-1 解題高手 (1)	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 -運算思維簡介 -利用運算思維情境實例應用	1. 能了解運算思維步驟 2. 能應用運算思維描述問題解決的方法	1. 介紹 code.org 官方網站。 2. 介紹網站操作方式。 3. 介紹「經典迷宮」學習單元。	課堂觀察與實作	code.org 官方網站
十六	單元 3 解題高手 3-1 解題高手 (1)	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 -運算思維簡介 -利用運算思維情境實例應用	1. 能了解運算思維步驟 2. 能應用運算思維描述問題解決的方法	1. 介紹 code.org 官方網站。 2. 介紹網站操作方式。 3. 介紹「經典迷宮」學習單元。	課堂觀察與實作	code.org 官方網站
十七	單元 4 抽絲剝繭-流程圖 4-1 流程圖介紹 (1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 -利用流程圖表示解決問題的方法 -利用運算思維解決程序性問題	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法 2. 能利用運算思維解決程序性問題	(1) 藉實際範例，講解流程圖符號意義。 (2) 藉實際範例，說明流程圖繪製原則。	口頭	流程圖編輯或文書處理、簡報軟體
十八	單元 4 抽絲剝繭-流程圖 4-1 流程圖介紹 (1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 -利用流程圖表示解決問題的方法 -利用運算思維解決程序性問題	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法 2. 能利用運算思維解決程序性問題	(1) 藉實際範例，講解流程圖符號意義。 (2) 藉實際範例，說明流程圖繪製原則。	口頭	流程圖編輯或文書處理、簡報軟體
十九	單元 4 抽絲剝繭-流程圖 4-1 流程圖介紹 (1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 -利用流程圖表示解決問題的方法 -利用運算思維解決程序性問題	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法 2. 能利用運算思維解決程序性問題	老師指定主題（可以是跨學科的主題），讓學生分組完成流程圖。	課堂觀察與實作	流程圖編輯或文書處理、簡報軟體

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 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/主題 名稱/節數						
二十	單元 4 抽絲剝繭-流程圖 4-2 主題式流程圖繪製 (1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 -利用流程圖表示解決問題的方法 -利用運算思維解決程序性問題	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法 2. 能利用運算思維解決程序性問題	學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。	課堂觀察與實作	流程圖編輯或文書處理、簡報軟體
二十一	單元 4 抽絲剝繭-流程圖 4-2 主題式流程圖繪製 (1)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 -利用流程圖表示解決問題的方法 -利用運算思維解決程序性問題	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法 2. 能利用運算思維解決程序性問題	1. 分組上台報告其構思及設計概念流程。 2. 教師依據學生的報告作品進行講評。	課堂觀察與實作	流程圖編輯或文書處理、簡報軟體

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至三年級為例，倘四至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。