附件 3-3（國中小各年級適用）

南投縣郡坑國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊創課	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 1 節，21 週，共 21 節
		設計教師	六年級教師團隊/陳冠宇老師編修
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 ※請將勾選議題於學習表現欄位填入議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例如：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 （統整性探究課程）	幸福郡國-適性自然 自信、進取	與學校願景呼應之說明	透過簡單的程式設計，影音編輯，對於資訊軟體設計產生自信，進而願意主動探討相關課程。
設計理念	讓學生能使用資訊科技解決生活中簡單的問題，和認識常見的資訊科技共創工具的使用方法，並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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社	領綱核心素養具體內涵	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。

附件 3-3（國中小各年級適用）

	會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		科-E-C1 認識科技使用的公民 責任，並具備科技應 用的倫理規範之知能 與實踐力。
課程目標	1. photocap 繪圖軟體的使用 2.影像處理軟體的應用 3.使用micro:bit程式設計工具之功能與操作 4.micro:bit 程式設計之基本應用 5. 影音編輯軟體的操作與應用 6. 使用端服務或工具的使用		

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
一	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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	1.透過生活經驗結合說明 Scratch 功能 2.進入官方網站 3.調整官方網站語系 4.展示動畫作品	1.能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 2.能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享 3.能完成 Scratch 官方網站作品網址紀錄 4.能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	電子賀卡 小精靈遊戲 官方網站

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		國 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	國 Ac-Ⅱ-4 各類文句的語氣與意義。				
二	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	1.學生能透過程式設計工具設計舞台 2.學生能透過程式設計工具設計角色 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.離線軟體於官方網站下載方式與安裝方式說明，離線軟體預設啟動語文介面為英語，說明調整為中文方式；教學環境建議預先安裝軟體。 2.進入喜愛作品分享紀錄表 3.以學生喜愛作品為範例，複習作品網址、進入作品編輯及控制作品播放 4.透過學生喜愛作品為範例，動畫須具備元素(舞台、角色、造型、動作/程式、音效)	1.能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 2.能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享 3.能完成動畫元素分析學習單 4.能認識動畫基本元素及原理	1.Scratch 官方網址：https://goo.gl/yFaoTf 2.長門刀武戰神：https://goo.gl/QLLEHV 3.線上學習單：https://goo.gl/GuJESZ 4.學習單完成範例：https://goo.gl/tSYqQF

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
三	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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. 學生能透過程式設計工具設計舞台 2. 學生能透過程式設計工具設計角色 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. 介紹不同的方式新增角色，範例庫挑選、電腦匯入、自行繪製等方式建立，刪除其他多餘角色，這次示範以世界盃足球的足球為主角。 2. 透過編輯足球的過程介紹內建繪圖軟體的使用方式，如填色、線條等等功能，並說明以往繪圖軟體中沒有的概念，中心點。 3. 以足球為範例透過程式設定旋轉方式，並選擇適合足球滾動方式的中心點設定，說明角色中心點的作用及重要性。 4. 替足球選擇一個適當的背景，並提問大小比例的問題，接著說明調整大小的方式，視覺調整方式與程式方塊調整方式兩種方式。	1. 能正確使用內建範例庫新增角色 2. 能使用內建繪圖功能創立新角色 3. 能創作角色連續動作造型	1. Scratch 官方網址：https://goo.gl/yFaoTf 2. 實作範例： 兩種足球： https://goo.gl/KtpaMw
四	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作	1. 學生能透過程式設計工具設計舞台 2. 學生能透過程式設計工具設計角色 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. 新增角色火柴人的造型，說明自行繪製角色介面，點陣繪圖與向量繪圖差異，並示範繪製火柴人角色 2. 增加繪製動作圖片之參考資料，透過現實跑步動作及網路搜尋跑步動作分解圖片，認識跑度動作身體之變化。	1. 能使用內建繪圖功能創立新角色 2. 能創作角色連續動作造型	火柴人踢足球： https://goo.gl/rTjQmc

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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		3.以現實生活與網路參考資料繪製火柴人，完成造型 1 之後使用複製造型方式進行修改手部與腳部動作完成下一個造型。 4.使用程式方塊中的造型切換設定適當秒數完成角色連續動作。		
五	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。	1.學生能透過程式設計工具設計舞台 2.學生能透過程式設計工具設計角色 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.將角色方至於舞台正中央(0.0)並在舞台上的拖拉，說明往上移動 Y 數值增加，往下移動 Y 數值則會減少，往右移動 X 數值增加，往左移動 X 數值減少。 2.延續座標軸概念，以程式積木方塊中的移動功能延伸定位以事件類別導入控制概念，接著使用積木控制功能讓角色移動。說明定位到與幾秒滑行到方塊之差異。 3.使用兩組程式方塊達成邊滑行與造型變化之方式。 4.匯出角色檔案副檔名為 sprite2，可供下一個檔案匯入使用	1.能使用積木方塊完成角色在舞台上的位置變化 2.能使用積木方塊完成角色在造型上的變化 3.能使用積木方塊完成角色間的互動	火柴人踢足球

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
			國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。				
六	我是大導演	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。	1.學生能透過程式設計工具設計舞台 2.學生能透過程式設計工具設計角色 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.說明舞台、角色、音樂與程式積木之間的關係，製作動畫主題背景與角色主要背景。 2.介紹外觀特效的使用與相關方塊的搭配完成轉場。 3.使用匯入完成角色功能將角色匯入。 4.比較想著與說著之差異性，為角色加入對話。 5.比較類比時間設定角色登場與廣播方式控方式優異。 3.加入適當範例庫背景音樂或藉由網路創用 CC 音效讓動畫更生動。	1.能完成場景轉換特效 2.能完成場景與角色互動的動畫 3.能使用積木方塊完成說話設定	作品範例： https://goo.gl/CWwaex

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
七	我的小劇場	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	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	1. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。 2. 本教學活動以「不要讓我無家可歸 」為例，播放 107 年特優學生作品。 3. 動畫元素複習：背景、角色、造型、動作 4. 動製作流程複習：收集資料、主題表達、背景選定、角色動作、角色對話、轉場設定	1. 提供近兩年網路應用競賽 scratch 動畫專題，健康飲食、反詐騙 165、未來家庭機器人、讓石虎安心回家等。 搜尋主題相關資料並篩選資料 2. 設定可用背景、角色、台詞、動作所需常見程式方塊 3. 使用外觀特效美化轉場特效 4. 使用分鏡圖輔助主題動畫設計 5. 至少兩個場景、兩個角色、時間為 30 秒以上、90 秒以下 6. 主題(生活、創意、四格)、角色(內建、自創)、造型(動作、對嘴)、背景轉換、移動(定位、時間內定位到)、對話(想著、說著)	1. 能使用分鏡圖輔助完成主題動畫 2. 影片與主題適切性、合理性及創意	1. 臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表：https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球作品範例：https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考：https://goo.gl/QThwfv 4. 分鏡圖表：https://goo.gl/PXxYuS
八	我的小劇場	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設	學生自行設計完成主題動畫	1. 鼓勵學生利用生活故事。 2. 給予製作困難學生個別指導。	1. 能使用分鏡圖輔助完成主題動畫 2. 影片與主題適切性、合理性及創意	1. 臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表：https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球作品範例：https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考：https://goo.gl/QThwfv 4. 分鏡圖表：https://goo.gl/PXxYuS

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。				
九	我的小劇場	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。	學生自行設計完成主題動畫	1.鼓勵學生利用生活故事。 2.給予製作困難學生個別指導。	1.能使用分鏡圖輔助完成主題動畫 2.影片與主題適切性、合理性及創意	1.臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表：https://goo.gl/rfrPDe 2.火柴人踢足球作品範例：https://goo.gl/CWwaex 3.動畫主題參考：https://goo.gl/QThwfv 4.分鏡圖表：https://goo.gl/PXxYuS

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		適切的標點符號。					
十	你追我跑	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	資 P-III-2 程式設計之基本應用	1.學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2.學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。	1.教師給予主題：「你追我跑」(將鬼抓人引導至貓抓老鼠)，回想舊經驗分析遊戲作品構成元素並說明「你追我跑」的腳本及流程 2.新增適合主題：「你追我跑」之舞台背景並刪除預設之舞台背景 3.新增內建範例庫之角色(小老鼠)或自創角色(小老鼠)，並刪除預設之角色 4.修改新增之角色造型，包含角色(小老鼠)被碰觸及跑動中的造型	1.能正確使用內建範例庫新增角色(小老鼠)或自創角色(小老鼠) 2.能創作內建或自創角色(小老鼠)造型	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
十一	你追我跑	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作	1.學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2.學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。	1.編輯角色(小老鼠)程式積木，使用積木控制功能讓角色(小老鼠)移動 2.設定角色(小老鼠)重複無限次、碰到邊緣就反彈、移動 20 點	1.能利用積木方塊完成角色移動設定	1.實作範例：https://goo.gl/KsbQRM

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。				
十二	你追我跑	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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.學生能運用變數於遊戲作品中。 2.學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1.新增與修改角色(大花貓)造型並設定角色(大花貓)重複無限次、移動 10 點、面朝鼠標 2.新增變數(數量與時間) 3.編輯角色(小老鼠)程式積木，設定角色(小老鼠)隨機出現	1.能利用積木方塊完成角色隨機移動設定	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/KsbQRM 2.實作範例：https://goo.gl/g6Kdt2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。				
十三	你追我跑	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。	1.學生能運用變數於遊戲作品中。 2.學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1.設定變數的名稱以及位置 2.設定角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應：角色(小老鼠)隱藏、角色(大花貓)說好吃，變數(數量)加 1 3.變數(時間)倒數至 0 時的反應：停止全部	1.能利用積木方塊完成得分設定 2.能利用積木方塊完成結束設定 3.能完成「你追我跑」專案	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/g6Kdt2 2.實作範例：https://goo.gl/RSRHxo

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
十四	你追我跑	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。 國 6-Ⅲ-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的工具：Scratch 程式設計工具介面認識 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式設計之基本應用 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 國 Ac-Ⅲ-1 標點符號在文本中的作用。	1.學生能運用變數於遊戲作品中。 2.學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	1.設定變數的名稱以及位置 2.設定角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應：角色(小老鼠)隱藏、角色(大花貓)說好吃，變數(數量)加 1 3.變數(時間)倒數至 0 時的反應：停止全部	1.能利用積木方塊完成得分設定 2.能利用積木方塊完成結束設定 3.能完成「你追我跑」專案	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/g6Kdt2 2.實作範例：https://goo.gl/RSRHxo
十五	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	配合教師選定之主題，進行舞台與角色之製作。	1.進入經濟部智慧財產局網站後，到多媒體專區選擇著作權法教育宣導廣告，並利用「網路直播」議題進行探討 2.展示創用 CC 簡介進而導入網路素養觀念。 3.複習單元 1 教學活動，角色元素(造型、程式)	1.能正確新增自訂自創角色(準心) 2.能創作自訂自創角色(準心)造型	1.經濟部智慧財產局-多媒體專區：https://goo.gl/ChSVNy 2.創用 CC 簡介卡通：https://goo.gl/UZSBfa 3.實作範例：https://goo.gl/DMsMkz

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		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。					
十六	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	配合教師選定之主題，進行舞台與角色之製作。	1.教師給予主題：「正義的使者」，回想舊經驗分析遊戲作品構成元素並說明「你追我跑」的腳本及流程 2.新增適合主題：「正義的使者」之舞台背景並刪除預設之舞台背景 3.新增自訂自創角色並刪除預設之角色，設定調整角色中心點 4.修改新增之角色造型，兩種造型分別為瞄準及發射	1.能正確新增自訂自創角色(準心) 2.能創作自訂自創角色(準心)造型	1.經濟部智慧財產局-多媒體專區：https://goo.gl/ChSVNy 2.創用 CC 簡介卡通：https://goo.gl/UZSBfa 3.實作範例：https://goo.gl/DMsMkz

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
十七	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	配合教師選定之主題，進行舞台與角色之製作。	1. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇教材寶庫中的網路安全，展示電腦病毒趴趴走宣導影片及簡報，進而導入網路素養觀念 2. 新增內建範例庫之角色或由單元 1 教學活動中提到的創用 CC 網站搜尋後新增角色 3. 修改新增之角色造型	1. 能正確使用內建範例庫新增角色(魔鬼) 2. 能創作角色(魔鬼)造型 3. 能完成線上評量試題	1. 電腦病毒趴趴走：https://goo.gl/ctNooj 2. 實作範例：https://goo.gl/dPpWnW
十八	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	配合教師選定之主題，進行舞台與角色之製作。	1. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇教材寶庫中的網路安全，展示電腦病毒趴趴走宣導影片及簡報，進而導入網路素養觀念 2. 新增內建範例庫之角色或由單元 1 教學活動中提到的創用 CC 網站搜尋後新增角色 3. 修改新增之角色造型	1. 能正確使用內建範例庫新增角色(魔鬼) 2. 能創作角色(魔鬼)造型 3. 能完成線上評量試題	1. 電腦病毒趴趴走：https://goo.gl/ctNooj 2. 實作範例：https://goo.gl/dPpWnW

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		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。					
十九	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	使用已完成的角色再加入變數與條件判斷式的應用。	1.新增變數(數量與時間) 2.編輯角色(準心)程式積木，設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束 3.編輯角色(魔鬼)程式積木，設定角色(魔鬼)出現的時間	1.能利用積木方塊完成角色(準心)設定滑鼠為準心 2.能利用積木方塊完成角色(魔鬼)設定出現的時間	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/dPpWnW 2.實作範例：https://goo.gl/hLTM6r
二十	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	使用已完成的角色再加入變數與條件判斷式的應用。	藉由上一學習活動完成之角色，進入程式方塊的操作，如角色碰到角色的反應、變數值的增減；再與學生討論失敗與成功的條件，並引導活動結束可以呈現的畫面	1.能利用積木方塊完成數量設定 2.能利用積木方塊完成結束設定	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/hLTM6r 2.實作範例：https://goo.gl/QrK4Bz

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		問題解決的方法。 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。					
二十一	正義的使者	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-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	使用已完成的角色再加入亂數、變數與條件判斷式完成完整遊戲設計。	1.設定變數的名稱以及位置 2.變數(時間)倒數至 0 時的反應：停止全部 3.設定角色(魔鬼)被角色(準心)射擊到的反應：角色(魔鬼)造型切換	1.能利用積木方塊完成數量設定 2.能利用積木方塊完成結束設定 3.能完成「正義的使者」專案	1.上一教學活動實作範例：https://goo.gl/hLTM6r 2.實作範例：https://goo.gl/QrK4Bz

附件 3-3（國中小各年級適用）

附件 3-3（國中小各年級適用）

【第二學期】

<table>
<tr><td>課程名稱</td><td colspan="2">資訊創課</td><td>年級/班級</td><td>六年級／甲班</td></tr>
<tr><td rowspan="2">彈性學習課程類別</td><td colspan="2" rowspan="2">■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</td><td>上課節數</td><td>每週 1 節，18 週，共 18 節</td></tr>
<tr><td>設計教師</td><td>六年級教師團隊/陳冠宇老師編修</td></tr>
<tr><td>配合融入之領域及議題
(統整性課程必須 2 領域以上)</td><td colspan="2">■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)</td><td colspan="2">□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
※請將勾選議題之實質內涵填入學習表現欄位※</td></tr>
<tr><td>對應學校願景
(統整性探究課程)</td><td>幸福郡國-適性自然
自信、進取</td><td>與學校願景呼應之說明</td><td colspan="2">透過簡單的程式設計，影音編輯，對於資訊軟體設計產生自信，進而願意主動探討相關課程。</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">線上影音平台甚為流行，人人皆容易接觸到，為指導學生正確使用該影音平台，因此透過學習自己編輯影音資料，了解日常生活動中如何設計，並學會尊重個人智慧財產權。</td></tr>
<tr><td>總綱核心素養具體內涵</td><td>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。</td><td>領綱核心素養具體內涵</td><td colspan="2">國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。
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。</td></tr>
</table>

附件 3-3（國中小各年級適用）

	E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		科-E-C1 認識科技使用的公民 責任，並具備科技應 用的倫理規範之知能 與實踐力。
課程目標	1.學生能利用影音編輯工具加入各項特效 2.學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯。 3.學生能影音社群平台分享自己的作品。 4.學生能了解智慧財產權及資訊隱私安全的重要性。		

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
一	影音魔術秀	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	學會正確匯入素材，並能夠編修圖片	1.認識 CC0 免費圖庫 2.匯入素材，並藉由圖片的編修，學會整理影片素材 3.在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本 4.新增專案與備份專案的練習	1.能正確編修照片 2.能正確拖曳素材	範例照片-CC0 免費圖庫圖片
二	影音魔術秀	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	學會編修的步驟並且操作如何新增素材	1.認識 CC0 免費圖庫 2.匯入素材，並藉由圖片的編修，學會整理影片素材 3.在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本 4.新增專案與備份專案的練習	1.能正確編修照片 2.能正確拖曳素材	範例照片-CC0 免費圖庫圖片

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
三	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	學會編修的步驟並且操作如何新增素材	1.說明 Goldwave 可簡單編修聲音檔(非重點) 2.可直接選擇背景音樂(目前有 37 首) 3.將編修好的聲音檔加入自訂音訊 4.設定背景主題	1.能正確剪輯聲音及簡單編修 2.能正確拖曳素材 3.能欣賞同學的作品並說出優點	Goldwave 聲音檔
四	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。。	1.了解素材的種類 2.了解腳本的呈現 3.熟練工具列操作	1.以生活經驗出發，思考平常現有的素材，如何變成活潑的影片? 2.以學生日常生活中常見的影音檔案格式為範例，藉由維基百科說明各種多媒體素材的檔案格式。	1.能夠認識各式檔案及相關編輯工具 2.能正確取得或下載素材 3.能夠撰寫簡單腳本 4.能夠熟悉 Windows10 內建"相片"功能編輯介面及工具列	1.Youtube 網站 2.Windows10 內建"相片"功能軟體 3.分鏡圖

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
五	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	1.了解素材的種類 2.了解腳本的呈現 3.熟練工具列操作	1.介紹視訊檔，並說明以 Windows10 內建"相片"功能為主要編輯工具 2.介紹文字檔，並說明編輯軟體有記事本、WordPad、Writer 等 3.介紹圖片檔，並說明編輯軟體有 GIMP 4.介紹音訊檔，並說明編輯軟體有 Goldwave 5.介紹取得素材的設備，有手機、相機、攝影機、錄音機	1.能夠認識各式檔案及相關編輯工具 2.能正確取得或下載素材 3.能夠撰寫簡單腳本 4.能夠熟悉 Windows10 內建"相片"功能編輯介面及工具列	1.Youtube 網站 2.Windows10 內建"相片"功能軟體 3.分鏡圖
六	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	練習持續時間與標題卡片，熟悉步驟	藉由 Windows10 內建“相片”功能 1.能夠新增素材 2.加入分鏡腳本 3.新增標題卡片 4.設定素材的播放順序 5.每個素材的持續時間	1.能夠呈現順暢的播放順序及效果 2.能說出同學作品的優點	影片範例檔

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
七	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	練習持續時間與標題卡片，熟悉步驟	1.能夠新增素材 2.加入分鏡腳本 3.新增標題卡片 4.設定素材的播放順序 5.每個素材的持續時間	1.能夠呈現順暢的播放順序及效果 2.能說出同學作品的優點	影片範例檔
八	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	1.設定標題卡片與輸入字幕 2.學會修剪多餘素材	藉由 Windows10 內建“相片”功能 1.篩選條件(濾鏡) 2.插入說明文字 3.並示範如何修剪視訊(修剪、分割)	1.能呈現清楚易讀的片頭及字幕 2.能說出同學作品的優點	cc0 片頭影片下載資源 https://pixabay.com/videos/search/movie/

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
九	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	1.練習套用各種特效、3D 效果	藉由 Windows10 內建"相片"功能的功能，加入更進階的編修，包含動畫，並且加入 3D 動畫，讓影片更生動	1.能配合主題套用各種動畫及 3D 效果	Windows10 內建"相片"功能
十	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。	1.練習套用各種特效、3D 效果	1.設定適當的動畫特效 2.示範加入 3D 效果 3.3D 媒體櫃運用	1.能配合主題套用各種動畫及 3D 效果	Windows10 內建"相片"功能

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
十一	影音魔術秀	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 國 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用 -影片的剪輯 國 6-Ⅱ-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 國 Ac-Ⅲ-3 各種複句的意義。	1.能另外設計獨特的片尾	1.製作片尾 設計要素：特效、背景音樂、結尾文案	1.能針對主題製作片尾，包含影片及字幕的配合 2.能透過觀摩，說出同學作品的優點	Windows10 內建"相片"功能 免費音樂網站 https://www.youtube.com/audiolibrary/music https://www.wowa.me/ https://freepd.com/
十二	聲音真奇妙	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能編修音訊。	1.教師介紹聲音檔格式類型以及轉檔編輯方式。 2.免費音樂的取得。 3.使用軟體將音訊轉換檔案格式。 4.音訊合併、剪輯。	1.能認識不同的聲音檔案格式 2.能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式。 3.能夠剪輯音訊素材	音訊各檔案格式格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站 BBC Sound Effects 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

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
十三	聲音真奇妙	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能編修音訊。	1.教師介紹聲音檔格式類型以及轉檔編輯方式。 2.免費音樂的取得。 3.使用軟體將音訊轉換檔案格式。 4.音訊合併、剪輯。 5.學生使用下載或教師提供的音訊，利用軟體或網站進行仿作練習。	1.能認識不同的聲音檔案格式 2.能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式。 3.能夠剪輯音訊素材	音訊各檔案格式格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站 BBC Sound Effects 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
十四	獨樂樂不如眾樂樂	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能安裝虛擬光碟機並掛載 ISO 檔播放。	**1.說明何謂 ISO 檔及其便利性。 2.ISO 檔如何製作輸出。 3.如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔。**	能將影片 ISO 檔製作輸出及掛載虛擬光碟機播放。	1.Free ISO Creator **2.教學參考素材** 3.Pexels Videos **官方網站**
十五	獨樂樂不如眾樂樂	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能將影片 ISO 檔輸出及掛載虛擬光碟機播放。	**1.製作 ISO 檔軟體下載與安裝。 2.ISO 檔的製作輸出(儲存)。 3.虛擬光碟機的掛載。 4.ISO 檔的開啟播放。**	能將影片 ISO 檔製作輸出及掛載虛擬光碟機播放。	1.Free ISO Creator **2.教學參考素材** 3.Pexels Videos **官方網站**

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		訊科技解決生活中簡單的問題					
十六	獨樂樂不如眾樂樂	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能將影片 ISO 檔輸出及掛載虛擬光碟機播放。	**1. 製作 ISO 檔軟體下載與安裝。** **2. ISO 檔的製作輸出(儲存)。** **3. 虛擬光碟機的掛載。** **4. ISO 檔的開啟播放。**	能將影片 ISO 檔製作輸出及掛載虛擬光碟機播放。	Youtube 網路服務 Pexels Videos 官方網站
十七	獨樂樂不如眾樂樂	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	教師介紹影音社群平台 Youtube。 示範登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定並上傳影片。	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	Youtube 網路服務 Pexels Videos 官方網站
十八	獨樂樂不如眾樂樂	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	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	1. 登入 Youtube 練習搜尋及進行相關設定、 2. 至 Pexels Videos 官方網站下載影片素材。	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	Youtube 網路服務 Pexels Videos 官方網站

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	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						
		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					
十九							
二十							

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五年級為例，倘六年級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。