

南投縣郡坑國民小學 115 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	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	20
			設計教師	郡坑國小教學團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。 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。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
—	我是大導演	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p>	<p>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</p> <p>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</p>	<p>1.學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具</p> <p>2.學生能熟悉程式設計工具介面功能</p>	<p>1.透過生活經驗結合說明 Scratch 功能</p> <p>2.進入官方網站</p> <p>3.調整官方網站語系</p> <p>4.展示動畫作品</p>	<p>1.能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫</p> <p>2.能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享</p> <p>3.能完成 Scratch 官方網站作品網址紀錄</p> <p>4.能完成 Scratch 官方</p>	<p>自選/編教材須經課發會審查通過</p> <p><u>電子賀卡</u> <u>小精靈遊戲</u> <u>官方網站</u></p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂 若參考領綱, 至 少包含 2 領域 以上				自選/編教材須經課發會審 查通過
		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。	程式簡單迴圈 條件判斷語法 國 Ac-II-4 各 類文句的語氣與 意義。			網站專案與 程式頁面之 操作	
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 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	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	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	1.能正確進入 Scratch 官方 網站與搜尋 到動畫 2.能搜尋到自	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:

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>程式設計工具介面認識</p> <p>程式設計工具操作的方法</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p>	<p>計工作的作品產生對</p> <p>動畫製作之興趣</p>	<p>先安裝軟體。</p> <p>2.進入喜愛作品分享紀錄表</p> <p>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</p> <p>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)</p>	<p>己感興趣的</p> <p>作品並與他人分享</p> <p>3.能完成動畫</p> <p>元素分析學習單</p> <p>4.能認識動畫</p> <p>基本元素及原理</p>	<p>https://goo.gl/GuJESZ</p> <p>4.學習單完成範例: https://goo.gl/tSYqQF</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		國 1-III-1 能夠聆聽他人的發言, 並簡要記錄。					
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 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	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	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>設計之基本應用</p> <p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p>		<p>中沒有的概念，中心點。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	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	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。 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	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	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	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」					
		題。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	程式簡單迴圈 條件判斷語法		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	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	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	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	<u>火柴人踢足球</u>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		<p>解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>國 6-III-1 根據表達需要, 使用適</p>	<p>作的方法</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p> <p>國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。</p> <p>國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。</p>		<p>式積木方塊中的移動功能</p> <p>延伸定位以事件類別導入</p> <p>控制概念, 接著使用積木</p> <p>控制功能讓角色移動。說</p> <p>明定位到與幾秒滑行到方</p> <p>塊之差異。</p> <p>3.使用兩組程式方塊達成</p> <p>邊滑行與造型變化之方</p> <p>式。</p> <p>4.匯出角色檔案副檔名為</p> <p>sprite2, 可供下一個檔</p> <p>案匯入使用</p>	<p>3.能使用積木</p> <p>方塊完成角</p> <p>色間的互動</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		切的標點符號。					
六	我是大導演	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>常見程式設計的工具: Scratch</p> <p>程式設計工具介面認識</p> <p>程式設計工具操作的方法</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1.學生能透過程式設計工具設計舞台</p> <p>2.學生能透過程式設計工具設計角色</p> <p>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</p>	<p>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。</p> <p>2.介紹外觀特效的使用與相關方塊的搭配完成轉場。</p> <p>3.使用匯入完成角色功能將角色匯入。</p> <p>4.比較想著與說著之差異性, 為角色加入對話。</p>	<p>1.能完成場景轉換特效</p> <p>2.能完成場景與角色互動的動畫</p> <p>3.能使用積木方塊完成說話設定</p>	<p>作品範例: https://goo.gl/CWwaex</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		<p>使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>國 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。</p>	<p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p> <p>國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。</p>		<p>5.比較類比時間設定角色登場與廣播方式控方式優異。</p> <p>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。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
七	我的小劇場	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1.提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。</p> <p>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。</p> <p>3.動畫元素複習：背景、角色、造型、動作</p> <p>4.動製作流程複習：收集資料、主題表達、背景選定、角色動</p>	<p>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</p> <p>2.設定可用背景、角色、台詞、動作所需常見程式方塊</p> <p>3.使用外觀特效美化轉場特效</p> <p>4.使用分鏡圖輔助主題動畫設計</p> <p>5.至少兩個場景、兩個角</p>	<p>1.能使用分鏡圖輔助完成主題動畫</p> <p>2.影片與主題適切性、合理性及創意</p>	<p>1.臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe</p> <p>2.火柴人踢足球作品範例： https://goo.gl/CWwaex</p> <p>3.動畫主題參考： https://goo.gl/QThwfv</p> <p>4.分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂 若參考領綱, 至 少包含 2 領域 以上				自選/編教材須經課發會審 查通過
		題。 資 a-III-4 能 具備學習資 訊科技的興 趣。		作、角色對話、轉場 設定	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)		
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	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	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		<p>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。</p>	<p>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。</p>				<p>3.動畫主題參考： https://goo.gl/QThwfv 4.分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		國 6-III-1 根據表達需要, 使用適切的標點符號。					
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 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	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		<p>法。</p> <p>資 t-III-2 能 使用資訊科 技解決生活 中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能 具備學習資 訊科技的興 趣。</p> <p>國 6-III-1 根 據表達需 要, 使用適</p>	<p>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</p> <p>國 Ac-III-1 標 點符號在文本中 的作用。</p>				<p>4.分鏡圖表: https://goo.gl/PXxYuS</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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	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	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		使用資訊科技解決生活中簡單的問題。			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		
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 程式設計工具操作的方法 資 P-III-2 程式	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	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	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」					
		<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>國 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。</p>	<p>設計之基本應用</p> <p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p> <p>國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。</p>				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
十二	你追我跑	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p>	<p>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</p> <p>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</p>	<p>1. 學生能運用變數於遊戲作品中。</p> <p>2. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。</p>	<p>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</p> <p>2. 新增變數(數量與時間)</p> <p>3. 編輯角色(小老鼠)程式積木, 設定角色(小老鼠)隨機出現</p>	<p>1. 能利用積木方塊完成角色隨機移動設定</p>	<p>1. 上一教學活動實作範例: https://goo.gl/KsbQRM</p> <p>2. 實作範例: https://goo.gl/g6Kdt2</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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。	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	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 常見程式設計的	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	1.能利用積木方塊完成得分設定 2.能利用積木	1.上一教學活動實作範例: https://goo.gl/g6Kdt2

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		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	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。		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	方塊完成結束設定 3.能完成「你追我跑」專案	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	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	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」					
		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。					
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	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	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	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	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		<p>維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>國 6-III-1 根據表達需</p>	<p>程式設計工具操作的方法</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>視覺化程式設定</p> <p>程序性語法介紹</p> <p>程式簡單迴圈</p> <p>條件判斷語法</p> <p>國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。</p>		<p>量)加 1</p> <p>3.變數(時間)倒數至 0 時的反應: 停止全部</p>	<p>追我跑」專案</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		要, 使用適切的標點符號。					
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 t-III-2 能	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	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	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	資 P-III-2 程式設計之基本應用	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	1.能正確新增自訂自創角色(準心) 2.能創作自訂	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：

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		<p>用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與</p>	<p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>		<p>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</p> <p>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</p>	<p>自創角色(準心)造型</p>	<p>https://goo.gl/UZSBfa</p> <p>3.實作範例： https://goo.gl/DMsMkz</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		使用資訊科技的相關規範。					
十七	正義的使者	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>	配合教師選定之主題, 進行舞台與角色之製作。	<p>1.進入中小學網路素養與認知網站並選擇教材實庫中的網路安全, 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</p> <p>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</p> <p>3.修改新增之角色造型</p>	<p>1.能正確使用內建範例庫新增角色(魔鬼)</p> <p>2.能創作角色(魔鬼)造型</p> <p>3.能完成線上評量試題</p>	<p>1.電腦病毒趴趴走: https://goo.gl/ctNooj</p> <p>2.實作範例: https://goo.gl/dPpWnW</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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	資 P-III-2 程式設計之基本應用	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	1.能正確使用內建範例庫新增角色(魔鬼)	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	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	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」					
		<p>用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與</p>	<p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>		<p>報，進而導入網路素養觀念</p> <p>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</p> <p>3.修改新增之角色造型</p>	<p>2.能創作角色(魔鬼)造型</p> <p>3.能完成線上評量試題</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可由學校自訂 若參考領綱, 至 少包含 2 領域 以上				自選/編教材須經課發會審 查通過
		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	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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	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	資 P-III-2 程式設計之基本應用	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	1.能利用積木方塊完成數量設定 2.能利用積木	1.上一教學活動實作範例： https://goo.gl/hLTM6r

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		<p>用方法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與</p>	<p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>		<p>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</p>	<p>方塊完成結束設定</p>	<p>2.實作範例： https://goo.gl/QrK4Bz</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」					
		使用資訊科技的相關規範。	可由學校自訂 若參考領綱, 至少包含 2 領域 以上				自選/編教材須經課發會審查通過

【第二學期】

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	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	18
			設計教師	郡坑國小教學團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程 必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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※	
對應學校願景 (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	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。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>總綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。 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。</p>
<p>課程目標</p>	<p>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。</p>		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
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	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	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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			4.新增專案與備份專案的練習		
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
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 T-III-7 影音編輯軟體的操作	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	1.能正確剪輯聲音及簡單編修	Goldwave 聲音檔

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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。	與應用-影片的剪輯 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。		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	2.能正確拖曳素材 3.能欣賞同學的作品並說出優點	
四	影音魔術秀	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共同創工具的使用方法 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 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	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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。				4.能夠熟悉 Windows10 內建"相片"功能編輯介面及工具列	
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	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	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	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。			手機、相機、攝影機、錄音機	能編輯介面及工具列	
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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
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 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	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)	1.能呈現清楚易讀的片頭及字幕	cc0 片頭影片 下載資源 https://pixabay.com/vid

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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。	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。		2.插入說明文字 3.並示範如何修剪視訊(修剪、分割)	2.能說出同學作品的優點	os/search/movie/
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 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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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。					
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	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱, 必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。					
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/

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
							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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
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 甘茶の音樂工房網站 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 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。	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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					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。	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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
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 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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		資訊科技解決生活中簡單的問題					
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。	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

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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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。