

南投縣萬豐國民小學 110 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	創新布農-資訊你和我	年級/班級	六年甲班
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	高鳳儀		
設計理念	在資訊化的社會中，培養每個國民具備運用資訊科技的基本知識與技能，已為世界各國教育發展的共同趨勢。傳統的讀、寫、算基本素養已不足以因應資訊社會的需求，具備資訊科技的能力儼然成為現代國民應具備的第四種基本素養。運用資訊科技工具可以迅速而廣泛的獲得資訊，提高個人的學習效能與工作效率，更能增進與他人合作及溝通，並有利於個人主動學習與終身學習習慣的養成，成為創新布農的理念推動者。		
總綱核心素養	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C 社會參與 C 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作		

課程目標	1. 運用（web CAI）多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。 2. 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。 3. 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。 4. 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。
------	---

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 ~ 六	單元 1 我是大導演/ 6 節	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 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 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	活動 1：初探攝影棚(1 節) 活動 2：認識攝影棚(1 節) 活動 3：臨時演員(1 節) 活動 4：自創特色演員(1 節) 活動 5：演員走位(1 節) 活動 6：開始來演戲(1 節)	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 5. 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 6. 能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享	講義、學習單

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						
						7. 能完成動畫元素分析學習單 8. 能認識動畫基本元素及原理	
七 ~ 十	單元 2 我的小劇場 /4 節	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 -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。 4. 學生能完成主題影片創作。 5. 學生能樂於分享介紹自己的作品。	活動 1：劇本設計與製作(4 節)	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	自編、Scratch 官方網站、臺中資訊網路應用競賽網站

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 ~ 十五	單元 3 你追我跑 /5 節	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 -程式設計工具操作的方法 -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。 3. 學生能運用變數於遊戲作品中。 4. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	活動 1：我是小老鼠(1 節) 活動 2：該往哪裡跑(1 節) 活動 3：飢餓大花貓(1 節) 活動 4：大家都累了(2 節)	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 3. 能利用積木方塊完成角色移動設定 4. 能利用積木方塊完成角色隨機移動設定 5. 能利用積木方塊完成得分設定 6. 能利用積木方塊完成結束設定 7. 能完成「你追我跑」專案	1. Scratch 官方網址 2. 鬼抓人修正版 3 3. 實作範例

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						
十六 ~ 二十一	單元 4 正義的使者 /6 節	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 -程式設計工具操作的方法 -視覺化程式設定 -程序性語法介紹 -程式簡單迴圈 -變數的應用 -條件判斷語法 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題 -著作權法的介紹、創用 CC 授權 -網路犯罪與預防	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。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	活動 1：正義使者出現了(1 節) 活動 2：魔鬼出現了(1 節) 活動 3：時間與打擊數量(2 節) 活動 4：失敗與成功(2 節)	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 3. 能正確使用內建範例庫新增角色(魔鬼) 4. 能創作角色(魔鬼)造型 5. 能完成線上評量試題 6. 能利用積木方塊完成角色(準心)設定滑鼠為準心 7. 能利用積木方塊完成角色(魔鬼)設定出現的時間 8. 能利用積木方塊完成數量設定	1. 上一教學活動實作範例網站 2. 實作範例

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						
						9. 能利用積木 方塊完成結束 設定 10. 能完成「正 義的使者」專 案	

【第二學期】

課程名稱	創新布農-資訊你和我	年級/班級	六年甲班
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	高鳳儀		
設計理念	在資訊化的社會中，培養每個國民具備運用資訊科技的基本知識與技能，已為世界各國教育發展的共同趨勢。傳統的讀、寫、算基本素養已不足以因應資訊社會的需求，具備資訊科技的能力儼然成為現代國民應具備的第四種基本素養。運用資訊科技工具可以迅速而廣泛的獲得資訊，提高個人的學習效能與工作效率，更能增進與他人合作及溝通，並有利於個人主動學習與終身學習習慣的養成，成為創新布農的理念推動者。		
總綱核心素養	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C 社會參與 C 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作		

課程目標	1. 運用（web CAI）多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。 2. 落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。 3. 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。 4. 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。
------	---

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 ~ 八	單元一 影音魔術秀 /8 節	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	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 1：加入繽紛道具(2 節) 活動 2：加入繽紛道具(1 節) 活動 3：揭開神秘面紗(1 節) 活動 4：魔術煉丹爐(1 節) 活動 5：魔術煉丹爐(1 節) 活動 6：特技超魔術(1 節) 活動 7：特技超魔術(1 節)	1. 能正確編修照片 2. 能正確拖曳素材 3. 能正確剪輯聲音及簡單編修 4. 能正確拖曳素材 5. 能欣賞同學的作品並說出優點 6. 能夠認識各式檔案及相關編輯工具 7. 能正確取得或下載素材 8. 能夠撰寫簡單腳本 9. 能夠熟悉 Windows10 內建""相片""功能編輯介面及	範例影片

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						
						工具列"	
九 ~ 十二	單元二 聲音真奇妙 /4 節	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 -影片的音軌	1. 學生能認識各種常見音訊的檔案格式類型。 2. 學生能將不同檔案格式類型的音訊轉檔並能簡易編輯。	活動 1：音訊種類與編輯 (4 節)	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	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"
十三 ~ 十八	單元三 獨樂樂不如眾樂 /6 節	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-7 影音編輯軟體的操作與應用 -影片的剪輯 -影片的輸出和上傳分享	1. 學生能將影像檔製作成 ISO 檔並儲存。 2. 學生能安裝虛擬光碟機並掛載 ISO 檔播放。 3. 學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定。	活動 1：影像大變身(3 節) 活動 2：影片大觀園(3 節)	1. 能將影片 ISO 檔製作輸出及掛載虛擬光碟機播放。 2. 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 (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						
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題 -著作權法的規定與遵守、創用CC 授權 -網路社交平台的使用與注意事項	4. 學生能在影音社群平台分享自己的作品。 5. 學生能了解智慧財產權及資訊隱私安全的重要性。			

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。