**南投縣萬豐國民小學 113學年度彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 我是小創客 | 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 |
| 設計教師 | | | | 高鳳儀 |
| 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 | 創新 | 與學校願景  呼應之說明 | | 利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。 | | |
| 設計理念 | 透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。 | | | | | |
| 總綱核心素養  具體內涵 | 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-B1具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。  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 | | 科-E-A3具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活  科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達  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-C2具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。  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。 | |
| 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 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 二 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 三 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 四 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 五 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 六 | 單元1  我是大導演/  6節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-3  設計思考與實作。  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  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 | 講義、學習單 |
| 七 | 單元2  我的小劇場  /4節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 E-III-3  動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。  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 |
| 八 | 單元2  我的小劇場  /4節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 E-III-3  動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。  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 |
| 九 | 單元2  我的小劇場  /4節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 E-III-3  動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。  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 |
| 十 | 單元2  我的小劇場  /4節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 E-III-3  動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。  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 |
| 十一 | 單元3  你追我跑  /5節 | 藝1-III-4  能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。  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 | 表 E-III-1  聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。  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 |
| 十二 | 單元3  你追我跑  /5節 | 藝1-III-4  能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。  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 | 表 E-III-1  聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。  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 |
| 十三 | 單元3  你追我跑  /5節 | 藝1-III-4  能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。  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 | 表 E-III-1  聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。  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 |
| 十四 | 單元3  你追我跑  /5節 | 藝1-III-4  能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。  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 | 表 E-III-1  聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。  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 |
| 十五 | 單元3  你追我跑  /5節 | 藝1-III-4  能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。  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 | 表 E-III-1  聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。  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 |
| 十六 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |
| 十七 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |
| 十八 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |
| 十九 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |
| 二十 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |
| 二十一 | 單元4  正義的使者  /6節 | 綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  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 | 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。  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  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 | 1.上一教學活動實作範例網站  2.實作範例 |

【第二學期】

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 我是小創客 | 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，18週，共18節 |
| 設計教師 | | | | | 高鳳儀 |
| 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 | 創新 | | 與學校願景  呼應之說明 | | 利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。 | | |
| 設計理念 | 透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。 | | | | | | |
| 總綱核心素養  具體內涵 | 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-B1具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。  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 | | 科-E-A3具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活  科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達  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-C2具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。  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。 | |
| 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 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 二 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 三 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 四 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 五 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 六 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 七 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 八 | 單元一  影音魔術秀  /8節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 視 E-III-2  多元的媒材技法與創作表現類型。  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""功能編輯介面及工具列" | 範例影片 |
| 九 | 單元二  聲音真奇妙  /4節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 表 A-III-3  創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。  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  甘茶の音楽工房網站  格式工廠(影音編輯軟體)  線上轉檔網站" |
| 十 | 單元二  聲音真奇妙  /4節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 表 A-III-3  創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。  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  甘茶の音楽工房網站  格式工廠(影音編輯軟體)  線上轉檔網站" |
| 十一 | 單元二  聲音真奇妙  /4節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 表 A-III-3  創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。  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  甘茶の音楽工房網站  格式工廠(影音編輯軟體)  線上轉檔網站" |
| 十二 | 單元二  聲音真奇妙  /4節 | 藝1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  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 | 表 A-III-3  創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。  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  甘茶の音楽工房網站  格式工廠(影音編輯軟體)  線上轉檔網站" |
| 十三 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |
| 十四 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |
| 十五 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |
| 十六 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |
| 十七 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |
| 十八 | 單元三  獨樂樂不如眾樂樂  /6節 | 藝1-III-8  能嘗試不同創作形式，從事展演活動。  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 | 表 P-III-1  各類形式的表演藝術活動。  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  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 | 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。  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。 | 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 |

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。