

南投縣竹山鎮社寮國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	漫步雲端-Scratch 動畫與遊戲		年級/班級	六年級
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	許淑媚
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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	多元發展	與學校願景呼應之說明	多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。	
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。			
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	領綱核心素養具體內涵	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。	

	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。		<p>科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p>
課程目標	<p>一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中</p> <p>二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。</p> <p>三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養</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、六	<p>單元 1 我是大導演(6 節)</p> <p>1-1 初探攝影棚(1 節)</p> <p>1-2 認識攝影棚(1 節)</p> <p>1-3 臨時演員(1 節)</p> <p>1-4 自創特色演員(1 節)</p>	<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>常見程式設計的工具：Scratch</p> <p>程式設計工具介面的認識</p> <p>程式設計工具操作的方法</p> <p>資 P-III-2 程式設</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>3. 學生能透過程式設計工具設計舞台</p> <p>4. 學生能透過程</p>	<p>世界盃足球賽正在開打，一位經驗豐富資深熱愛足球的阿部導演，準備拍一部校園足球傳奇影片，但是卻苦尋不到適合的演員，您能否協助這位熱血的導演完成他的夢想？</p> <p>本學習活動中學生將學會 Scratch 程式設計官方網站使用方式、透過官方網站影片範例認</p>	<p>口頭評量</p> <p>互動式學習評量</p>	<p>台中市資訊教材</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
	1-5 演員走位(1 節) 1-6 開始來演戲(1 節)	資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	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	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	識 Scratch 操作介面及動畫元素。		
七、八	單元 2 我的小劇場(2 節) 2-1 劇本設計與製作(2 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。	經過協助導演的那段時間，想著歷程、看著完成影片，也注意到了現今的社會時事，回憶著過去愉快的影片製作經驗，心中想著要自己邁出小導演夢想的第一步，就讓我們開始進入小劇場的籌畫與製作吧。 本學習活動中學生將藉由上一單學習經驗，配合教師選定之主題，學習動畫製作應有流程及素材準備方式。	作品呈現	台中市資訊教材

附件 3-3

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
九 ~ 十二	單元 3 你追我跑 3-1 我是小老鼠 (1 節) 3-2 該往哪裡跑 (1 節) 3-3 飢餓大花貓 (1 節) 3-4 大家都累了 (1 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-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 亂數的應用 變數的應用 條件判斷語法	1. 學生能運用流程圖描述遊戲流程。 2. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 3. 學生能學習亂數的概念應用於設計遊戲。 4. 學生能產生變數應用於遊戲中。 5. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	體驗了導演拍片與創作小劇場，小導演累了，遠離塵囂回到鄉下，漫步於鄉間小道時，看到了以前和同學常常在玩的鬼抓人，充滿學習與挑戰熱誠的小導演，突然想改行為遊戲設計師，想要把兒時常玩的遊戲用程式語言記錄下來…… 本學習活動中學生將藉由上一單元學習經驗，配合教師選定之主題，進行舞台與角色之製作。	作品呈現	台中市資訊教材

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、十六	單元 4 正義的使者(4 節) 4-1 正義使者出現了(1 節) 4-2 魔鬼出現了(1 節) 4-3 時間與打擊數量(1 節) 4-4 失敗與成功(1 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-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 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。	小導演將自己設計分享到網路平台引起了許多迴響，但是也遇到一些意想不到的網路問題，例如自己設計的遊戲被拿去改編，或是直接被改了作者姓名拿去交作業，這年代的智慧財產與網路素養真是低落！內心充滿正義的小導演，又想要把相關知識設計為遊戲，讓遊戲影響全世界，這次您可以協助他一起完成這個工作嗎？ 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)	口頭評量 互動式學習 評量	台中市資訊教材

附件 3-3

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
十七、二十一	單元 5 網路好公民(5 節) 5-1. 網路安全與規範(5 節)	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. 藉由說明網路發言禮儀、引用圖文方法、認識網路資源仍有智慧財產權保護，理解應如何表現適當的網路行為。 2. 說明及分析網路身分的特性，以理解分辨真實身分間的本尊及分身關係。 3. 以創用 CC 授權方式實作個人作品的授權方式。	口頭評量 互動式學習評量 評量	台中市資訊教材

【第二學期】

課程名稱	漫步雲端-影音編輯		年級/班級	六年級
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，18 週，共 18 節
			設計教師	許淑媚
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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	多元發展	與學校願景呼應之說明	多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。	
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。			
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	領綱核心素養具體內涵	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。	

	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。		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-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 人權議題:E23 認識隱私權與日常生活的關係
課程目標	一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中 二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。 三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養		

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
一至七	單元 1 影音魔術秀(7 節) 1-1 揭開神秘面紗(1 節) 1-2 加入繽紛道具(2 節) 1-3 魔術煉丹爐(2 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	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	阿志一路升上了小六，回想六年來的校園點滴，心裡有無限感觸，好想能夠用一種方法，將自己曾經走過的校園足跡以及心中的感動表達出來，尤其正當遇到運動會，阿志想要用將運動會的活動過程記錄下來，我們可以給阿志一點建議嗎？	口頭問答 操作評量 學習評量	台中市資訊教材

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						
	1-4 特技超魔術 (2 節)	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題			本學習活動中，將學習影像軟體的應用及操作，並將各項編修好的素材匯入，且精熟如何拖曳素材。		
七至十二	單元 2 聲音真奇妙(6 節) 2-1 音訊的種類與編輯 (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-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-影片的音訊	1. 學生能認識各種常見音訊的運用類型 2. 學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯。	有人說聲音能傳達深刻的感情，一部影像的呈現，背景音樂以及音效通常會先打動聽眾，可是，我們可以怎麼樣利用聲音，幫助阿志呈現美好的回憶呢？ 透過示範與範例呈現，將音訊的種類清楚介紹，並示範如何處理音訊的素材內容，學生仿作掌握技巧後，套用在自己的作品中。	口頭問答 操作評量 學習評量	台中市資訊教材
十三至十八	單元 3 獨樂樂不如眾樂樂(6 節) 3-1 影像大變身 (3 節) 3-2 影片大觀園 (3 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	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. 學生能學會將影片上傳至社群網站並完成基	如果說孤芳只能自賞，那也未免太冷清，阿志內心的感動，希望能夠和大家分享，我們一起來幫阿志想辦法吧！	口頭問答 操作評量 學習評量	台中市資訊教材

附件 3-3

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
		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 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	本設定。 4. 學生能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。	本學習活動中，學生將學會將影片轉檔剪輯並輸出成可播放之光碟或 ISO 檔儲存、安裝虛擬光碟機並掛載 ISO 檔播放。(windows 10 不用)		