

## 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	<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	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)	<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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" 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。	

	<p>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>		<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 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 六	單元 1 我是大導演(6 節) 1-1 初探攝影棚(1 節) 1-2 認識攝影棚(1 節) 1-3 臨時演員(1 節) 1-4 自創特色演員(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 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	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	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？ 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	口頭評量 互動式學習評量	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						
	1-5 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

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 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 餓餓大花貓 (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 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 ~ 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						
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. 稽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 習評量	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	<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	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)	<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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" 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。	

	<p>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>	<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> <p>人權議題:E23 認識隱私權與日常生活的關係</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 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

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						
		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)		