## 南投縣延平國民小學113學年度彈性學習課程計畫

## 【第一學期】

課程名稱	資訊教育	年級/班級	六年級/甲班、乙班、丙班					
彈性學習課程	■ 統整性(□主題□專題□議題)探究課程 □社團活動與技藝課程	上課節數	每週一節, 共21節					
類別	□特殊需求領域課程 □其他類課程	設計教師	陳君青					
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)	□生命教育 □法治教育□能源教育 □安全教育□家庭教育 □戶外教育	育□海洋教育□品德教育 育□科技教育■資訊教育 育□防災教育□閱讀素養 育□原住民教育□國際教育 元文化教育□生涯規劃教育					
設計理念	教導學生認識什麼是動畫及動畫軟體的使立一份動畫,編輯內容及播放動畫。讓學生,能應用運算思維描述問題解決的方法。							
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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-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-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。							
課程目標	1.學生能認識Scratch、micro:bit視覺化程 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		<b>六之學習興趣</b> 。					

週次	教學進度 單元名稱/節數	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
_	單元一			1.學生能認識 Scratch 視覺	1.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識 Scratch 操作介面及動畫	审作司具	
=	我是大導演 (6節) 1.初探攝影棚		資議 T-Ⅲ-2 網	化程式設計工 具 2.學生能熟悉 程式設計工具	元素。 2.認識 Scratch 動畫元素 有更透徹的了解, 並學會 離線版 Scratch 軟體下載、	實作評量 1.能正確進入 Scratch 官方網 站與搜尋到動畫	1.Scratch 官 方網址:
Ξ	(1節) 2.認識攝影 棚(1節)	資議 P-Ⅲ-1 程式設計工具 的基本應用。	路服務工具的 應用。 資議 S-Ⅲ-1 常	介面功能 3.學生能透過 程式設計工具	安裝、使用方式,解決無法 持續線上作業的問題。 3.使用 Scratch 離線版程式		https://goo.g l/yFaoTf 2.長門刀武 戰神:
四	節)	運用運算思 行動裝置及系 4 維解決問題。 統平臺之功能 :	4.學生能透過程。式設計工具設	設計軟體改編範本角色。 過程4.透過座標觀念學會 設 Scratch 程式設計軟體中 角色移動,並設定角色對	Scratch 官方網 站作品網址紀 錄	https://goo.g I/QLLEHV 3.線上作品 紀錄表:	
五	5.演員走位(1 節) 6.開始來演			5.學生能夠藉 由程式設計工 作的作品產生	話及特效之程式方塊設 定。 5.了解舞台場景、角色、	4.能完成 Scratch 官方網 站專案與程式 頁面之操作	https://goo.g I/DgFdAo
六	戲(1節)			對動畫製作之 興趣。	音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動 製作的角色對話劇情加入 場景變化讓劇情更生動。		

附	件	3 - 3	(九.4)	E一貫。	$/ + \cdot$	一年國	教並用)
PI J		~ ~	\ / LI	500		- 50	マスコに / ロ /

1         1	型元三 你追我跑 (4節) 資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解 決問題。	資結題方資程具用資資體議構解法議式的。議料的A-Ⅲ的表 Ⅲ世康應 Ⅱ 理用:1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2.學生的應動。 3.學生的人物重數,是一個的人。 3.學數,是一個的人。 4.學生的,是一個的人。 4.學生的,是一個的。 4.學生,與一個的人。 4.學生,與一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以一個的人,可以可以一個的人,可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以可以	6.新增與修改角色(大花貓) 造型及新增變數(數量與時間),並設定角色(小老鼠)隨	實作評量: 學生能設定 舞台上同時 發生的程式 動作。	1.Scratch 官方網址: https://goo.gl/yFaoT f 2.鬼抓人修正版 3: https://goo.gl/fnMgS q 3.實作範例: https://goo.gl/T3d8B P
---	--	---	--	--	---	--

- [2	者出現了 (1 節) 2.魔鬼出現了(1節) 3.時間期 打節 (1 節)	資運決資展技資使整資遵資相議用問議現的議用理議守訊關Ⅱ-3 軍題 a- 學正 p- 做法Ⅲ訊技關 a- 省資能 2 源 3 種用 到度。3 種用 到度。3 種用 和 和 。 的 與的	構表資式本資料用資康踐資訊 問法 P-Ⅲ-1 開設應議處。議數 議設用 T-軟 Ⅲ-1 體 H-Ⅲ-1 體 H-Ⅲ-3 份的 健實 資的	2.學寫件, 你新學輯。學規學語的政角的, 等對學對學對學的 等對學對學的 等 等 等 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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。	評生戲智網 重動 重 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 動 大 の 大 の 大 の	自編、Scratch 官方網站、經濟 部對意制用 CC 網站、中小學網 路素養與認知
	(「即) 4.失敗與 成功(1節) 	TH附及工业。	關係。	素養。			

動化樂曲演奏。

北針指向固定方

向。

## 【第二學期】

課程名稱	資訊教育	年級/班級	六年級/甲班、乙班、丙班				
彈性學習課程	■ 統整性(□主題□專題□議題)探究課程 □社團活動與技藝課程	上課節數	每週一節, 共20節				
類別	□特殊需求領域課程 □其他類課程	設計教師	陳君青				
(統整性課程必	□國語文 □英語文(不含國小低年級) □合融入之領 □本土語文□臺灣手語 □新住民語文 □ 域及議題 □ □ □ □ □ 世活課程 □健康與體育 硫整性課程必 □社會 ■ ■自然科學 ■藝術		育□海洋教育□品德教育 育□科技教育■資訊教育 育□防災教育□閱讀素養 育□原住民教育□國際教育 元文化教育□生涯規劃教育				
設計理念	教導學生整合多媒體素材,能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。並能瞭解素材選用類型及優缺點,運用免費的編輯軟體製作影片,產出想法與作品,解決生活中簡單的問題。						
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 總綱核心素養 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-A2 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-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。						
	1.學生能認識常見的資訊科技共創工具,運用資訊產出想法與作品,解決生活中簡單的問題。 2.能嘗試不同創作形式,從事展演活動,反思與回應表演和生活的關係。覺察議題、展現人文關懷。 3.能學習設計思考,進行創意發想和實作,將問題解決的過程與結果,進行報告分享或實作展演						

週次	教學進度 單元名稱/節數	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					
_					1.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							
_	單元一 影音魔術秀(7 節)	資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解	育議 A-Ⅲ-1 結構 化的問題解決表 示方法。 資議 P-Ⅲ-1 程式 設計工具的基本	資議 A-Ⅲ-1 結構	資議 A-Ⅲ-1 結構			資議 A-Ⅲ-1 結構	1.7 学生眼利田充气编	如何拖曳素材。	將各項編修好的 材匯入, 且精熟 何拖曳素材。	
Ξ	1.揭開神秘面 紗(1節) 2.加入繽紛道	決問題。 資議 p-Ⅲ-2 使用數位資源的 整理方法。 資議 a-Ⅲ-4 展現學習資訊科 技的正向能度		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	素材, 並學習如何取得素材, 透過介紹編輯素材的自由	生能認識多媒	園自由軟 體資源中					
四	□具(2節) 3.魔術煉丹爐 □(2節) □4.特技超魔術 □(2節)		材。 4.學生能利用影音編 輯工具加入各項特 效。	並懂得如何撰寫腳 本。 4.學習如何自動播		官方網站						
五					放影片的順序及時間,並設定適當的影片淡入淡出與平移效果,完成基本的影片編修。 5.學習設定片頭標							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

E	914	3-3(几年一貫 / 十二	.牛國教亚用)					
	六					題,插入旁白字幕 以及修剪視訊,完 成基本的影片編 修。		
	七					6.建立動畫特效, 再為影片加上濾鏡 7.本課程將學會建 立片尾, 讓影片的 呈現更加完整。		
	八	單元二 聲音真奇妙	資議 t-Ⅲ-2 運用 資訊科技解決生 活中的問題。	資議 D-Ⅲ-1 常見		透過示範與範例呈 現, 將音訊的種類 清楚介紹, 並示範		BBC Sound Effects 網站 甘茶の音
٠	九	音訊的種類與 編輯(2節)	酒中的问题。 資議 p-Ⅲ-2 使 用數位資源的整 理方法。	的數位資料類型 與儲存架構。	2.學生能將不同類型 的音訊素材轉檔並能 簡易剪輯。	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。	的種類格式	楽工房網 站 格式工廠 (影音編輯 軟體)線上 轉檔網站

+ + -	單元三 獨樂不如眾 樂樂 1.影像大變身 (1節) 2.影片大觀園 (1節)	資運決資使整資展技 世間 世間 表 表 表 表 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-Ⅲ-2 資訊科技合理使用原	1.學生能將影像檔製 作成ISO 檔裝 ISO 檔 整上能 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個	业掛載 ISO 福倫 放。 3.安裝winiso軟體, 介紹簡單操作。 活動 2 影片大觀園	【實作評量】1. 能否可要。2. 能將及發 (Google Classroom)	1.Free ISO Creator 2.教素 Videos Videos 方網站
-------	--	--	--	---	--	--	--

分布及類型更加了解。

了解在地社區產業

分享或實作展演

進行省思. 尋求調

M	件	3-3 (九年一貫 / 十二年國教並用)				
			,尋求調整與創	布及類型更加了解。	勢。	
	$_{\perp} $		新。	9.能藉由商家訪談了	活動 4:	
	爿			解在地社區產業的發	虚實千方任遨遊(3	
				展與經營優劣勢。能藉	節)	
				由商家訪談了解在地	1.藉由導覽短片錄	
				社區產業的發展與經	製行銷家鄉產業,	
	+			營優劣勢。	培養家鄉在地認同	
	九			10.能藉由導覽短片錄	感。	
				製行銷家鄉產業,培養	2.將錄製影片上傳	
ŀ				家鄉在地認同感。能藉	社群媒體平台,介	
				由導覽短片錄製行銷	紹我們的家鄉。	
	=			家鄉產業, 培		
	+			11.養家鄉在地認同		
				感。		
- 1	- 1		i	1		l

## 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。