

南投縣東埔國民小學 111 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	◆漫步雲端成創客-繪聲繪影		年級/班級	四年甲班
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	四年級教師團隊
配合融入之領域或議題 (統整性課程須 2 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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <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"/> <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	
設計理念	1. 讓學生發現生活中的電腦應用 2. 讓學生認識電腦的硬體和軟體。 3. 自媒體世代，本校規劃「電腦輔助設計與應用」課程，對設計與製作及軟體方面有了基本的素養，學生應用電腦繪圖軟體 Inkscape 或搜尋網路上喜歡的圖片進行編輯。			
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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力,理解並遵守社會道德規範,培養公民意識,關懷生態			

<b>課程目標</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識電腦在日常生活中的應用。</li> <li>2. 可以遵守網路禮儀與資訊安全。</li> <li>3. 學生藉由蒐集與發想等方式，了解主題的元素、特色與含意，透過美工繪圖軟體 Inkscape，了解繪製編輯技巧。進而創造出各種作品，體會平面媒體對傳達想法理念的重要性。</li> </ol>
-------------	---

教學進度		學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一	網路搜搜搜 (1)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</li> <li>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</li> <li>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</li> <li>4. 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響, 並尋求解決問題的可能做法。</li> </ol>	1. 網路服務工具的基本操作。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 搜尋引擎的用途</li> <li>2. 常見網路搜尋引擎</li> <li>3. 資料搜尋的方法</li> </ol>	<p>"1. 介紹關於搜尋引擎的背景知識</p> <p>2. 開啟 Chrome 瀏覽器，在網址列輸入「google」、「yahoo」、「bing」、「學校名稱」等文字，連結到各搜尋引擎及網站</p> <p>3. 提問簡報檔問題 1，「請問現在的溫度是幾度呢？」</p> <p>4. 提問簡報檔問題 2，「<math>4 \times 28 \div 2 + 9</math> 等於多少？」</p> <p>5. 提問簡報檔問題 3，「搜尋無尾熊的食物」，讓學生判讀「多重關鍵字」的方法，學生完成作答後老師公布全班的作答情況。</p>	口頭評量 隨堂實作評量	

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					<p>6. 提問簡報檔問題 4「網路假訊息」，引導學生認識網路假消息的問題。</p> <p>7. 介紹「社會秩序維護法」關於散佈謠言的罰則"</p>		
二	網路搜搜搜 (1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>4. 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響, 並尋求解決問題的可能做法。</p>	<p>1. 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>4. 搜尋引擎的用途</p> <p>5. 常見網路搜尋引擎</p> <p>6. 資料搜尋的方法</p>	<p>"1. 介紹關於搜尋引擎的背景知識</p> <p>2. 開啟 Chrome 瀏覽器，在網址列輸入「google」、「yahoo」、「bing」、「學校名稱」等文字，連結到各搜尋引擎及網站</p> <p>3. 提問簡報檔問題 1，「請問現在的溫度是幾度呢？」</p> <p>4. 提問簡報檔問題 2，「<math>4 \times 28 \div 2 + 9</math> 等於多少？」</p> <p>5. 提問簡報檔問題 3，「搜尋無尾熊的食物」，讓學生判讀「多重關鍵字」的方法，學生完成作答後老師公布全班的作</p>	<p>口頭評量 隨堂實作評量</p>	

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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
					<p>答情況。</p> <p>6. 提問簡報檔問題 4「網路假訊息」，引導學生認識網路假消息的問題。</p> <p>7. 介紹「社會秩序維護法」關於散佈謠言的罰則"</p>		
三	電子郵件(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>4. 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響, 並尋求解決問題的可能做法。</p>	<p>1. 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>1. 電子郵件的應用</p>	<p>學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件</p> <p>1. 老師利用傳統信封的圖片比較正確和錯誤地址的差別與處理流程</p> <p>2. 輸入個人帳號、密碼登入信箱</p> <p>3. 簡介個人信箱常用之功能</p> <p>4. 解釋電子郵件格式各段落的意義</p> <p>5. 寄出信件"</p>	<p>口頭評量 隨堂實作評量</p>	
四	電子郵件(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>1. 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>2. 電子郵件的應用</p>	<p>學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件</p> <p>1. 老師利用傳統信封的圖片比較正確和錯誤地址的差別與處理流程</p> <p>2. 輸入個人帳號、密碼登入信箱</p>	<p>口頭評量 隨堂實作評量</p>	

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		4. 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響, 並尋求解決問題的可能做法。			3. 簡介個人信箱常用之功能 4. 解釋電子郵件格式各段落的意義 5. 寄出信件"		
五	雲端硬碟檔案管理(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法, 整理已有的資訊或數據。	1. 網路服務工具的基本操作	1. 資料分析的用途	1. 介紹 Google 雲端硬碟頁面功能 2. 新增資料夾, 資料夾下再新增子資料夾, 上傳本機檔案到雲端 3. 新增各種類型檔案 4. 新增簡報並共用 5. 下載、登入雲端硬碟檔案串流程式 6. 複製本機檔案到雲端硬碟檔案串流磁碟、上傳檔案到網頁 Google 雲端硬碟"	口頭評量 隨堂實作評量	
六	雲端硬碟檔案管理(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方	1. 網路服務工具的基本操作	2. 資料分析的用途	1. 介紹 Google 雲端硬碟頁面功能 2. 新增資料夾, 資料夾下再新增子資料夾, 上傳本機檔案到雲端 3. 新增各種類型檔案 4. 新增簡報並共用 5. 下載、登入雲端硬碟檔案串流程式	口頭評量 隨堂實作評量	

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		法, 整理已有的資訊或數據。			6. 複製本機檔案到雲端硬碟檔案串流磁碟、上傳檔案到網頁 Google 雲端硬碟"		
七	youTube 影音世界(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 網路服務工具的基本操作	1. 網路影音包羅萬象 2. 快速搜尋看影片 3. 訂閱頻道・主動通知 4. 建立頻道・播放清單 5. 分享影片・按讚留言 6. 雲端學習平台	1. 請學生回想一下, 曾經觀看過哪一些影片呢? 最喜歡哪一種影片? 2. 教師提問「曾經觀看過哪一些影片呢? 最喜歡哪一種影片?」, 藉以引起學習動機。透過書本或動畫影片, 介紹 YouTube 影音平台, 透過它可上傳、觀看或分享影片。 3. 介紹如何連結 YouTube 網站, 如何點選觀看發燒影片或推薦影片。 4. 講解 YouTube 影片常用按鈕, 及進階播放功能, 例如: 迷你播放器、循環播放及速度等設定。 5. 介紹影片搜尋技巧及篩選器的進階搜尋功能。 包括: 如何搜尋、觀看防疫大作戰影片, 學習正確的防疫方法。 6. 教導學生如何訂閱頻道, 隨	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
					<p>時掌握最新的資訊。</p> <p>7. 講解如何建立頻道、播放清單、分享影片，透過Gmail分享喜歡的影片網址給老師及同學。</p> <p>8. 介紹雲端學習平台，包括「教育雲、台北酷課雲及均一教育平台」等，及如何透過影音平台，獲得哪些自主學習的內容？</p>		
八	youTube 影音世界(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	1. 網路服務工具的基本操作	<p>1. 網路影音包羅萬象</p> <p>2. 快速搜尋看影片</p> <p>3. 訂閱頻道・主動通知</p> <p>4. 建立頻道・播放清單</p> <p>5. 分享影片・按讚留言</p> <p>6. 雲端學習平台</p>	<p>1. 請學生回想一下，曾經觀看過哪一些影片呢？最喜歡哪一種影片？</p> <p>2. 教師提問「曾經觀看過哪一些影片呢？最喜歡哪一種影片？」，藉以引起學習動機。透過書本或動畫影片，介紹YouTube影音平台，透過它可上傳、觀看或分享影片。</p> <p>3. 介紹如何連結YouTube網站，如何點選觀看發燒影片或推薦影片。</p> <p>4. 講解YouTube影片常用按鈕，及進階播放功能，例如：迷你播放器、循環播放及速度等設定。</p>	口頭問答 操作練習 學習評量	

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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
					5. 介紹影片搜尋技巧及篩選器的進階搜尋功能。 包括：如何搜尋、觀看防疫大作戰影片，學習正確的防疫方法。 6. 教導學生如何訂閱頻道，隨時掌握最新的資訊。 7. 講解如何建立頻道、播放清單、分享影片，透過Gmail分享喜歡的影片網址給老師及同學。 8. 介紹雲端學習平台，包括「教育雲、台北酷課雲及均一教育平台」等，及如何透過影音平台，獲得哪些自主學習的內容？		
九	Google 地圖 真好用(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 網路服務 工具的基本操作	1. 好用的Google地圖 2. 街景服務·身歷其境 3. 我的Google地圖 4. 路線規劃輕鬆Go 5. 環遊世界·探索外太空	1. 教師提問「最想到哪一個國家、景點，甚至於到哪個星球翱翔呢？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹Google地圖各項功能，帶我們到處趴趴走，是旅遊的好幫手。 2. 介紹Google地圖地點搜尋、街景服務、路線規劃、衛星3D	口頭問答 操作練習 學習評量	



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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
					檢視等功能。 3. 教導學生設立Google地圖清單，編輯喜愛的地點、想去的地點等等。 4. 介紹如何規劃去「動物園」或「兒童樂園」的路線與景點安排。 5. 利用Google地圖環遊世界，並離開地球，一探外太空的奧秘。		
十	Google 地圖 真好用(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 能認識常見的資訊系統。 2. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 網路服務工具的基本操作	1. 學生使用 Google 地圖搜尋國語課本中所提到的 101 建築，從街景服務、360 度全景相片和內部實景，瀏覽 101 建築的附近街景及內部 3D 實景，實際感受不用到現場，也能身歷其境。 2. 學生登入 Google 帳號，編輯自己的 Google 地圖清單，設定住家地址及新增常去地址的標籤，查詢喜愛的地點、想去的地點後儲存。 3. 學生自行安排從住家至某一景點的路線，選擇不同的交通工具，例如公車路線、單車路	口頭評量 隨堂實作評量	

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					<p>線、開車路線等等，請父母協用教學，利用假日時間帶孩子完成其中一個路線。</p> <p>4. 透過 Google Map 規畫假日全家出遊活動，把路線安排心得、遊玩趣事打在 Gmail 上，寄給老師，作為一次實作評量成績。</p> <p>5. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p>		
十一	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>4. 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	1. 繪圖軟體的使用	<p>1. 學生能了解向量圖與點陣圖之不同</p> <p>2. 學生能學會 Inkscape 幾何圖形繪製工具</p> <p>3. 學生能了解 Inkscape 程式主要功能之一-幾何圖形繪製</p>	<p>認識 Inkscape</p> <p>1. Inkscape 下載及操作環境介紹-功能表單及工具列介紹</p> <p>2. 向量圖與點陣圖的簡單介紹</p> <p>3. 工具介紹</p> <p>4. 繪製矩形、圓形與上色-米老鼠圖案</p> <p>5. 繪製多邊形、星形以及三角形</p>	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經課發會 審查通過
十二	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習</p>	1. 繪圖軟體的使用	<p>1. 學生能學會 Inkscape 「路徑/組合及減去」功能</p> <p>2. 學生能學會 Inkscape 「變形」功能</p>	<p>魚而水中游-認識圖形與文字色彩</p> <p>1. 利用矩形及圓形工具繪製矩形及圓形圖案</p> <p>2. 利用路徑/組合及減去，組合</p>	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=13BHcrg">https://www.youtube.com/watch?v=13BHcrg</a>

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。		3. 學生能學會 Inkscape 輸入文字工具	魚身 2. 加入文字 3. 利用變形工具改變文字形狀 4. 上色		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gpUcrZBT_E70&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZOcdrWshgobd&amp;index=140">https://www.youtube.com/watch?v=gpUcrZBT_E70&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZOcdrWshgobd&amp;index=140</a>
十三	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能了解何謂貝茲曲線 2. 學生能學會 Inkscape 「貝茲曲線」功能 3. 學生能利用貝茲曲線繪製出動物 Logo 圖案並上色 4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	貝茲曲線-動物 Logo 設計 1. 何謂 Logo ? 2. 介紹貝茲曲線 3. 搜尋下載動物圖片 4. 利用貝茲曲線繪製動物 Logo 圖案	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gpUcrZBT_E70&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZOcdrWshgobd&amp;index=35">https://www.youtube.com/watch?v=gpUcrZBT_E70&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZOcdrWshgobd&amp;index=35</a>
十四	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能了解何謂貝茲曲線 2. 學生能學會 Inkscape 「貝茲曲線」功能	5. 利用貝茲曲線繪製動物 Logo 圖案〈續〉 6. 上色 7. 分享作品	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經課發會 審查通過

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。		3. 學生能利用貝茲曲線繪製出動物 Logo 圖案並上色 4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。			
十五	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能了解何謂畫筆筆觸 2. 學生能學會 Inkscape 「畫筆筆觸」功能 3. 學生能利用畫筆筆觸及貝茲曲線繪製出動漫公仔圖案並上色 4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	可愛公仔 1. 認識畫筆筆觸 2. 操作各筆觸相關設定 3. 搜尋下載動漫圖片 4. 用神奇邊框畫出筆觸自然的插畫 5. 上色	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="http://openflourish.com/posts/256582-inkscape-practice-20150306">http://openflourish.com/posts/256582-inkscape-practice-20150306</a>
十六	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能了解何謂畫筆筆觸 2. 學生能學會 Inkscape 「畫筆筆觸」功能	1. 可愛公仔〈續〉 2. 匯出及分享作品	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經課發會 審查通過

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。		3. 學生能利用畫筆筆觸及貝茲曲線繪製出動漫公仔圖案並上色 4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。			
十七	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能學會利用 PICSVG 網站進行轉檔 2. 學生能學會利用 Inkscape 幫向量圖上色 3. 學生能利用貝茲曲線繪製出圖案並上色 4. 學生能利用文字工具書入文字, 並上色 5. 學生能進行排版設計-圖案及文字大小、顏色、位置以及底圖顏色整體配色 6. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	設計包裝盒 1. 事前回家作業-纏繞畫或線條畫〈自家產業或台灣動植物〉, 進行掃描成電子檔 2. 利用 PICSVG 網站進行轉成向量圖檔 3. 開啟教師所提供-單紙盒包裝設計 Inkscape 原始檔, 並將線條畫像量圖檔貼入 4. 進行排版設計-加入文字、底圖顏色、線條畫顏色	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://kknews.cc/zh-tw/design/x5yqp8.html">https://kknews.cc/zh-tw/design/x5yqp8.html</a>
十八	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能學會利用 PICSVG 網站進行轉檔 2. 學生能學會利用 Inkscape 幫向量圖上色 3. 學生能利用貝茲曲線繪製出圖案並上色 4. 學生能利用文字工具	5. 設計包裝盒〈續〉 6. 輸出 PNG 檔 7. 列印並切割紙盒外緣並組何 8. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經課發會 審查通過

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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
		元素與想像力, 豐富創作主題。		書入文字, 並上色 5. 學生能進行排版設計-圖案及文字大小、顏色、位置以及底圖顏色整體配色 6. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。			
十九	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 資料處理應用專題 2. 資訊科技應用專題	1. 學生能知道電腦輔助設計與製造的定義。 2. 學生能認識繪圖軟體 Inkscape 與雷雕程序之搭配。 3. 學生能明白雷雕機的用途。 4. 引發學生對「設計與製作」的興趣。 5. 學會運用 Inkscape 的基本功能。 6. 學會使用電腦繪圖軟體設計出客製化的作品。	雷雕作品創作-杯墊 -Inkscape 與 PICSVG 搭配 1. 搜尋下載動物圖片 2. 進入 PICSVG 網站, 將動物圖片轉為向量圖檔 3. SVG 檔匯入 Inkscape 程式 4. 設定文件大小 5. 調整大小 6. 加入文字, 進行編排	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dxssv4Ch6lU&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgobd&amp;index=27">https://www.youtube.com/watch?v=dxssv4Ch6lU&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgobd&amp;index=27</a>
二十	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。 3. 資 a-II-4 能具備學習	1. 資料處理應用專題 2. 資訊科技應用專題	1. 學生能知道電腦輔助設計與製造的定義。 2. 學生能認識繪圖軟體 Inkscape 與雷雕程序之搭配。	7. 雷雕作品創作-Inkscape 與 PICSVG 搭配〈續〉 8. 輸出 PNG 檔 9. 透過雷雕機雷雕	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經課發會 審查通過

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	學習評量方式	教材學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		<p>資訊科技的興趣。</p> <p>4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。</p>		<p>3. 學生能明白雷雕機的用途。</p> <p>4. 引發學生對「設計與製作」的興趣。</p> <p>5. 學會運用 Inkscape 的基本功能。</p> <p>6. 學會使用電腦繪圖軟體設計出客製化的作品。</p>			
二十一	繪圖設計軟體 Inkscape(1)	<p>1. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重性。</p> <p>3. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>4. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。</p>	<p>1. 資料處理應用專題</p> <p>2. 資訊科技應用專題</p>	<p>1. 學生能知道電腦輔助設計與製造的定義。</p> <p>2. 學生能認識繪圖軟體 Inkscape 與雷雕程序之搭配。</p> <p>3. 學生能明白雷雕機的用途。</p> <p>4. 引發學生對「設計與製作」的興趣。</p> <p>5. 學會運用 Inkscape 的基本功能。</p> <p>6. 學會使用電腦繪圖軟</p>	<p>7. 雷雕作品創作-Inkscape 與 PICSVG 搭配〈續〉</p> <p>8. 輸出 PNG 檔</p> <p>9. 透過雷雕機雷雕</p>	<p>口頭評量</p> <p>隨堂實作評量</p>	<p>自編教材 1110629</p> <p>經課發會審查通過</p>

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 方式	教材 學習 資源
週 次	單元/主題 名稱/節數						
				體設計出客製化的作品。			



【第二學期】

課程名稱	◆漫步雲端成創客-繪聲繪影			年級/班級	四年甲班		
彈性學習課程類別	□統整性(□主題□專題□議題)探究課程			上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節		
	□社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 ■其他類課程						設計教師
配合融入之領域或議題 (統整性課程須 2 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			
設計理念	本課程設計是將資訊教育結合藝術領域跨域學習，透過跨領域多元學習設計，探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。						
總綱核心素養	1. 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 2. 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。 3. 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。 4. 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。 5. E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。						
課程目標	學生藉由蒐集與發想等方式，了解主題的元素、特色與含意，透過影像處理軟體 GIMP 及影音編輯軟體 IPAD-imovie 和可立拍進行編輯創作，了解繪製及動畫編輯技巧。進而創造出各種作品，體會平面媒體及動畫對傳達想法理念的重要性。						

教學進度	學習表現	校訂	學習目標	學習活動	學習評量	教材
------	------	----	------	------	------	----

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

週次	單元/主題 名稱/節數		學習內容				學習資源
一	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識 Gimp 軟體提供調整照片及影像合成功能 2. 學生能了解 Gimp 軟體操作環境介面 3. 學生能了解 Gimp 軟體工具列操作方法 4. 學生能學會顏色/飽和度功能	認識 Gimp 1. 相機操作攝影技巧 2. 手機人物拍攝練習與照片傳輸 3. Gimp 下載及操作環境介紹—功能表單及工具列介紹 4. 裁切練習 5. 飽和度及色相練習-黑白老照片 6. 存檔	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過
二	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識色調與帶給人的感覺 2. 學生能學會 Gimp 軟體顏色/色相及飽和度及映像進行修改色調 3. 學生能 Gimp 選取工具功能及目的性 4. 學生能學會圖層管	改變照片色調 1. 匯入照片 2. 照片調整〈亮度、色調、…〉 3. 圓形與矩形選取練習 4. 介紹圖層概念與運用 5. 匯出 png 檔	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8oZ5x0egS-s">https://www.youtube.com/watch?v=8oZ5x0egS-s</a>

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						
		3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分 享學習資源與心 得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描 述問題解決的方 法。 5. 藝 1-II-6 能使 用視覺元素與想像 力, 豐富創作 主題。		理			
三	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解 決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與 他人建立良好的互 動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分 享學習資源與心 得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能了解文字轉 成選取範圍之目的及 選取方式的多樣化 2. 學生能學會文字工 具操作 3. 學生能學會以新增 圖層方式改變色調 4. 同學互相觀摩優秀 作品, 進行經驗的交流。	選取運用-攝影文字 1. 匯入自選照片 2. 新增圖層/Transparency 透明度㊸選漸層工具, 改變 色調 3. 新增圖層㊸輸入文字(想傳 達主題之詞語) 4. 文字改成選取範圍㊸按 DEL 鍵即可 5. 匯出 png 檔 6. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=AorcsGcQs8o&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgo&amp;index=172">https://www.youtube.com/watch?v=AorcsGcQs8o&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgo&amp;index=172</a>

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						
		述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。					
四	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識修圖目的 2. 學生能利用「修補工具 Healing」進行修圖 3. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	修圖-去斑去痘痘 1. 匯入自選照片 2. 複製圖層, 並重新命名 3. 點選修補工具 Healing 4. 按 Ctrl 鍵, 對圖片取樣 5. 塗抹欲修補之圖片位置 6. 匯出 png 檔 7. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jJSDvxYwCOU&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgobd&amp;index=175&amp;t=404s">https://www.youtube.com/watch?v=jJSDvxYwCOU&amp;list=PLbX02iuKkPTP7cgd6nmYoZ0cdrWshgobd&amp;index=175&amp;t=404s</a>

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						
五	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識濾鏡的目的 2. 學生能利用「濾鏡/高斯模糊」與「圖層模式 / Grain extract」「去飽和度」「調整臨界值」產生素描效果	彩色鉛筆素描效果〈一〉 1. 匯入照片 2. 重製圖層 3. 最上層圖層 ⊕ 濾鏡/高斯模糊 4. 選擇圖層模式 / Grain extract 5. 圖層/merge down 向下合併 6. 去飽和度 7. 調整臨界值 8. 利用魔術棒選取去背 9. 圖層模式 Grain merge	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過
六	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識濾鏡的目的 2. 學生能利用「濾鏡/高斯模糊」與「圖層模式 / Grain extract」「去飽和	彩色鉛筆素描效果〈二〉 1. 匯入自己生活照片 2. 依步驟操作「彩色鉛筆素描效果」 3. 匯出 png 檔 4. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過

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						
		<p>他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。</p>		<p>度」「調整臨界值」產生素描效果</p> <p>3. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。</p>			
七	影像處理軟體 GIMP(1)	<p>1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	1. 繪圖軟體的使用	<p>1. 學生能認識影像合成與主題傳達</p> <p>2. 學生能利用路徑工具進行人物選取及去背箋空</p> <p>3. 學生能已去被人物與物體照片結合, 產生創意趣味</p> <p>4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。</p>	<p>影像合成-路徑工具</p> <p>1. 匯入自己生活照片</p> <p>2. 介紹路徑工具</p> <p>3. 利用路徑工具選取人像</p>	<p>口頭評量</p> <p>隨堂實作評量</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=daodx-ConaE">https://www.youtube.com/watch?v=daodx-ConaE</a></p>

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						
		4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。					
八	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能認識影像合成與主題傳達 2. 學生能利用路徑工具進行人物選取及去背箋空 3. 學生能已去被人物與物體照片結合, 產生創意趣味 4. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	4. 匯入欲合成物品之照片-例如手機、鏡子、螢幕... 5. 將已去背之個人照與之結合 6. 加入文字 7. 匯出 png 檔 8. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過

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						
		力, 豐富創作 主題。					
九	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解 決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與 他人建立良好的互 動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分 享學習資源與心 得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描 述問題解決的方 法。 5. 藝 1-II-6 能使 用視覺元素與想像 力, 豐富創作 主題。	1. 繪圖軟體的使 用	1. 學生能知道自家產業 的主項內容及特色。 2. 學生能習得繪圖軟體 GIMP 之使用方式。 3. 學生能習得排版技巧 之學習。 4. 學生能能夠勇於發 表。 5. 輸出產出海報作品。	廣告海報 1. 海報範例說明 2. 確立主題-自家產業 3. 上網搜尋文字資料及下載 圖片 4. 確立海報底色 5. 路徑工具繪製底圖造型區 塊	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通 過



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						
十	影像處理軟體 GIMP(1)	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 繪圖軟體的使用	1. 學生能知道自家產業的主項內容及特色。 2. 學生能習得繪圖軟體 GIMP 之使用方式。 3. 學生能習得排版技巧之學習。 4. 學生能能夠勇於發表。 5. 輸出產出海報作品。	6. 匯入照片並選取去背 7. 加入文字 8. 調整大小及排版 9. 匯出 png 檔 10. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過
十一	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能認識動畫原理 2. 學生能了解 IPAD-imovie 和可立拍軟體操作環境介面 3. 能以誇張、變形的方式用 IPAD-imovie 和	認識 IPAD-imovie 和可立拍 1. IPAD-imovie 和可立拍下載及操作環境介紹—功能表單及工具列介紹 2. 基本操作練習—繪圖工具介紹	1. 口頭回答。 2. 實作觀察。 3. 作品評量。	

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						
		<p>他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。</p>		<p>可立拍畫出各種造型</p> <p>4. 能用時間軸關鍵影格設定讓主角動起來</p> <p>5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。</p>	<p>3. 在時間軸上移動/更改形狀變形效果</p> <p>4. 輸出</p> <p>5. 作品分享</p>		
十二	<p>影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程</p>	<p>1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 簡單的問題解決表示方法</p> <p>2. 程式設計工具之功能與操作</p> <p>3. 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題</p> <p>2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來</p> <p>3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。</p> <p>4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。</p>	<p>製作動畫繪本-角色動作編輯〈一〉</p> <p>1. 依繪本每頁內容匯入相關人物各之體元件以及環境背景元件</p> <p>2. 在時間軸上設定關鍵影格, 並調整該影格之元件的旋轉、位置、大小, 符合劇情內容</p> <p>3. 圖層運用與管理-不同元件歸屬於特定圖層</p>	<p>口頭評量</p> <p>隨堂實作評量</p>	

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						
		4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。		5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。			
十三	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來 3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	角色動作編輯〈二〉	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通 過

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						
		力, 豐富創作 主題。					
十四	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解 決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與 他人建立良好的互 動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分 享學習資源與心 得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描 述問題解決的方 法。 5. 藝 1-II-6 能使 用視覺元素與想像 力, 豐富創作 主題。	1. 簡單的問題解 決表示方法 2. 程式設計工具 之功能與操作 3. 程式設計之基 本應用	1. 學生能了解繪本的大 綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD- imovie 和可立拍時間 軸關鍵影格設定讓每個 元件動起來 3. 學生能利用旁白、背 景音樂、音效呈現不同 情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中 體會動畫製程的繁複與 辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀 作品, 進行經驗的交 流。	角色動作編輯〈三〉	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通 過

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						
十五	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來 3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	錄製旁白 1. 開啟附屬應用程式/錄音機 2. 依繪本每頁文字依序唸出, 並錄音存檔 3. 旁白錄音檔依頁碼進行重新命名編碼	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過
十六	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來	匯入聲音檔 1. 加入旁白聲音檔 2. 加入背景音樂 3. 加入音效	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過

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						
		<p>他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。</p>		<p>3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。</p> <p>4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。</p> <p>5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。</p>			
十七	<p>影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程</p>	<p>1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 簡單的問題解決表示方法</p> <p>2. 程式設計工具之功能與操作</p> <p>3. 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題</p> <p>2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來</p> <p>3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。</p> <p>4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。</p>	<p>加入文字</p> <p>1. 開啟教師所提供繪本文字檔</p> <p>2. 一段一段文字轉貼至 IPAD-imovie 和可立拍成元件</p> <p>3. 調整大小、顏色、位置、出現時間點</p>	<p>口頭評量</p> <p>隨堂實作評量</p>	<p>自編教材 1110629 經 課發會審查通過</p>

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						
		4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。		5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。			
十八	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來 3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	綜合編輯〈一〉	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過

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						
		力, 豐富創作 主題。					
十九	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	11. 資 t-II-2 能使用資訊科技解 決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與 他人建立良好的互 動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分 享學習資源與心 得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描 述問題解決的方 法。 5. 藝 1-II-6 能使 用視覺元素與想像 力, 豐富創作 主題。	1. 簡單的問題解 決表示方法 2. 程式設計工具 之功能與操作 3. 程式設計之基 本應用	1. 學生能了解繪本的大 綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD- imovie 和可立拍時間 軸關鍵影格設定讓每個 元件動起來 3. 學生能利用旁白、背 景音樂、音效呈現不同 情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中 體會動畫製程的繁複與 辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀 作品, 進行經驗的交 流。	綜合編輯〈二〉	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通 過



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						
二十	影音編輯軟體 IPAD-imovie 和 可立拍課程	1. 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 5. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力, 豐富創作主題。	1. 簡單的問題解決表示方法 2. 程式設計工具之功能與操作 3. 程式設計之基本應用	1. 學生能了解繪本的大綱及傳達主題 2. 學生能用 IPAD-imovie 和可立拍時間軸關鍵影格設定讓每個元件動起來 3. 學生能利用旁白、背景音樂、音效呈現不同情境傳達及劇情變化。 4. 學生能在製作過程中體會動畫製程的繁複與辛苦。 5. 同學互相觀摩優秀作品, 進行經驗的交流。	1. 綜合編輯〈三〉 2. 匯出撥放檔 3. 作品分享	口頭評量 隨堂實作評量	自編教材 1110629 經 課發會審查通過

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。

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。