**南投縣東埔國民小學113學年度彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 漫步雲端-愛護地球小創客 | 年級/班級 | **六**年級/**甲**班 |
| 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 | **21節** |
| 設計教師 | **六年級教師** |
| 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※※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ |
| 對應的學校願景(統整性探究課程) | 堅毅勇敢 | 與學校願景呼應之說明 | 學生運用創新思考的方式去實踐自我想法，發展自我潛能。 |
| 設計理念 | 系統與模型：micro:bit 電路板運作方式 scratch程式開發 。 |
| 總綱核心素養具體內涵 | 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-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 | 數-E-B2具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 |
| 課程目標 | 1.學生能理解電子元件的運作方式，探索生活中的電子元件應用，動手實踐生活科技的設計。2. 學生能分組合作遊戲，培養團隊合作的能力。 |

| **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**可由學校自訂若參考領綱，至少包含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 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 二 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 三 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 四 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 五 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 六 | 認識mirco-bit控制板 | 資E3 應用運算思維描述問題解決的方法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.認識 mirco bit 控制板的構與功能2. mircobit 取代搖桿及滑鼠 | 1.認識micro:bit電路板與scratch 編輯器的使用方式。2.學會設計啟動時顯示笑臉圖案。3學會設計LED 動畫與傳送到micro:bit初步認識電路板開發程式的方法。4.應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。 | 1.認識 micro:bit 電路板的用途。2.學會操作程式編輯軟體： scratch3.小試身手玩micro:bit(1) 新增專案。(2) 編輯啟動時顯示笑臉。(3) 設定持續時間4.學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩Micro:bit小創客初體驗 |
| 七 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 八 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 九 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 十 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 十一 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 十二 | Scratch訊息與偵測的應用 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 1.造型塑型2.廣播訊息與接收訊息3.程式練習 | 1. 了解座標的觀念2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正3. 學會角色信息設定4. 學會新增角色5. 學會修改角色造型學會製作角色動態 | 1. 能找出程式中的問題抓錯 並修正。2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。4. 學會新增與修改角色造型。5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 巨岩版─Scratch 2.0 程式設計小創客 |
| 十三 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計。 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十四 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十五 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十六 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十七 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十八 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 十九 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 二十 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |
| 二十一 | Scratch愛護地球議題動畫程式創作 | 資E3應用運算思維描述問題解決方法。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1.腳本規畫2.廣播訊息與接收訊息3.實作結合scratch+mirco bit進行環保愛地球專題的地畫程式設計 | 能學會使用Scratch軟體設計小遊戲 | 練習使用Scratch 軟體設計程式 | 實作Scratch | Scratch離線版 |

【第二學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 漫步雲端-微電影大導演 | 年級/班級 | **六**年級/**甲**班 |
| 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 | 18節 |
| 設計教師 | 六年級教師 |
| 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※※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ |
| 對應的學校願景(統整性探究課程) | 堅毅勇敢 | 與學校願景呼應之說明 | 學生運用創新思考的方式去實踐自我想法，發展自我潛能。 |
| 設計理念 | 結構與功能：電腦處理軟體應用在微電影製作 。 |
| 總綱核心素養具體內涵 | 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-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。 | 領綱核心素養具體內涵 | 藝-E-B2識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。科-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。  |
| 課程目標 |  |

| **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**可由學校自訂若參考領綱，至少包含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 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 二 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 三 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 四 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 五 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 六 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 七 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 八 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 九 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十一 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十二 | Movie Maker | 科E2 了解動手實作的重要性。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1.Movie Maker操作介面2.Movie Maker美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1.認識 MovieMaker2.學會匯入素材。3學會美術特效、字幕與背景音樂、音效。4.能進行影片分割和剪輯5.能儲存專案 與輸出影片。 | 1.認識操作介面2.匯入素材3.加入美術特效、字幕與背景音樂、音效4.影片分割和剪輯5.儲存專案檔與輸出影片 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十三 | YouTube | 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1.個人 g oogle帳號2.個人頻道與清單3.影片與留言 | 1. 認識YouTube網站。2. 了解個人頻道運作方式。了解影片上傳與留言，並能實際執行。 | 1.建立個人頻道與播放清單2.上傳影片與留言 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十四 | YouTube | 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1.個人 g oogle帳號2.個人頻道與清單3.影片與留言 | 1. 認識YouTube網站。2. 了解個人頻道運作方式。了解影片上傳與留言，並能實際執行。 | 1.建立個人頻道與播放清單2.上傳影片與留言 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十五 | YouTube | 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1.個人 g oogle帳號2.個人頻道與清單3.影片與留言 | 1. 認識YouTube網站。2. 了解個人頻道運作方式。了解影片上傳與留言，並能實際執行。 | 1.建立個人頻道與播放清單2.上傳影片與留言 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十六 | YouTube | 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 1.個人 g oogle帳號2.個人頻道與清單3.影片與留言 | 1. 認識YouTube網站。2. 了解個人頻道運作方式。了解影片上傳與留言，並能實際執行。 | 1.建立個人頻道與播放清單2.上傳影片與留言 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十七 | Google協作平台 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 1.協作平台2.首頁與橫幅3.新頁面與插入雲端硬碟文件4.共用協作平台 | 1 認識協作平台。2.能操作共用協作平台。 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 自編 |
| 十八 | Google協作平台 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 | 1.協作平台2.首頁與橫幅3.新頁面與插入雲端硬碟文件4.共用協作平台 | 1 認識協作平台。2.能操作共用協作平台。 | 1建立協作平台2.編輯首頁與橫幅3.建立新頁面與插入雲端硬碟文件4.設定共用協作平台 | 1.口頭問答2.操作評量學習評量 | 自編 |

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五年級為例，倘六年級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。