

南投縣力行國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位資訊—電腦世界真有趣		年級/班級	六年級/共 2 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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	郭俊勝
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" 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 type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、力行、快樂、創造	與學校願景呼應之說明	1. 認識資訊隱私安全、著作權法規定，建立健康的數位使用規範。 2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。 3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。 4. 落實資訊科技教育，學習利用基礎程式設計，創造發想、展現自信、成就自我。	
設計理念	本課程的設計理念是透過 Scratch 視覺化程式設計工具，培養學生對資訊科學的興趣，並激發他們豐富的想像力。我們將引導學生認識 Scratch 的程序性語法、程式簡單迴圈和條件判斷語法，並運用這些工具來設計舞台，讓學生能創作出獨特的作品。			

	<p>在課程中，學生將使用 Scratch 進行專案創作，並認識分鏡圖和流程圖的概念。透過分鏡圖，學生可以學習創作動畫並表達他們的想像力，同時也培養他們分享作品的樂趣。而透過流程圖，學生將學習使用迴圈、亂數和變數來創作互動式動畫，進一步培養他們的創造力和解決問題的能力。此外，學生還將學習活用已經寫好的程式組件，並將其修改並運用於新的角色。透過這個過程，學生將了解並遵守資訊安全規範，並透過程式設計來保護個人資訊和數據的安全。</p>	
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <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>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。</p> <p>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，關懷生態環境。</p> <p>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。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p> <p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

課程目標	<p>1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch，並能運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法，使用 Scratch 來設計舞台，使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p> <p>2. 使用 Scratch，進行專案創作。並認識分鏡圖，使用分鏡圖來創作動畫，使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力後樂於分享自己的作品。</p> <p>3. 使用 Scratch，進行專案創作。並認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫，使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力後樂於分享自己的作品。</p> <p>4. 使用 Scratch，進行專案創作。並活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色，並用遞減原則，透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。</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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	單元一/我是大導演/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。</p> <p>2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法。</p> <p>3. 使用 Scratch 來設計舞台。</p> <p>4. 使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 利用官方網站搜尋動畫作品。</p> <p>1. 離線版軟體下載與安裝。</p> <p>2. 開啟上節課的喜愛作品紀錄表。</p> <p>3. 程式設計工具介面認識</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。</p> <p>2. 探討作品共通具備的元素。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 程式設計工具操作的方法。</p> <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p> <p>4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。</p> <p>5. 使用學習單分析動畫元素。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。</p> <p>2. 舉例分享如何自己的作品。</p> <p>3. 教師進行總結。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>					
二	單元一/我是大導演/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。</p> <p>2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法。</p> <p>3. 使用 Scratch 來設計舞台。</p> <p>4. 使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 利用官方網站搜尋動畫作品。</p> <p>1. 離線版軟體下載與安裝。</p> <p>2. 開啟上節課的喜愛作品紀錄表。</p> <p>3. 程式設計工具介面認識</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>2. 探討作品共通具備的元素。</p> <p>3. 程式設計工具操作的方法。</p> <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p> <p>4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。</p> <p>5. 使用學習單分析動畫元素。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。</p> <p>2. 舉例分享如何自己的作品。</p> <p>3. 教師進行總結。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>					
三	單元一/我是大導演/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。</p> <p>2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法。</p> <p>3. 使用 Scratch 來設計舞台。</p> <p>4. 使學生具備學習資訊科學的興</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 利用官方網站搜尋動畫作品。</p> <p>1. 離線版軟體下載與安裝。</p> <p>2. 開啟上節課的喜愛作品紀錄表。</p> <p>3. 程式設計工具介面認識</p> <p>【發展活動】</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	趣，並表達豐富的想像力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。 2. 探討作品共通具備的元素。 3. 程式設計工具操作的方法。 <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。 5. 使用學習單分析動畫元素。 <p>【綜合活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		述，協助推理與解題。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			2. 舉例分享如何自己的作品。 3. 教師進行總結。		
四	單元一/我是大導演/6	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。 2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法。 3. 使用 Scratch 來設計舞台。 4. 使學生	【準備活動】 1. 利用官方網站搜尋動畫作品。 1. 離線版軟體下載與安裝。 2. 開啟上節課的喜愛作品紀	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關</p>	<p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p>	<p>錄表。3. 程式設計工具介面認識【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。 2. 探討作品共通具備的元素。 3. 程式設計工具操作的方法。 <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p> <p>4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。</p> <p>5. 使用學習單分析動畫元素。</p> <p>【綜合活動】</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。 2. 舉例分享如何自己的作品。 3. 教師進行總結。		
五	單元一/我是大導演/6	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。 2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷	【準備活動】 1. 利用官方網站搜尋動畫作品。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>語法。3. 使用 Scratch 來設計舞台。4. 使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p>	<p>1. 離線版軟體下載與安裝。</p> <p>2. 開啟上節課的喜愛作品紀錄表。3. 程式設計工具介面認識【發展活動】</p> <p>1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。</p> <p>2. 探討作品共通具備的元素。</p> <p>3. 程式設計工具操作的方法。</p> <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p> <p>4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。</p> <p>5. 使用學習單分析動畫元素。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>			<p>【綜合活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。 2. 舉例分享如何自己的作品。 3. 教師進行總結。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
六	單元一/我是大導演/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識視覺化程式設計工具 Scratch。</p> <p>2. 運用程序性語法、程式簡單迴圈與條件判斷語法。</p> <p>3. 使用 Scratch 來設計舞台。</p> <p>4. 使學生具備學習資訊科學的興趣，並表達豐富的想像力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 利用官方網站搜尋動畫作品。</p> <p>1. 離線版軟體下載與安裝。</p> <p>2. 開啟上節課的喜愛作品紀錄表。</p> <p>3. 程式設計工具介面認識</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面、控制作品。</p> <p>2. 探討作品共通具備的元素。</p> <p>3. 程式設計工具操作的方法。</p> <p>(1)離線軟體啟動與設定：透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。</p> <p>(2)使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換。</p> <p>(3)同時執行的概念介紹。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>			<p>4. 利用自己喜歡的作品並進入線上編輯畫面。</p> <p>5. 使用學習單分析動畫元素。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 複習 Scratch 官方網站操作方式。</p> <p>2. 舉例分享如何自己的作品。</p> <p>3. 教師進行總結。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。					
七	單元二/我的小劇場/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 認識分鏡圖，使用分鏡圖來創作動畫。</p> <p>3. 能進行劇本設計與製作。</p> <p>4. 表達豐富的想像力並樂於分享自己的作品。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. Kahoot：程式即時搶答大考驗。</p> <p>2. 教師說明今日課程。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 以「不要讓我無家可歸」為例，介紹劇本創作設計。</p> <p>2. 教師提供學習單，學生分組進行討論完成學習單。</p> <p>3. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。</p> <p>4. 分組進行創作：我的小劇場。</p> <p>5. 小組上台分享。【綜合活動】</p> <p>1. 各組進行組間回饋。</p> <p>2. 教師綜整學習內回容並給予回饋。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。	藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。				

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。					
八	單元二/我的小劇場/4	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 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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 認識分鏡圖，使用分鏡圖來創作動畫。 3. 能進行劇本設計與製作。 4. 表達豐富的想像力並樂於分享自己的作品。	【準備活動】 1. Kahoot：程式即時搶答大考驗。 2. 教師說明今日課程。 【發展活動】1. 以「不要讓我無家可歸」為例，介紹劇本創作設計。2. 教師提供學習單，學生分組進行討論完成學習單。 3. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。 4. 分組進行創作：我的小劇場。 5. 小組上台分享。【綜合活動】 1. 各組進行組間回饋。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>		2. 教師綜整學習內回容並給予回饋。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。				
九	單元二/我的小劇場/4	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 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。	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 認識分鏡圖，使用分鏡圖來創作動畫。 3. 能進行劇本設計與製作。 4. 表達豐富的想像力並樂於分享自己的作品。	【準備活動】 1. Kahoot：程式即時搶答大考驗。 2. 教師說明今日課程。 【發展活動】1. 以「不要讓我無家可歸」為例，介紹劇本創作設計。2. 教師提供學習單，學生分組進行討論完成學習單。 3. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。 4. 分組進行創作：我的小劇場。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>		<p>5. 小組上台分享。【綜合活動】</p> <p>1. 各組進行組間回饋。</p> <p>2. 教師綜整學習內回容並給予回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。				
十	單元二/我的小劇場/4	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	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	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 認識分鏡圖，使用分鏡圖來創作動畫。 3. 能進行劇本設計與製作。 4. 表達豐富的想像力並樂於分享自己的作品。	【準備活動】 1. Kahoot：程式即時搶答大考驗。 2. 教師說明今日課程。 【發展活動】1. 以「不要讓我無家可歸」為例，介紹劇本創作設計。2. 教師提供學習單，學生分組進行討論完成學習單。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。	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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關		3. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。 4. 分組進行創作：我的小劇場。 5. 小組上台分享。【綜合活動】 1. 各組進行組間回饋。 2. 教師綜整學習內回容並給予回饋。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>				
十一	單元三/你追我跑/5	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫</p> <p>3. 透過程式的學習，培養學生運用數學工具解決問題。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 進入官方網站。</p> <p>2. 調整官方網站語系。</p> <p>3. 展示遊戲作品。</p> <p>4. 進行大家來找碴活動，找出內容錯誤的地方。【發展活動】</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方式。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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</p>	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方式。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資</p>		<p>1. 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動方式：</p> <p>(1)使用程式積木設定角色(小老鼠)的初始座標位置。</p> <p>(2)使用程式積木設定角色(小老鼠)的移動方式，例如設定角色(小老鼠)按下特定</p> <p>(3)按鍵時向左或向右移動。</p> <p>2. 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)：</p> <p>(1)新增角色(大花貓)的造型，可以選擇現有的造型或自行設計。</p> <p>(2)新增變數(數量與時間)用於記錄遊戲進程中的數量和時間。</p> <p>(3)使用程式積木設定角色(小老鼠)隨機出現的位置，</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>述，協助推理與解題。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>並碰到角色(大花貓)時隱藏。</p> <p>3. 角色接觸時的反應及變數值的變化：</p> <p>(1)使用程式積木設定當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應，例如播放音效或顯示提示訊息。</p> <p>(2)使用程式積木修改變數(數量與時間)的值，例如每當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時，變數(數量)增加一個數值。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 教師綜整所學內容。</p> <p>2. 學生發表心得。</p>		
十二	單元三/你追我跑/5	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 進入官方網站。</p> <p>2. 調整官方網站語系。</p> <p>3. 展示遊戲作品。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關</p>	<p>學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>3. 透過程式的學習，培養學生運用數學工具解決問題。</p>	<p>4. 進行大家來找碴活動，找出內容錯誤的地方。【發展活動】</p> <p>1. 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動方式：</p> <p>(1)使用程式積木設定角色(小老鼠)的初始座標位置。</p> <p>(2)使用程式積木設定角色(小老鼠)的移動方式，例如設定角色(小老鼠)按下特定</p> <p>(3)按鍵時向左或向右移動。</p> <p>2. 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)：</p> <p>(1)新增角色(大花貓)的造型，可以選擇現有的造型或自行設計。</p> <p>(2)新增變數(數量與時間)用於記錄遊戲進程中的數量和時間。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		(3)使用程式積木設定角色(小老鼠)隨機出現的位置，並碰到角色(大花貓)時隱藏。 3. 角色接觸時的反應及變數值的變化： (1)使用程式積木設定當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應，例如播放音效或顯示提示訊息。 (2)使用程式積木修改變數(數量與時間)的值，例如每當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時，變數(數量)增加一個數值。 【綜合活動】 1. 教師綜整所學內容。 2. 學生發表心得。		
十三	單元三/你追我跑/5	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 使用 Scratch，進行專案創作。	【準備活動】 1. 進入官方網站。 2. 調整官方網站語系。 3. 展示遊戲作品。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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</p>	<p>2. 認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫</p> <p>3. 透過程式的學習，培養學生運用數學工具解決問題。</p>	<p>4. 進行大家來找碴活動，找出內容錯誤的地方。【發展活動】</p> <p>1. 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動方式：</p> <p>(1)使用程式積木設定角色(小老鼠)的初始座標位置。</p> <p>(2)使用程式積木設定角色(小老鼠)的移動方式，例如設定角色(小老鼠)按下特定</p> <p>(3)按鍵時向左或向右移動。</p> <p>2. 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)：</p> <p>(1)新增角色(大花貓)的造型，可以選擇現有的造型或自行設計。</p> <p>(2)新增變數(數量與時間)用於記錄遊戲進程中的數量和時間。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>表述，協助推理與解題。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>(3)使用程式積木設定角色(小老鼠)隨機出現的位置，並碰到角色(大花貓)時隱藏。</p> <p>3. 角色接觸時的反應及變數值的變化：</p> <p>(1)使用程式積木設定當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應，例如播放音效或顯示提示訊息。</p> <p>(2)使用程式積木修改變數(數量與時間)的值，例如每當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時，變數(數量)增加一個數值。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 教師綜整所學內容。</p> <p>2. 學生發表心得。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十四	單元三/你追我跑/5	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫</p> <p>3. 透過程式的學習，培養學生運用數學工具解決問題。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 進入官方網站。</p> <p>2. 調整官方網站語系。</p> <p>3. 展示遊戲作品。</p> <p>4. 進行大家來找碴活動，找出內容錯誤的地方。【發展活動】</p> <p>1. 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動方式： (1)使用程式積木設定角色(小老鼠)的初始座標位置。 (2)使用程式積木設定角色(小老鼠)的移動方式，例如設定角色(小老鼠)按下特定 (3)按鍵時向左或向右移動。</p> <p>2. 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)：</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	<p>臺中資訊教 市本課程電 子版教材</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>	<p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>(1)新增角色(大花貓)的造型，可以選擇現有的造型或自行設計。</p> <p>(2)新增變數(數量與時間)用於記錄遊戲進程中的數量和時間。</p> <p>(3)使用程式積木設定角色(小老鼠)隨機出現的位置，並碰到角色(大花貓)時隱藏。</p> <p>3. 角色接觸時的反應及變數值的變化：</p> <p>(1)使用程式積木設定當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應，例如播放音效或顯示提示訊息。</p> <p>(2)使用程式積木修改變數(數量與時間)的值，例如每當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時，變數(數量)增加一個數值。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 教師綜整所學內容。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			2. 學生發表心得。		
十五	單元三/你追我跑/5	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 認識流程圖，使用迴圈、亂數與變數來創作互動式動畫</p> <p>3. 透過程式的學習，培養學生運用數學工具解決問題。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 進入官方網站。</p> <p>2. 調整官方網站語系。</p> <p>3. 展示遊戲作品。</p> <p>4. 進行大家來找碴活動，找出內容錯誤的地方。【發展活動】</p> <p>1. 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動方式：</p> <p>(1)使用程式積木設定角色(小老鼠)的初始座標位置。</p> <p>(2)使用程式積木設定角色(小老鼠)的移動方式，例如設定角色(小老鼠)按下特定</p> <p>(3)按鍵時向左或向右移動。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p>	<p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>2. 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)：</p> <p>(1)新增角色(大花貓)的造型，可以選擇現有的造型或自行設計。</p> <p>(2)新增變數(數量與時間)用於記錄遊戲進程中的數量和時間。</p> <p>(3)使用程式積木設定角色(小老鼠)隨機出現的位置，並碰到角色(大花貓)時隱藏。</p> <p>3. 角色接觸時的反應及變數值的變化：</p> <p>(1)使用程式積木設定當角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應，例如播放音效或顯示提示訊息。</p> <p>(2)使用程式積木修改變數(數量與時間)的值，例如每當角色(小老鼠)碰到角色</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			(大花貓)時，變數(數量)增加一個數值。 【綜合活動】 1. 教師綜整所學內容。 2. 學生發表心得。		
十六	單元四/正義的使者/6	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 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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。 3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。	【準備活動】 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。 2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。 【發展活動】 1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識創用 CC 的授權方式及相關限制。 2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>		<p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p> <p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p> <p>6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間：使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，計算射擊命中的次數或得分。 【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。		
十七	單元四/正義的使者/6	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	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。	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。 3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。	【準備活動】 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。 2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。 【發展活動】 1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>		<p>創用 CC 的授權方式及相關限制。</p> <p>2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。</p> <p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p> <p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p> <p>6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間：使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。</p> <p>7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，計算射擊命中的次數或得分。</p> <p>【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。</p>		
十八	單元四/正義的使者/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。</p>	<p>【準備活動】 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關</p>	<p>學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。</p>	<p>2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識創用 CC 的授權方式及相關限制。</p> <p>2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。</p> <p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p> <p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間；使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。 7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，計算射擊命中的次數或得分。 【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十九	單元四/正義的使者/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</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 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 使用 Scratch，進行專案創作。</p> <p>2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。</p> <p>3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。</p> <p>2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識創用 CC 的授權方式及相關限制。</p> <p>2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。</p> <p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p>	<p>1. 口語評量</p> <p>2. 實作評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>	<p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p> <p>6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間：使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。</p> <p>7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			計算射擊命中的次數或得分。 【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。		
二十	單元四/正義的 使者/6	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 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。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。 3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。	【準備活動】 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。 2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。 【發展活動】 1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識創用 CC 的授權方式及相關限制。 2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p>		<p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p> <p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p> <p>6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間：使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，計算射擊命中的次數或得分。 【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。		
二十一	單元四/正義的使者/6	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	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。	1. 使用 Scratch，進行專案創作。 2. 活用已經寫好的程式組件，發揮創意修改並運用於新的角色，進行有意義的行動。 3. 透過程式設計，了解並遵守資訊安全規範。	【準備活動】 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告，了解並遵守資訊安全規範。 2. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片。 【發展活動】 1. 主題分析：了解創用 CC 的概念和使用範疇，並認識	1. 口語評量 2. 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>		<p>創用 CC 的授權方式及相關限制。</p> <p>2. 展示創用 CC 簡介卡通：觀看創用 CC 的相關卡通影片，了解創用 CC 的基本概念、授權方式和應用場景。</p> <p>3. 改編自訂自創角色：進行角色的改編、自訂和自創，可以從內建範例庫中新增角色或從創用 CC 網站搜尋並修改角色的造型。</p> <p>4. 以新建立的檔案更換舞台背景：選擇一個新的舞台背景，將舊的舞台背景替換為新的圖片或場景。</p> <p>5. 新增與刪除角色，修改角色造型。</p> <p>6. 設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間：使用程式積木設定角色(準心)的行為，包括過關數量的計</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>		<p>算、開始遊戲時將數量歸零、滑鼠作為準心的控制方式、按下空白鍵結束遊戲，以及角色(魔鬼)出現的時間。</p> <p>7. 角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化：使用程式積木設定當角色(準心)射擊到其他角色時的反應，如播放音效或顯示提示訊息。同時，也修改相關變數的值，計算射擊命中的次數或得分。</p> <p>【綜合活動】 教師綜整所學內容，學生進行心得回饋。</p>		

【第二學期】

課程名稱	數位資訊—電腦世界真有趣		年級/班級	六年級/共 2 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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	郭俊勝
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" 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 type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、力行、快樂、創造	與學校願景呼應之說明	1. 透過認識資訊隱私安全、著作權法規定，建立健康的數位使用規範。 2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。 3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。 4. 落實資訊科技教育，學習利用基礎程式設計，創造發想、展現自信、成就自我。	
設計理念	這個課程的設計理念是鼓勵學生發展影音創作的技能和想像力，並培養他們在數位媒體環境下的創意表達能力。 第一個目標是讓學生認識常見的 PC 內建影音創作軟體和免費圖庫、音訊素材的運用，並透過合作創作與同學們一起進行影音剪輯，從而展現豐富的想像力和創作力。			

	<p>第二個目標是讓學生了解不同類型的影音應用，並學習使用常見的影音軟體處理音訊素材，將其應用於自己的作品中，並與同學分享，進一步表達他們的創作理念。</p> <p>第三個目標是讓學生認識社群軟體和網站，並學習使用影音編輯軟體將作品輸出成 ISO 檔案，並遵守著作權法規定，注意資訊隱私安全的重要性，並將影片和照片分享到社群網站上。</p> <p>透過這些目標，學生將能夠在數位媒體領域中發展他們的技能，並在創作中展現獨特的想法和才華。</p>	
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <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>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。</p> <p>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，關懷生態環境。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p> <p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	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. 認識 PC 內建常見影音創作軟體，與常見的免費圖庫和音訊運用，與同學一起合作創作來做影音的剪輯，表達豐富的想像與創作力。 2. 認識常見影訊應用類型，並使用常見的影音軟體來處理音訊素材，並套用在自己的作品，與同學分享，表達豐富的想像與創作力。 3. 認識社群軟體與網站，並用影音編輯軟體輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站，遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。		

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	單元一/影音魔術秀/7	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。 2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。 3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。	【準備活動】 1. 認識 CC0 免費圖庫。 2. 教師展示創作影音範例。 3. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。	1. 實作評量 2. 口頭評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>					
二	單元一/影音魔術秀/7	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。</p> <p>2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。</p> <p>3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 認識 CC0 免費圖庫。</p> <p>2. 教師展示創作影音範例。</p> <p>3. 學生自由發表。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。</p> <p>2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 表現評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
三	單元一/影音魔術秀/7	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。 2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。 3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。	【準備活動】 1. 認識 CC0 免費圖庫。 2. 教師展示創作影音範例。 3. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。	1. 實作評量 2. 口頭評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
四	單元一/影音魔術秀/7	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。 2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。 3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。	【準備活動】 1. 認識 CC0 免費圖庫。 2. 教師展示創作影音範例。 3. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。	1. 實作評量 2. 口頭評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>					
五	單元一/影音魔術秀/7	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。</p> <p>2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。</p> <p>3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 認識 CC0 免費圖庫。</p> <p>2. 教師展示創作影音範例。</p> <p>3. 學生自由發表。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。</p> <p>2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 表現評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
六	單元一/影音魔術秀/7	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。 2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。 3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。	【準備活動】 1. 認識 CC0 免費圖庫。 2. 教師展示創作影音範例。 3. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。	1. 實作評量 2. 口頭評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
七	單元一/影音魔術秀/7	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識 PC 內建常見影音創作軟體。 2. 熟悉常見的免費圖庫和音訊運用。 3. 與同學一起合作創作來做影音的剪輯。	【準備活動】 1. 認識 CC0 免費圖庫。 2. 教師展示創作影音範例。 3. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 介紹影片素材：了解不同種類的素材，包括視訊檔、文字檔、圖片檔和音訊檔，以及相應的編輯軟體。 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修學會整理影片素材。	1. 實作評量 2. 口頭評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本：學習使用影片編輯軟體，將各種素材拖曳至分鏡腳本中，進行素材的排列和組合。</p> <p>4. 新增專案與備份專案的練習。</p> <p>5. 正確剪輯聲音及簡單編修。</p> <p>6. 正確拖曳素材。</p> <p>7. 運用聽覺元素（音效、音樂等）在影片編輯軟體中創作，表達個人的想像力和創造力，使作品更豐富多元。篩選條件（濾鏡），插入說明文字，並示範如何修剪視訊</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行創作發表。</p> <p>2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
八	單元二/聲音真奇妙/5	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識常見影訊應用類型。 2. 使用常見的影音軟體來處理音訊素材。 3. 利用軟體創作屬於自己的作品。 4. 能與同學分享並表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 透過示範與範例呈現，將音訊的種類進行介紹。 2. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 示範處理素材內容。 2. 音訊素材的處理介紹。 3. 影訊素材的處理介紹。 4. 影音結合與特效的運用。 5. 學生進行創作。 6. 教師進行差異化教學。 【綜合活動】	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生進行影音創作發表。 2. 學生進行回饋。 3. 教師綜整所學並給予回饋。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
九	單元二/聲音真奇妙/5	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識常見影訊應用類型。 2. 使用常見的影音軟體來處理音訊素材。 3. 利用軟體創作屬於自己的作品。 4. 能與同學分享並表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 透過示範與範例呈現，將音訊的種類進行介紹。 2. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 示範處理素材內容。 2. 音訊素材的處理介紹。 3. 影訊素材的處理介紹。 4. 影音結合與特效的運用。 5. 學生進行創作。 6. 教師進行差異化教學。 【綜合活動】	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生進行影音創作發表。 2. 學生進行回饋。 3. 教師綜整所學並給予回饋。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十	單元二/聲音真奇妙/5	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識常見影訊應用類型。 2. 使用常見的影音軟體來處理音訊素材。 3. 利用軟體創作屬於自己的作品。 4. 能與同學分享並表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 透過示範與範例呈現，將音訊的種類進行介紹。 2. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 示範處理素材內容。 2. 音訊素材的處理介紹。 3. 影訊素材的處理介紹。 4. 影音結合與特效的運用。 5. 學生進行創作。 6. 教師進行差異化教學。 【綜合活動】	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生進行影音創作發表。 2. 學生進行回饋。 3. 教師綜整所學並給予回饋。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十一	單元二/聲音真奇妙/5	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識常見影訊應用類型。 2. 使用常見的影音軟體來處理音訊素材。 3. 利用軟體創作屬於自己的作品。 4. 能與同學分享並表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 透過示範與範例呈現，將音訊的種類進行介紹。 2. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 示範處理素材內容。 2. 音訊素材的處理介紹。 3. 影訊素材的處理介紹。 4. 影音結合與特效的運用。 5. 學生進行創作。 6. 教師進行差異化教學。 【綜合活動】	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生進行影音創作發表。 2. 學生進行回饋。 3. 教師綜整所學並給予回饋。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十二	單元二/聲音真奇妙/5	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識常見影訊應用類型。 2. 使用常見的影音軟體來處理音訊素材。 3. 利用軟體創作屬於自己的作品。 4. 能與同學分享並表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 透過示範與範例呈現，將音訊的種類進行介紹。 2. 學生自由發表。 【發展活動】 1. 示範處理素材內容。 2. 音訊素材的處理介紹。 3. 影訊素材的處理介紹。 4. 影音結合與特效的運用。 5. 學生進行創作。 6. 教師進行差異化教學。 【綜合活動】	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生進行影音創作發表。 2. 學生進行回饋。 3. 教師綜整所學並給予回饋。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>					
十三	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識社群軟體與網站。</p> <p>2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。</p> <p>3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。</p> <p>4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。</p> <p>2. 教師介紹常見社群軟體。</p> <p>3. 學生自由發表想法。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。</p> <p>2. ISO 檔如何製作輸出。</p> <p>3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 口語評量</p> <p>3. 表現評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>					
十四	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識社群軟體與網站。</p> <p>2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。</p> <p>3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。</p> <p>4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。</p> <p>2. 教師介紹常見社群軟體。</p> <p>3. 學生自由發表想法。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。</p> <p>2. ISO 檔如何製作輸出。</p> <p>3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 口語評量</p> <p>3. 表現評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p>					
十五	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 認識社群軟體與網站。</p> <p>2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。</p> <p>3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。</p> <p>4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。</p> <p>2. 教師介紹常見社群軟體。</p> <p>3. 學生自由發表想法。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。</p> <p>2. ISO 檔如何製作輸出。</p> <p>3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 口語評量</p> <p>3. 表現評量</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十六	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識社群軟體與網站。 2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。 3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。 4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。	【準備活動】 1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。 2. 教師介紹常見社群軟體。 3. 學生自由發表想法。 【發展活動】 1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。 2. ISO 檔如何製作輸出。 3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十七	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識社群軟體與網站。 2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。 3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。 4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。	【準備活動】 1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。 2. 教師介紹常見社群軟體。 3. 學生自由發表想法。 【發展活動】 1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。 2. ISO 檔如何製作輸出。 3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					
十八	單元三/獨樂樂不如眾樂樂/6	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	資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識社群軟體與網站。 2. 運用影音編輯軟體進行影音創作。 3. 將影音創作品輸出成 ISO，並將影片與照片分享至社群網站。 4. 遵守著作權法的規定，與注意資訊隱私安全的重要性。	【準備活動】 1. 教師介紹影音社群平台 Youtube。 2. 教師介紹常見社群軟體。 3. 學生自由發表想法。 【發展活動】 1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性，並注意著作權法的規定，不應侵害他人權利。 2. ISO 檔如何製作輸出。 3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔：	1. 實作評量 2. 口語評量 3. 表現評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>(1)製作 ISO 檔軟體下載與安裝。</p> <p>(2)ISO 檔的製作輸出(儲存)。</p> <p>(3)虛擬光碟機的掛載示範。</p> <p>4. 登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定</p> <p>5. 透過學習單習寫，認識創作者與創作之間的關係。</p> <p>6. 寫出自己的影訊創作與自己的關係，並形成「創作理念」。</p> <p>7. 制定相關的創作發表活動表</p> <p>8. 學生進行上台發表</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 學生進行投票選出優秀的影訊創作品。</p> <p>2. 學生自由回饋。</p> <p>3. 教師綜整所學並給予作品回饋。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。					