

彰化縣縣立國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

格式說明與範例

彰化縣縣立草港國民小學 110 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明

總表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校全人教育的精神理念(各重要背景因素)、以活力草港、多元學習為(課程願景或目標)，並發展提升原有的體育特色(特色)，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 全面實施 12 年國教 / 逐年實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

(本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁) 表格列

數請自行增刪

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	草香書海	1	1	1	1	1	1
	英語補救	0	0	0	0	1	1
	生活資訊通	0	0	0	0	1	1
社團活 動與技 藝課程	肢體開發	1	1	1	1	0	0
其他類 課程	配合各處室活動	1	1	1	1	1	1
	合計	3	3	3	3	4	4

年級 課程名稱	四年級		五年級		六年級		
	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	
	節數	節數	節數	節數	節數	節數	
草香書海	1	1	1	1	1	1	
英語補救	1	1	0	0	0	0	
生活資訊通	1	1	1	1	1	1	
數學補救	0	0	1	1	1	1	
國語補救	0	0	1	1	1	1	
配合各處室活動	1	1	1	1	1	1	
	合計	4	4	5	5	5	5

彰化縣縣立草港國民小學 110 學年度 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取參考表填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

彰化縣縣立草港國民小學 第一學期六年級 課程名稱：草香書海

課程名稱	草香書海	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共 21 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	依據本校「活力草港、多元學習」之願景，規劃學生發展語文閱讀技巧，學習服務與感恩。				
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-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. 透過學習使用不同的策略方法，以達到增進閱讀的能力。 2. 經由分組合作學習，領悟團體合作的重要性。				

配合融入之領域 或議題		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務		1. 學生能樂於參與提問並討論。 2. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 3. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 4. 學生能認真確實完成提問單、學習單、國語習作。 5. 學生會使用工具書或網路查資料。						
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第一週 至 第十週	10	我問我問我問問 (有層次的提問) 第一節： 辨識提問類型 第二至四節： 珍珠鳥 第五至八節： 飢渴好「火」伴 第九、十節： 夢幻全壘打	1-III-1 能聆聽他人的發言。 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-III-2 從聽聞內容判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. 能辨認三種提問類型。 2. 能知道有層次的提問策略能增進對文章的理解。 3. 能分辨事實問題與推論問題。 4. 能進行自我提問。 5. 能樂於參與小組討論。 6. 能樂於參與提問活動。	Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1. 參與提問與討論發表。 2. 分辨三種提問類型。 3. 分析意義段及段落概念。 4. 書寫提問單及學習單。	1. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 2. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 3. 學生能認真確實完成提問單及學習單。	1. 南一課文：珍珠鳥 2. 南一課文：飢渴好「火」伴 3. 南一課文：夢幻全壘打 4. 提問單 5. 學習單

			5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。					
第十一週 至 第二十一週	11	大家來找碴 (理解監控) 第一、二節： 甜蜜如漿烤番薯 第三、四節： 紀念照 第五、六節： 少年筆耕 第七、八節： 明智的抉擇 第九、十節： 夢幻全壘打	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的對應。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. 能了解閱讀理解監控的流程。 2. 能了解字詞不懂時的解決方法。 3. 能了解句子不懂時的解決方法。 4. 能了解段落不懂時的解決方法。 5. 能透過分組合作提出閱讀上的問題並解決問題。 6. 能知道學習理解監控的目的，培養遇到	Ab-III-7 數位辭典的運用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1. 進行閱讀理解監控的流程。 2. 討論及發表。 3. 進行字詞的解決方法。 4. 進行句子的解決方法。 5. 進行段落的解決方法。 6. 書寫學習單及國語習作。	1. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 2. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 3. 學生能認真確實完成學習單、國語習作。	1. 南一課文： 甜蜜如漿烤番薯 2. 南一課文： 紀念照 3. 南一課文： 少年筆耕 4. 南一課文： 明智的抉擇 5. 南一課文： 夢幻全壘打 6. 學習單 7. 國語習作

			5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	問題主動思考的習慣。 7. 能仔細聆聽教師或同學的提問，培養解決問題的能力				
--	--	--	----------------------------	--	--	--	--	--

彰化縣縣立 **草港** 國民小學 第二學期 **六年級** 課程名稱：**草香書海**

課程名稱	草香書海	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共 20 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	依據本校「活力草港、多元學習」之願景，規劃學生發展語文閱讀技巧，學習服務與感恩。				
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-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. 透過學習使用不同的策略方法，以達到增進閱讀的能力。 2. 經由分組合作學習，領悟團體合作的重要性。				

配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	1. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 2. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 3. 學生能認真確實完成學習單、國語習作。	

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第一週 至 第十週	10	小小記者 (詰問作者) 第一、二節： 珍珠鳥 第三、四節： 梅樹飄香 第五、六節： 築夢踏實 第七、八節： 機智過人 第九、十節： 父親的腳步聲	1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	1. 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。 2. 能藉由從文章內容中的線索提出評論。 3. 能根據文章內容的論點勇於發表自己的觀點。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。	1. 文章大意分享。 2. 詰問作者。 3. 討論及發表。 4. 小記者與小作家互問互答。 5. 書寫學習單及發表。	1. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 2. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 3. 學生能認	1. 南一課文：珍珠鳥 2. 南一課文：梅樹飄香 3. 南一課文：築夢踏實 4. 南一課文：機智過人 5. 翰林課文：父親的腳步聲 6. 學習單

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
							真確實完成學習單。	
第十一週 至 第二十週	10	閱讀診療室 (閱讀理解) 第一、二節： 大自然的規則 第三、四節： 那人在看畫 第五、六節： 愛搗亂的動物 第七、八節： 火燒連環船 第九、十節： 努力愛春華	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的對應。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的	1. 能了解閱讀理解監控的流程。 2. 能了解字詞不懂時的解決方法。 3. 能了解句子不懂時的解決方法。 4. 能了解段落不懂時的解決方法。 5. 能透過分組	Ab-III-7 數位辭典的運用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1. 進行閱讀理解監控的流程。 2. 討論及發表。 3. 進行字詞的解決方法。 4. 進行句子的解決方法。 5. 進行段落的解決方法。 6. 書寫學習單及國語習作。	1. 學生能專心聆聽並勇於發表回答問題。 2. 學生能發揮團結合作，共同集思廣益，進行討論與發表。 3. 學生能認	1. 南一課文： 大自然的規則 2. 南一課文： 那人在看畫 3. 南一課文： 愛搗亂的動物 4. 南一課文： 火燒連環船 5. 南一課文： 努力愛春華 6. 學習單 7. 國語習作

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
			文本。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	合作提出閱讀上的問題並解決問題。 6. 能知道學習理解監控的目的，培養遇到問題主動思考的習慣。 7. 能仔細聆聽教師或同學的提問，培養解決問題的能力			真確實完成學習單、國語習作。	

彰化縣縣立草港國民小學 第一學期六年級 課程名稱：生活資訊通

課程名稱	生活資訊通 Scratch 3 程式設計真簡單	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共 21 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。				

本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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	1.學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2.學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3.學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4.學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5.學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6.學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。	
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input 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 type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	軟體操作、口頭問答、程式設計、設計一個未來家電或遊戲的草圖。	

課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	一、警察抓小偷(一) (議題：資訊)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	Scratch 軟體介面與程式執行的方式。	認識 Scratch 與執行程式。	1. 概念聽清楚： (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 (5) 什麼是序列。	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。	1. 課本 2. Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			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。					
第 2 週	1	一、警察抓小偷(二) (議題：資訊)	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	警車在舞台上移動，依照路線，從起點走到小偷所在的終點。	應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。	1. 指令說明白：定位到、移動、等待、旋轉。 2. 動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創意。 3. 開啟不同的路線圖，設計警車走不同的路線。	1. 程式設計：讓警車走另外一條路線。 2. 程式設計：加入音效、對話。 3. 程式設計：用不同的路線圖解題。	1.課本 2.Scratch3
第 3 週	1	二、魔幻樂園(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	多個角色在舞台上動作。	1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 2. 認識造型等比例縮小等用法。	1. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。	口頭問答：能說出什麼是平行處理。	1.課本 2.Scratch3
第 4 週	1	二、魔幻樂園(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用	多個角色在舞台上動作。	1. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。 2. 計算新角色應縮	1. 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。	1. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 2. 程式設計：讓	1.課本 2.Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			資訊科技以表達想法。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		小的比例。	2. 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。	角色隨機移動。	
第 5 週	1	三、春天來了(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	角色變換造型，藉視覺暫留的現象模擬生物的行為。	1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	1. 概念聽清楚： (1) 迴圈的概念。 (2) 視覺暫留。 (3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。	口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。	1.課本 2.Scratch3
第 6 週	1	三、春天來了(二) (議題：資訊)	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。	角色變換造型，藉視覺暫留的現象模擬生物的行為。	1. 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。 2. 理解並計算小狗和昆蟲的移動速度、	1. 指令說明白：面朝向、重複、造型。 2. 動手做一做：加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。 3. 動腦想一想：加	1. 程式設計：生態模擬。 2. 程式設計：角色消失與隱藏。	1.課本 2.Scratch3

課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		動作速度。	入昆蟲角色，讓角色消失與出現。		
第 7 週	1	四、四季（一） (議題：資訊、科技)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	用鍵盤和滑鼠控制舞台與角色。	1. 認識控制角色的各種方法。 2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	1. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。 (2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。	口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。	1. 課本 2. Scratch3
第 8 週	1	四、四季（二） (議題：資訊、科技)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境	1. 用鍵盤和滑鼠控制舞台與角色。 2. 未來家電或遊戲。	1. 應用不同的輸入方式控制角色。 2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。	1. 指令說明白：當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。 2. 動手做一做：新	1. 程式設計：完成冬季的生態模擬。 2. 草圖設計：設計一個未來家電或遊戲。	1. 課本 2. Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			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。			增冬季場景與角色。 3. 動腦想一想：設計未來的人機互動介面，考慮使用者、輸入方式，以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。		
第 9 週	1	五、修理機器人(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	用鍵盤控制角色各部位的動作。	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。	1. 概念聽清楚： (1) 問題拆解與除錯。 (2) 拆解造型變成獨立角色。 (3) 造型的圖層、群組與中心點。 (4) 音效庫的使用。	口頭問答：說明造型的中心點。	1.課本 2.Scratch3
第 10 週	1	五、修理機器人(二) (議題：資訊)	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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	用鍵盤控制角色各部位的動作。	1. 應用除錯的技巧，修正範例檔。 2. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。	1. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。 2. 動手做一做：嘗試除錯，讓機器人的動作正常。 3. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人造型並加入背景音樂。	1. 程式設計：為範例除錯。 2. 程式設計：鍵盤控制太空人。	1.課本 2.Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			與解題。					
第 11 週	1	六、強棒出擊(一) (議題:資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	1. 認識條件積木與打擊遊戲。 2. 認識角色放大再縮小、變色等積木。	1. 概念聽清楚: (1)【如果】的概念。 (2)【如果】指令。 (3) 條件積木。 (4) 不斷偵測與判斷。	口頭問答:條件積木的用途。	1.課本 2.Scratch3
第 12 週	1	六、強棒出擊(二) (議題:資訊)	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 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。	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	1. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。 2. 應用條件積木,描述如何讓方向鍵控制角色。	1. 概念聽清楚: (1) 二選一的條件式。 (2) 多重條件判斷 (3) 讓角色跟隨鼠標(游標)。 (4) 條件式應用:更多偵測。	口頭問答:說出哪些積木可以放在條件積木中。	1.課本 2.Scratch3
第 13 週	1	六、強棒出擊(三) (議題:資訊)	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現	角色跟隨滑鼠的打擊遊戲。	1. 應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 使用造型切換讓打擊動作更生動。	1. 指令說明白:如果_那麼_、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做:增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方的	1. 程式設計:遊戲結束的條件。 2. 程式設計:讓打擊遊戲更生動。	1.課本 2.Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			創作主題。 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。			草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。(設計【如果按下滑鼠，就變換造型】)。		
第 14 週	1	七、密碼神算(一) (議題：資訊)	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。	猜數字遊戲。	1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數字遊戲。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是【亂數】。 (2) 什麼是【變數】。 (3) 建立【變數】與設定。 (4) 【變數】之間的比較。	口頭問答：什麼是變數。	1.課本 2.Scratch3
第 15 週	1	七、密碼神算(二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 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。 藝 1-III-3 能學習多	猜數字遊戲。	1. 認識多種滑鼠遊戲的範例。 2. 觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲。	1. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。 (2) 讓猜數字遊戲更好玩。 (3) 複製角色。 2. 觀摩範例：【消滅牙菌大作戰】、【猴子接香蕉】。	口頭問答：什麼是排序。	1.課本 2.Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			元媒材與技法，表現創作主題。					
第 16 週	1	七、密碼神算(三) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	猜數字遊戲。	1. 應用更多數字讓猜數字遊戲更難。 2. 應用【變數】設計計分器。	1. 指令說明白：變數、變數設為、變數顯示、變數改變。 2. 動手做一做：將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。 3. 動腦想一想：建立計分器(用變數【分數】表示)，預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。	1. 程式設計：增加遊戲難度。 2. 程式設計：計分器。	1. 課本 2. Scratch3
第 17 週	1	八、一起來尬舞(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	滑鼠控制角色在舞台輪流表演。	1. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。 2. 認識造型縮放可以運用在遠近的設計。 3. 認識圖層的上下關係。	1. 概念聽清楚： (1) 角色動作的銜接時間。 (2) 角色的圖層設定。 (3) 文字變數。 (4) 【廣播】的概念。 (5) 【廣播】設定練習。	口頭問答：廣播的用途。	1. 課本 2. Scratch3
第 18 週	1	八、一起來尬舞(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與	滑鼠控制角色在舞台輪流表演。	應用【廣播】技巧設計角色輪流表演。	1. 指令說明白：廣播訊息、當收到訊息、圖層移到最上層、變數設為(文字)。 2. 動手做一做：新增一個角色來表演。	1. 程式設計：加入新角色上臺表演。 2. 程式設計：加入粉絲角色。	1. 課本 2. Scratch3

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			應用。			3. 動腦想一想：加入一個粉絲角色，當舞者跳完舞，就喊出舞者的名字、再說一句讚美。		
第 19 週	1	九、夜空煙火秀(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	滑鼠點擊出現煙火表演。	1. 認識【分身】的概念並應用於煙火表演遊戲。	1. 概念聽清楚： (1) 什麼是分身。 (2) 分身的指令。 (3) 產生分身練習。 (4) 產生多個分身。 (5) 角色與分身的應用。 (6) 角色的顯示/隱藏與分身的關係。 (7) 聲音編輯器。 (8) 複製音效。	口頭問答：分身的應用方式。	1.課本 2.Scratch3
第 20 週	1	九、夜空煙火秀(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。	滑鼠點擊出現煙火表演。	1.學習用程式表現視覺與音效。	1. 概念聽清楚： (1) 角色與分身的應用。 (2) 角色的顯示/隱藏與分身的關係。 (3) 聲音編輯器。 (4) 複製音效。	口頭問答：分身的應用方式。	1.課本 2.Scratch3
第 21 週	1	九、夜空煙火秀(三) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現	滑鼠點擊出現煙火表演。	應用【分身】技巧創作不同類型的煙火，表現創意。	1.指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。 2.動手做一做：修改成上下左右四根	1.程式設計：改變煙火角度設計。 1. 程式設計：增加煙火數量與角度。	1.課本 2.Scratch3

課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			創作主題。 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。			齊發的煙火。 3. 動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。		

彰化縣縣立 **草港** 國民小學 第二學期六年級 課程名稱：**生活資訊通**

課程名稱	生活資訊通 我是小導演 Movie Maker	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共 20 節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解影片製作與素材設計的方式。 2. 結構與功能：學會 Movie Maker (影片剪輯)、PhotoCap (影像處理)、Audacity (音效處理) 等軟體的功能操作。 3. 交互作用與關係：察覺如何使用影音多媒體表達自己的思想與創意。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 學生能正確認識多媒體影片與影片處理的技巧、並能了解多種軟體的運用方式。 2. 學生能從設計多媒體影片中，培養組織、計畫與整合能力。 3. 學生能由學習多媒體影片處理過程中，透過分組討論、觀摩及分享個人學習心得，提升資訊素養。 4. 學生能學會影音光碟完整製作流程，包含影像的取得、匯入、處理、製作，到最後的匯出與整合燒錄。				

	5.學生能認識免費軟體，能使用多種免費軟體取代付費軟體解決問題。	
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	軟體操作、口頭問答、影像作品、音樂剪輯作品、影片作品、整合校園紀念光碟。	

課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1週	1	一、認識多媒體影片 (一) (議題：資訊、科技)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	多媒體介紹與影片設計流程。	1. 了解什麼是多媒體。 2. 了解編輯影片的流程。 3. 了解檔案管理的觀念。	1. 說明什麼是多媒體、介紹常見的多媒體格式與編輯軟體。 2. 認識多媒體的應用。 3. 了解多媒體影片的製作流程：企劃、腳本、素材、編輯。 4. 引導學生養成檔案管理的習慣。 5. 學會用影片說故事的方法。 6. 說明編輯影片的流程：設計主題、取得或製作素材、編輯影片、影片輸出與應用。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
						7. 說明影片素材的注意事項。		
第 2 週	1	一、認識多媒體影片 (二) (議題：資訊)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	多媒體素材來源與常用軟硬體設備。	<p>1. 從動畫中了解製作影片常見的硬體週邊設備。</p> <p>2. 學會觀摩網路影片。</p>	<p>1. 讓學生從圖片與動畫認識硬體設備、了解如何取得素材。</p> <p>2. 介紹編輯與處理素材的常見軟體：PhotoCap、GIMP、Audacity、Freemake Video Converter、Movie Maker。</p> <p>3. 學會使用 YouTube 觀摩網路影片</p> <p>4. 認識其他的影片平台：公視創用、隨意窩 Xuite 影音、Yam 天空部落-影音分享。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 課本</p> <p>2. Movie Maker</p>
第 3 週	1	二、素材與製作專屬公仔 (一) (議題：資訊)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設</p>	多媒體素材檔案格式與創用 CC 概念。	<p>1. 認識常見的圖片、視訊、聲音檔案格式。</p> <p>2. 學會從電腦中查看檔案的格式。</p> <p>3. 認識創用 CC。</p> <p>4. 學會運用網路上的免費素材。</p>	<p>1. 讓學生認識常見的圖片檔案格式：jpg、png、gif、tif。</p> <p>2. 讓學生認識常見的視訊檔案格式：avi、mpeg、mp4、mov、wmv。</p> <p>3. 讓學生認識常見的聲音檔案格式：mp3、wav、m4a、wma。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 課本</p> <p>2. Movie Maker</p>

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			計思考，進行創意發想和實作。			4. 引導學生認識創用 CC 的標示方式，以及教育部創用 CC 資訊網。 5. 介紹網路的免費素材網站，包含邊框、相片、視訊、音樂與音效的網站。		
第 4 週	1	二、素材與製作專屬公仔(二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	個人公仔影像設計。	1. 認識攝影技巧。 2. 學會使用 PhotoCap 製作個人公仔。 3. 認識個人公仔的應用。	1. 認識攝影的技巧：手拿穩、光線夠、對焦準、構圖佳。 2. 學會使用 PhotoCap：擦除不要的影像、插入影像、組合公仔、裁切、儲存檔案。 3. 認識個人公仔的應用：個人的專屬標章、大頭貼、桌布、封面設計、公告、卡片。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1.課本 2.Movie Maker
第 5 週	1	三、影像美化大師(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	相片美化。	1. 了解美化照片的常見方法。 2. 學會使用 PhotoCap 美化單張相片。	1. 介紹常見的美化照片方法，如：人物特寫、加外框與個人公仔、組合相片、加入藝術效果、加入文字與塗鴉。 2. 學會用 PhotoCap 裁切製作人物特寫、套外框、加入個人公仔。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1.課本 2.Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 6 週	1	三、影像美化大師 (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	相片美化。	1. 學會使用 PhotoCap 置作縮圖頁。 2. 學會運用 PhotoCap 專案檔格式。 3. 學會使用 PhotoCap 文字物件。	1. 學會使用 PhotoCap 縮圖頁與照片拼貼，讓影像感覺更豐富。 2. 學會製作與開啟縮圖頁專案檔。 3. 學會使用 PhotoCap 插入文字物件到影像。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 7 週	1	三、影像美化大師 (三) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	相片美化。	1. 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉。 2. 學會使用 PhotoCap 批次處理影像。	1. 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉，讓影像更有趣。 2. 學會使用 PhotoCap 批次處理功能，為影像加入圖片外框、遮罩外框。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 8 週	1	四、我們的寫真秀 (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	我們的寫真秀(相片集錦)。	1. 了解照片可以被組合為影片。 2. 認識 Movie Maker。 3. 學會匯入相片素材與編輯影片。	1. 了解 Movie Maker 可以讓照片組合為影片。 2. 介紹 Movie Maker 界面、下載方式與使用素材的注意事項。 3. 學會開啟 Movie Maker 並匯入相片素材、安排相片位置、設定播放時間。 4. 學會存檔與再次	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
						編輯。		
第 9 週	1	四、我們的寫真秀 (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	我們的寫真秀(相片集錦)。	1. 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題。 2. 學會使用 Movie Maker 加入背景音樂。 3. 能使用 Movie Maker 輸出影片。	1. 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題，並能編輯片頭、片尾與轉場效果。 2. 學會刪除影片片段與修改內容。 3. 學會加入背景音樂與設定淡入淡出。 4. 學會輸出影片並欣賞成果。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 10 週	1	五、音樂剪輯不求人 (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	背景音樂剪輯處理。	1. 認識音樂剪輯。 2. 學會使用 Audacity 開啟並編輯音樂、正規化。 3. 學會匯出音樂檔。	1. 了解何時需要剪輯音樂。 2. 引導學生尊重音樂的智慧財產權。 3. 認識 Audacity 音樂編輯軟體。 4. 學會使用 Audacity 開啟音樂檔案、使用播放工具試聽與設定音量正規化。 5. 學會使用 Audacity 匯出音樂。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 11 週	1	五、音樂剪輯不求人 (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中	背景音樂剪輯處理。	1. 學會使用 Audacity 剪輯音樂、設定淡入淡出。 2. 學會錄音。	1. 學會使用 Audacity 修剪音樂長度、設定淡入淡出、匯出音樂成品。 2. 學會使用	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。			Audacity 錄音。		
第 12 週	1	六、歡樂基地（一） (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	歡樂基地（學校簡介）。	1. 製作學校簡介影片的片頭。 2. 學會用 Movie Maker 儲存專案格式。	1. 說明本單元將運用圖片、相片、視訊、音樂素材，設計一部介紹學校的影片。 2. 學會使用 Movie Maker，匯入圖片作為片頭，並加入字幕與動態效果，完成片頭設計。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1.課本 2.Movie Maker
第 13 週	1	六、歡樂基地（二） (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	歡樂基地（學校簡介）。	1. 製作學校簡介影片的第一到四段內容。	1. 學會使用 Movie Maker 設定取景位置的動畫效果。 2. 學會加入字幕與設定動畫。 3. 學會一次為多張相片加入相同動畫。 4. 學會匯入視訊，並降低音量。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1.課本 2.Movie Maker
第 14 週	1	六、歡樂基地（三） (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣	歡樂基地（學校簡介）。	1. 製作學校簡介影片的片尾。 2. 學會加入背景音樂淡入淡出。 3. 完成學校簡介影片。	1. 學會使用 Movie Maker 製作片尾字幕。 2. 學會運用第五課的音樂成果作為背景音樂，並設定淡	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1.課本 2.Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。			入淡出效果。 3. 完成學校簡介影片。		
第 15 週	1	七、校園生活萬花筒 (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	校園生活萬花筒 (學校生活趣事)。	1. 學會製作倒數計時效果。 2. 學會分割與刪除音效。	1. 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。 2. 學會運用圖片素材的變化，製作倒數計時效果，並加入音效。 3. 學會使用視訊作為影片片頭。 4. 學會分割與刪除音效。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 16 週	1	七、校園生活萬花筒 (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	校園生活萬花筒 (學校生活趣事)。	1. 學會分割與刪除視訊。 2. 養成隨時存檔的習慣。 3. 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。	1. 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。 2. 學會分割與刪除視訊。 3. 學會在視訊中設定終點。 4. 學會套用視覺特效。 5. 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。 6. 引導學生注意隨時存檔。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker
第 17 週	1	七、校園生活萬花筒 (三) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	校園生活萬花筒 (學校生活趣事)。	1. 學會套用視覺效果。 2. 學會加入音樂到	1. 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 課本 2. Movie Maker

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			<p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>		<p>指定點與混音。</p> <p>3. 複習加入字幕與片尾。</p>	<p>2. 學會套用視覺淡出效果。</p> <p>3. 學會加入音樂到指定點。</p> <p>4. 學會混音。</p> <p>5. 複習加入字幕與片尾。</p> <p>6. 從影片中學習如何錄製旁白。</p>		
第 18 週	1	八、雲端備份與網路分享(一) (議題：資訊)	<p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	校園紀念光碟(班級作品整合)。	<p>1. 學會運用 Google 雲端硬碟與 YouTube。</p> <p>2. 學會備份影片。</p> <p>3. 學會分享影片。</p>	<p>1. 學會上傳影片到 Google 雲端硬碟。</p> <p>2. 學會將雲端硬碟的影片設定共用分享。</p> <p>3. 學會上傳影片到 YouTube 並設為公開。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 課本</p> <p>2. Movie Maker</p>
第 19 週	1	八、雲端備份與網路分享(二) (議題：資訊)	<p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	校園紀念光碟(班級作品整合)。	<p>1. 學會使用 YouTube 免費音樂。</p> <p>2. 學會使用 Freemake Video Converter 轉檔影片。</p>	<p>1. 學會使用 YouTube 免費音樂加入到影片中。</p> <p>2. 學會安裝與使用 Freemake Video Converter 軟體進行影片轉檔。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 課本</p> <p>2. Movie Maker</p>
第 20 週	1	八、雲端備份與網路分享(三) (議題：資訊)	<p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	校園紀念光碟(班級作品整合)。	<p>1. 學會使用 Freemake Video Converter 轉檔聲音</p>	<p>1. 學會使用 Freemake Video Converter。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 課本</p> <p>2. Movie Maker</p>

課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
			<p>國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>		<p>與製作相片投影片。</p> <p>2. 將班級作品製成光碟。</p>	<p>2. 學會轉檔音訊。</p> <p>3. 學會製作相片投影片。</p> <p>4. 將班級作品製作為校園紀念光碟。</p>		

參考表(四) 其他類課程 (自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動)

彰化縣立草港國小 第一學期六年級 課程名稱：(其他類)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	友善校園 性霸凌防治宣 導	1	性霸凌防治	性平教育-性 A3 維護自我與他人身體自主權，善用各項資源，保障性別權益，增進性騷擾、性侵害與性霸凌的防治(制)能力。	<p>1. 性霸凌故事分享</p> <p>2. 法律故事宣導</p>	有獎徵答	
2	家庭教育 祖孫週活動	1	尊重與關懷長輩	家庭教育-家 E6 關心及愛護家庭成員	<p>1. 關懷家中長輩</p> <p>2. 感恩與珍惜彼此互動</p>	書寫學習單	

3	口腔保健 視力保健	1	能於引導下，於簡易生活中操作簡易的健康生活習慣。	健體 E A1 具備良好生活習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 清潔衛生好習慣 2. 刷牙、洗手 3. 視力保健	生活實踐	
4 5	防災演練	2	認識天然災害成因；養成與災害管理與救濟行動之責任與實踐。	防 J3 臺灣災害防救的機制與運作 防 J9 了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
6	性別平等宣導	1	自我保護(一)	性平教育-性 A3 維護自我與尊重他人權利，善用各項資源，增進性騷擾、性侵害與性霸凌的防治(制)能力。	聊解身體的界線與自我保護的方法	影片欣賞 有獎徵答	
7	生命教育宣導	1	1. 認識自己的特性，肯定自己。 2. 學習欣賞同儕的優點，並讚美別人。	生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。	1. 不要嘲笑我 2. 肯定與欣賞	問答 實際操作	
8	營養教育宣導	1	落實健康飲食習慣	健體 E A1 具備良好生活習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	認識各種營養素以及均衡飲食的重要。	影片欣賞 有獎徵答	

9 10	交通安全宣導	2	說出搭乘汽機車的正確方式，及沒有發生的危險。了解上下汽機車應注意的安全。	安育 E1 了解安全教 安 E2 了解危機與 安 E3 知道常見事 安 E4 知道常見事 故傷害。	1. 優良好乘客 2. 上下車要小心	問答 實際操作	
11 12	水域安全宣導	2	重視戲水安全、了解防溺要領、自救救人。	海洋教育-海 E2 學會 游泳技巧，熟悉自救知 能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸 拋划」	問答 實際操作	
13	家庭暴力防治 宣導	1	覺察生活中潛藏 危機的情境，提 出並演練減低或 避免危險的方 法。	性 E4 認識身體界線與 尊重他人的身體自主 權。 法 E8 認識兒少保護。	1. 自我保護不可少 2. 認識家庭暴力 3. 113 婦幼保護專線	影片欣賞 問答	
14	能源教育	1	1. 認識地球的常 見能源資源。 2. 增進探索能 源教育的樂趣。 3. 提升節約能 源的情操。	能 E3 認識能源的 種類與形式。 環 E15 決之能 源資 源過度利用會 導致 環境汙染與 資源耗 竭的問題。	1. 水從哪裡來 2. 如何節約用水	有獎徵答	
15	環境教育宣導	1	認識校園環境	環境教育-環 E1 參與戶 外學習與自然體 驗，覺 知自然環境的美、平 衡、與完整性。	自然觀察家	書寫學習 單	
16	英語日活動	1	增進學生英語學 習動機，與發 舞臺。	英 E C3 認識國內外主 要節 慶習俗及風土民情。	英語才藝表演	說唱表演	

17 18 19	SH150 活動 大隊接力	3	養成規律運動習慣，與身體活動度，每週150分鐘，推動校方「運動案」	體 E A1 具備良好生活習慣，以促進身心發展，並認識個人特質，發展運動與健康的潛能。	1. 宣導每周在校運動150分鐘方案 規劃執行運動方案	生活實踐	
20	環境教育宣導 愛校服務 資源回收	1	實踐資源永續利用	環境教育-環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。	愛校服務 2. 資源回收	環境整理 實作	
21	休業式—寒假 安全生活宣導	1	了解假期生活安全事項及遵守交通安全	安全教育-安 E1 了解安全教育	安全教育宣導	影片欣賞 問答	

彰化縣立草港國小 第二學期六年級 課程名稱：(其他類)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	友善校園 性霸凌防治宣 導	1	性霸凌防治	性平教育-性 A3 維 護自我與尊重他人 身體自主權，善用 各項資源，保障性 各別權益，增進性 騷擾、性侵害與性 霸凌的防治(制)能 力。	3. 性霸凌故事分享 法律故事宣導	有獎徵答	

2	防災演練	1	認識天然災害成因；管理與救險救災行動與態度；養成災害防範責任、強化防範、實踐力。	防救的機制與運作 J3 臺灣災害防範 J9 了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
3	性別平等宣導	1	自我保護(二)	性平教育-性 A3 維 護自我與尊重他人 身體自主權，善用 各項資源，保障性 別權益，增進性騷 擾、性侵害與性霸 凌的防治(制)能 力。	1. 我是身體的小主人 2. 拒絕不當的碰觸	影片欣賞 有獎徵答	
4	性騷擾犯罪防治法令宣導	1	能認識身體界線與尊重他人的身體自主權，認識性騷擾、性侵害、性霸凌及其求助管道。	性 E4 認識身體界 線與尊重他人的身 體自主權。 性 E5 認識性騷 擾、性侵害、性霸 凌的概念及其求助 管道。	1. 隱私處與自主權：認識自己、保護自己。 2. 我該怎麼辦：拒絕性犯罪。	影片欣賞 有獎徵答	
5 6 7	校慶運動會	3	1. 願意參與團體活動 2. 能與同學合作進行團體遊戲	A1 身心素質與自我精進 C2 人際關係與團隊合作	1. 迎接運動會 2. 大家來運動	實際演練 觀察評量	
8	營養教育	1	落實健康飲食習慣	健體 E A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	認識各種營養素以及均衡飲食的重要。	影片欣賞 有獎徵答	

9	消防防災演練	1	知道如何預防火災。 知道火災發生時 該如何逃生。	防生 E5 不同災害發 生時的適當避難行 為。	1. 防災最前線 2. 逃生的狀況和方法	影片欣賞 有獎徵答	
10	生命教育週 母親節感恩活 動	1	感恩與回報	生命教育-生 E15 愛子給與礙他人的 能力。	小小記者採訪活動	書寫學習 單	
11	視力保健宣導	1	學習護眼技巧降 低近視率	健體 E A1 具備良 好身體活動與健康 生活的習慣，以促 進身心健全發展， 並認識個人特質， 發展運動與保健的 潛能。	學童視力保健宣導影片	影片欣賞 有獎徵答	
12	反毒宣導 戒菸拒檳	1	分辨毒品與藥物 的差別。 認識毒品對人的 危害。	A1 身心素質與自 我精進 C1 道德實踐與公 民意識	1. 不隨意用藥 2. 認識毒品 3. 拒毒	有獎徵答	
13	生命教育宣導	1	珍愛自我 欣賞他人	生命教育-生 E4 了 解自我，探索自 我。	優點大轟炸	有獎徵答	
14	能源教育	1	4. 認識地球的常 見能源資源。 5. 增進探索能源 教育的樂趣。 6. 提升節約能源 的情操。	能 E3 認識能源的 種類與形式。 環 E15 決之能源資 源過度利用會導致 環境汙染與資源耗 竭的問題。	3. 電從哪裡來 4. 能源危機	有獎徵答	

15	交通安全宣導	1	說出搭乘汽機車的正確方式，沒有發生的危險。能了應解上下汽機車應注意的安全。	安 E1 了解安全教 育。 安 E2 了解危機與 安安全。 安 E3 知道常見事 故傷害。	1. 優良好乘客 2. 上下車要小心	問答 實際操作	
16	畢業典禮	1	歡送畢業生	品 E3 溝通合作與 和諧 人際關係	我的心意(海報) 歡送畢業生	觀察評量	
17	水域安全宣導	1	重視戲水安全、 了解防溺水要領、 自救救人。	海 E2 學會游泳技巧，熟 悉自救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋 划」	問答 實際操作	
18	SH150 活動 大隊接力	1	養成規律運動習 慣，奠定終身參 與身體活動的能 力與態度，推動 「學生每周在校 運動 150 分鐘方 案」	健 E A1 具備良 好身體活動與健康 生活的習慣，以促 進身心健全發展， 並認識個人特質， 發展運動與保健的 潛能。	3. 宣導每周在校運動 150 分鐘方案 規劃執行運動方案	生活實踐	
19	環境教育宣導 愛校服務 資源回收	1	實踐資源永續利 用	環 E16 了解物質循環與資 源回收利用的原 理。	愛校服務 資源回收	環境整理 實作	
20	休業式_暑期 安全生活宣導	1	了解假期生活安 全事項及遵守交 通安全	安 E1 了 解安全教育	安全教育宣導	影片欣賞 問答	

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導…等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。表格列數請自行增刪。

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性…

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。
3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府…
4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。