

彰化縣溪州鄉南州國民小學 110 學年度第 一 學期  
五 年級彈性學習節數安排計畫

每週教學節數		5 節	
學期總節數		105 節	
項 目		內 容	節 數
學校 行事	教務處	電腦教學 21  身高體重視力檢查 1	22
	總務處		
	輔導室		
學校特色課程 (主題活動)		閱讀時間 19  書法教學 21  品德教育 (我好想你)2	42
班級行事		數學補救教學 21  國語補救教學 20	41

110 學年度 第一學期 彈性學習課程安排總表

週次	彈性學習課程		
	學校行事	學校特色課程	班級行事
1	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
2	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
3	電腦教學 1 節 身高體重視力檢查 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節
4	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
5	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
6	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
7	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
8	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
9	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
10	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
11	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (我好想你) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
12	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (我好想你) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
13	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
14	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
15	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

16	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
17	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
18	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
19	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
20	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
21	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

彰化縣溪州鄉南州國民小學 110 學年度第 二 學期  
五 年級彈性學習節數安排計畫

每週教學節數		5 節	
學期總節數		100 節	
項 目		內 容	節 數
學校 行事	教務處	電腦教學 20  身高體重視力檢查 1	21
	總務處		
	輔導室		
學校特色課程 (主題活動)		閱讀時間 18  書法教學 20  品德教育 (有決心, 就能成功)2	40
班級行事		數學補救教學 20  國語補救教學 19	39

110 學年度 第二學期 彈性學習課程安排總表

週次	彈性學習課程		
	學校行事	學校特色課程	班級行事
1	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
2	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
3	電腦教學 1 節 身高體重視力檢查 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節
4	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
5	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
6	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
7	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
8	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
9	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
10	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
11	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
12	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
13	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
14	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (有決心，就能成功) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
15	電腦教學 1 節	品德教育 (有決心，就能成功)1 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
16	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

17	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
18	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
19	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
20	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

## 活動名稱 ➤ 我好想你(品德教育)

五年級	教學時間	80 分鐘	連結領域	綜合、社會
設計理念	<p>人的一生有各式各樣的失落，而最難承受的莫過於親人或朋友過世。大人往往在孩子面前迴避生死、失落等等嚴肅的人生議題，然而，當這些事件無可避免的發生在孩子的生活中時，包括孩子最容易接觸或理解的寵物死亡事件，讓孩子如何瞭解、思考、接受……最後懂得了新的人生意義，是每個孩子一生中都要面對與完成的重大課題。希望藉著本活動的進行，讓孩子不再那麼害怕生死問題，認識死亡是生命歷程自然的一部分，思考自己對死者的想法和情感，從而瞭解死者的生命意義可以簡單的經由生者的愛與回憶，永遠傳承下去，如同四季循環一般生生不息。</p>			
教學研究				
單元目標	1. 知道生命是一種歷程，對生與死能有基本的概念，使學生能珍惜生命，並對死亡的感覺不再充斥過多的神秘與恐懼。 2. 瞭解中式和西式葬禮的不同。 3. 體會愛可以跨越生死、像四季一樣生生不息的意義。	分段	家政教育	
			4-3-3 運用溝通技巧與家人分享彼此的想法與感受。	
十大基本能力	<input checked="" type="checkbox"/> 瞭解自我與發展潛能。 <input type="checkbox"/> 欣賞、表現與創新。 <input type="checkbox"/> 生涯規畫與終身學習。 <input checked="" type="checkbox"/> 表達、溝通與分享。 <input type="checkbox"/> 尊重、關懷與團隊合作。 <input type="checkbox"/> 文化學習與國際瞭解。 <input checked="" type="checkbox"/> 規畫、組織與實踐。 <input type="checkbox"/> 運用科技與資訊。 <input checked="" type="checkbox"/> 主動探索與研究。 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立思考與解決問題。	能力指標	連結領域	
			<b>【社會】</b> 4-3-4 反省自己所珍視的各種德行與道德信念。 5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。 <b>【綜合活動】</b> 1-3-6 了解自己與家庭、社區環境的關係，並能說出自己的角色。	
教學準備				
教師準備	1. 繪本「爺爺有沒有穿西裝」，格林文化出版 作者：艾蜜麗·弗利德/文，傑基·格萊希/圖 原文作者：Amelie Fried 譯者：張莉莉 2. 學習單。		學生準備	1. 文具用品。

教學活動	教具	教學時間	評量重點	注意事項
<p>*準備活動</p> <p>1. 教師準備繪本「爺爺有沒有穿西裝」。</p> <p><b>一、引起動機</b></p> <p>教師講述繪本「爺爺有沒有穿西裝」的故事。</p> <p><b>二、主要活動</b></p> <p>(一)故事討論：</p> <p>1. 教師提問，請學生分成五組討論，後回答問題。問題如下—</p> <p>(1)聽完「爺爺有沒有穿西裝」的故事，你有什麼感覺？(學生自由發表)</p> <p>(2)你曾經參加過喪禮嗎？那是什麼樣的感覺？請願意分享的同學與大家分享這個經驗。(學生自由發表)</p> <p>(3)為什麼葬禮結束後，大人們大吃大喝還大笑，和葬禮時完全不一樣？(學生自由發表)</p> <p>(4)比較中國式的葬禮和西方人的葬禮有什麼不同？(學生自由發表)</p> <p>(5)你覺得故事主角為什麼可以漸漸的填補心中的空洞？(因為他很愛爺爺，一直想念著爺爺，在掃墓和回憶的過程中，可以感覺到爺爺一直在他的心中，因此可以漸漸放下傷痛的感覺，並且感受爺爺生前相片中的溫暖微笑，從此想讓自己的生命過得幸福。)</p> <p>(二)遊戲體驗</p> <p>1. 我好想你—教師引導學生設計一場「生前喪禮」，請學生以角色扮演，演出將過世的人、及其親戚朋友等角色，活動內容或儀式由學生自由發揮。</p> <p>2. 生生不息—教師帶領學生至校園中觀賞樹木，觀察落葉落入土中，成為土壤中的養分，使大樹再長出新的葉子。</p> <p><b>三、歸納統整</b></p> <p>1. 教師引導學童瞭解：死亡並不可怕，我們對死者的愛與回憶，可以給我們更多信心與力量，就好像死者保佑/守護我們一樣。</p> <p>2. 進行「我好想你」學習單</p> <p>～ 本活動結束 ～</p>	<p>繪本「爺爺有沒有穿西裝」</p> <p>學習單</p>	<p>20′</p> <p>20′</p> <p>15′</p> <p>5′</p> <p>10′</p>	<p>●能仔細聆聽。</p> <p>●能熱烈的參與討論並說出自己的想法。</p> <p>●能踴躍舉手發表自己的看法。</p> <p>●能仔細聆聽。</p> <p>●能熱烈參與遊戲活動。</p> <p>●能仔細觀察。</p> <p>●能安靜並確實完成學習單。</p>	<p>●教師須注意在講述語氣上，盡可能揣摩孩子對死亡從毫無所知、疑問、天真、憤怒、悲傷、平復等等複雜曲折的心境。</p> <p>●教師可對發表者加以鼓勵。</p> <p>●教師在學生的討論中，逐步引導學生瞭解故事主角之所以可以漸漸放下傷痛的感覺，是因為親友之間的「愛」與回憶，可以在時間裡繼續傳遞「愛」的訊息，從而撫慰人心，使生者得到更多追求幸福的生命力量。</p> <p>●教師提醒學生可以自由選擇生前喪禮的氣氛，除了嚴肅悲傷之外，也可以充滿令人喜愛的人事物。</p>





品德教育

## 我好想你

\_\_\_年\_\_\_班\_\_\_號

姓名\_\_\_\_\_

想一想，對於過世的親友，或是寵物，你想對他們說什麼呢？如果你沒有這種對象，那麼請你想想，對於你很想念卻見不到面的人，你想對他說什麼呢？把這些想法寫下來，或者用畫的也可以喔！請以「樹」為主題，畫出你心目中的對方的樣子：

評量項目	學生自評	家長複評	教師評量
1. 我知道「死」是生命的一部分。			
2. 我知道人與人之間的愛、關懷和想念可以跨越距離和死亡。			

## 活動名稱 ➤ 有決心，就能成功(品德教育)

五年級		教學時間	80 分鐘	連結領域	綜合、社會
設計理念	比爾蓋茲用了不到二十年的時間創造了一個神話，四十歲前就是世界上最富有的人。從他身上可看見許多領導者必備的品格特質，例如：專注、勇敢、感恩、決心、智慧……，因此，藉由問題討論，讓學童發覺比爾蓋茲的特質，進而反省自己、激勵自己，凡事下定決心後，絕不輕言放棄。				
教 學 研 究					
單元目標	1. 能知道名人成功的祕訣在於決心與毅力。 2. 能發現自己有決心的行為。 3. 為自己的夢想擬定計畫，並確實做到。		分 段	人權教育	
				2-3-5 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。	
十大基本能力	<input checked="" type="checkbox"/> 瞭解自我與發展潛能。 <input type="checkbox"/> 欣賞、表現與創新。 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規畫與終身學習。 <input checked="" type="checkbox"/> 表達、溝通與分享。 <input type="checkbox"/> 尊重、關懷與團隊合作。 <input checked="" type="checkbox"/> 文化學習與國際瞭解。 <input checked="" type="checkbox"/> 規畫、組織與實踐。 <input type="checkbox"/> 運用科技與資訊。 <input checked="" type="checkbox"/> 主動探索與研究。 <input type="checkbox"/> 獨立思考與解決問題。		能 力 指 標	連結領域	
				<b>【社會】</b> 5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。 8-3-1 探討科學技術的發明對人類價值、信仰和態度的影響。 <b>【綜合活動】</b> 1-3-5 了解學習與研究的方法，並實際應用於生活中。 2-2-3 規劃改善自己的生活所需要的策略與行動。 3-3-4 認識不同的文化，並分享自己對多元文化的體驗。	
教 學 準 備					
教師準備	1. 比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。 2. 比爾蓋茲相關書籍 3. 學習單。		學生準備	1. 比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。 2. 文具用品。	

教學活動	教具	教學時間	評量重點	注意事項
<p>*準備活動</p> <p>1. 教師準備有關比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。</p> <p>2. 學生課前蒐集有關比爾蓋茲一生及其成功過程的資料。</p> <p>一、引起動機</p> <p>教師簡單介紹比爾蓋茲的一生以及成功的過程。</p> <p>比爾蓋茲是家中的老二，有一個姐姐和一個妹妹。他的家庭富裕，母親是位教師，也是當地社交界的名人；父親是位很有權勢的律師。比爾的父母親對子女的教育特別注重，管教雖然嚴格，卻也很尊重他們。</p> <p>比爾小時候成績平平，只有數學科表現傑出，自從在中學初次接觸電腦後，就瘋狂的愛上了它。長大之後，和他的好友創立了日後大放異彩的微軟公司。</p> <p>比爾蓋茲對工作非常癡狂，每天除了工作之外便是看書。他曾說：「我生命中唯一能讓我全力投入的事情是工作，在三十歲以前如此，恐怕四十歲以後也是如此！」他自稱是一位「為理想與目標而終身不悔的人」</p> <p>比爾說他希望在經營微軟公司十年之後，然後專心施捨他的錢財，他說打算把百分之九十五的財富送出。</p>	比爾蓋茲的一生以及成功過程資料	15'	●能仔細聆聽。	●教師可再找其他有關比爾蓋茲的故事，故事取向以有決心、不輕言放棄為主。
<p>二、主要活動</p> <p>◎分組問題討論</p> <p>1. 聽完比爾蓋茲成功的故事後，你有何感想與看法？(學生自由發表)</p> <p>2. 在比爾的故事中，哪一段情節令你印象最深刻或是最感動？(他自稱是一位「為理想與目標而終身不悔的人」，這句話可當作座右銘，隨時提醒自己朝目標邁進)</p> <p>3. 你覺得他為什麼可以成功？(將工作與興趣結合在一起、他懷著熱誠和衝勁盡情揮灑他的才智)</p> <p>4. 你認為毅力和決心對人的一生重要嗎？(學生自由發表)</p> <p>三、歸納統整</p> <p>1. 教師引導學童瞭解：成功不是一蹴可幾，只要確定自己的目標，抱著努力向上、</p>		20'	<p>●能熱烈的參與討論並說出自己的想法。</p> <p>●能踴躍舉手發表自己的看法。</p> <p>●能仔細聆聽。</p>	<p>●教師可對於發表者加以鼓勵。</p> <p>●教師可簡單提示。</p>

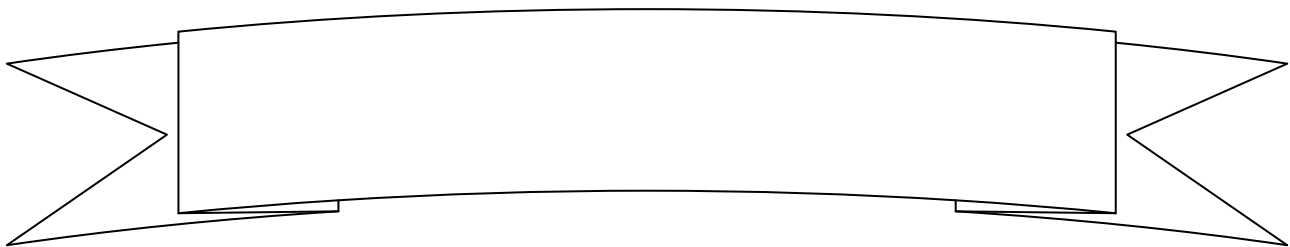
<p>不屈不撓的精神積極的追求，成功就在不遠的地方！</p> <p>2. 鼓勵學生課後找有關比爾蓋茲的書籍閱讀。</p> <p>3. 進行「別只是希望，要下決心」學習單</p> <p style="text-align: center;">～ 本活動結束 ～</p>	<p>比爾蓋茲相關書籍學習單</p>	<p>5'</p> <p>40'</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●能激發興趣，主動找相關書籍閱讀。</li> <li>●能安靜並確實完成學習單。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教師引導學童瞭解下定決心後就要努力達成的重要。</li> <li>●教師鼓勵學生閱讀相關書籍。</li> <li>●教師指導學童完成學習單。</li> </ul>
---	--------------------	----------------------	--	---



看完比爾蓋茲成功的故事後，想想自己是不是也曾經有過夢想，或者是「下定決心完成某件事」的念頭，你實現了嗎？如果還沒，請把你的夢想與下定決心要做的事寫下來，並為它擬定實現的計畫！

我的夢想/決心要完成的事	實現計畫	完成時間
彈一首曲子給同學聽	1. 每天花半個小時練鋼琴 2. 請同學到家裡來玩，並彈奏練好的曲子請同學欣賞。	

座右銘是一句可以時時警惕自己的格言，你人生的座右銘是什麼呢？訂下一個屬於自己的座右銘，寫在下面的方框中。



評量項目	學生自評	家長複評	教師評量
1. 我會努力實現自己訂下的目標。			
2. 我能找出屬於自己的座右銘。			

## 南州國民小學 110 年度第 1 學期 五年級 書法教學設計

活動名稱	學習內容	能力對應指數	教學方式	教學資源	時間分配	評量方式
認識書法家	<ol style="list-style-type: none"> <li>知道各朝代書法名家，並能欣賞其作品</li> <li>各代書法家及其寫作特色</li> <li>嘗試書寫各名家之字體</li> </ol>	D-2-6-2(2)能辨識各種書體(篆、隸、楷、行)的特色 D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣	<ol style="list-style-type: none"> <li>介紹歷代中書法名家，例：王羲之、顏真卿、柳公權、歐陽詢等書法名家</li> <li>對於提供的字帖加以摹寫一至三個字。</li> <li>大部分還是以既有的進度來習寫</li> </ol>	老師準備： 蒐集有關各書法名家的相關資料及書法作品	第一~五週	實際寫作
習寫書法	<ol style="list-style-type: none"> <li>練習習寫各體書法</li> <li>欣賞同學的作品</li> <li>練習寫各大名家的碑帖</li> </ol>	D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-4-1 能保持良好的書寫習慣(正確的坐姿及執筆方法)，並且運筆熟練 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	介紹書法四大體系，並請小朋友習寫之。	收集各體書法的描紅及範本	第六~十週	實際寫作
書法常識	<ol style="list-style-type: none"> <li>基本線條練習</li> <li>筆鋒的認識「逆鋒」與「回鋒」</li> </ol>	D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣 D-2-3-1(1) 能正確掌握筆畫、筆順、偏旁覆載和結構 D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	以基本筆法做為練習的功課加以練習	以統一的教材範本以利教學。	第十一~十五週	實際寫作
新年快樂	以春節的春條、斗方和春聯習寫為主軸。	D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣 D-2-3-1(1) 能正確掌握筆畫、筆順、偏旁覆載和結構 D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	<ol style="list-style-type: none"> <li>先用毛邊紙做為習寫的材料。</li> <li>要告知學生知道春節書法有那些種類和由來。</li> <li>教導學生書寫的型式那那些。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>準備相關的文字和字帖</li> <li>準備一些空白斗方紙和春條紙及春聯紙。</li> </ol>	第十六~二十一週	實際寫作

## 南州國民小學 110 年度第 2 期 五年級 書法教學設計

活動名稱	學習內容	能力對應指數	教學方式	教學資源	時間分配	評量方式
認識甲骨文	1. 讓學生能認識甲骨文的由來和結構意義。 2. 練習間易的甲骨文字。 3. 基本筆畫書寫練習。	D-2-6-2(2) D-2-7-10	一、用簡報系統製作甲骨文簡介，並讓學生試著猜猜看是什麼意思。 二、用投影機教學，並請同學摹寫出甲骨文字。	1. 電腦和單槍投影機。 2. 甲骨文文字稿。	第一~五週	實際寫作
認識魏碑和王羲之的不同	1. 讓學生認識魏晉南北朝時代，南北書法的不同。 2. 基本筆畫書寫練習	D-2-3-1(3) D-2-4-1 D-2-5-2(1)	一、用網站或是自行製作簡報來介紹魏碑的書體。 二、用網站瀏覽器蒐尋王羲之的書作或是自行製作簡介來做比較。 三、試書寫魏碑字帖，感受和楷書不同的風格。	1 電腦、投影機。 2. 字帖。	第六~十週	實際寫作
認識行書和草書	1 讓學生認識行書和草書的流暢性。 2. 基本筆畫書寫練習	D-1-3-1 D-1-3-2 D-1-4-1 D-1-4-2 D-1-6-10	一、用網站或是自行製作簡報來介紹行書和草書的書體。 二、可以用硬筆先試寫行書的型體。 三、再用毛筆摹寫行書草書的書體。	1. 電腦、投影機。 2. 字帖。	第十一~十五週	實際寫作
快樂創作	1、讓學生運用身邊常見的物品，題上書法文字。 2. 基本筆畫書寫練習	D-2-7-10 D-2-3-1(1) D-2-3-1(3) D-2-5-2(1)	一、自行製作簡報來介紹有那些物品可以題上書法文字。 二、以油性墨水來題上書法文字。	1. 電腦、投影機。 2. 字帖。 3. 油性墨水。	第十六~二十週	實際寫作

彰化縣 南州 國民小學 110 學年度第 一 學期 五 年級

彈性學習節數〔電腦〕課程計畫

【課程內涵】：

教學期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	一、小創客學程式 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 瞭解程式設計於日常生活的應用</li> <li>● 瞭解程式設計就是一種邏輯思考的活動</li> <li>● 認識 Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 引導學生認識日常生活中的程式設計。</li> <li>● 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。</li> <li>● 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習【程式語言簡介】。</li> <li>● 讓學生看課本的畫冊圖形，引導學生認識 Scratch 的積木式程式設計。</li> <li>● 老師介紹 Scratch 程式設計軟體與安裝方式。</li> <li>● 讓學生了解免費軟體與付費軟體的差異。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第二週	一、小創客學程式 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會啟動與操作 scratch</li> <li>● 從觀摩範例開始學習程式設計</li> <li>● 學會執行與停止程式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 在電腦教室上機，學生學會開啟 Scratch 軟體。</li> <li>● 學會調整 Scratch 介面字型大小。</li> <li>● 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習。</li> <li>● 讓學生認識 scratch 的操作介面。</li> <li>● 讓學生開啟範例檔「貓抓魚」，觀看每個角色、程式、音效。</li> <li>● 學生認識程式編輯區與備註。</li> <li>● 學會執行與停止程式。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】



<p>第三週</p>	<p>一、小創客學程式 (三)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 【自然與生活科技】 4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會開啟與存檔</li> <li>● 學會新增與刪除角色</li> <li>● 學會更換舞台背景</li> <li>● 學會刪除積木組件</li> <li>● 學會自動整理對齊積木</li> <li>● 學會更換角色造型</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 讓學生開啟「貓抓魚」範例檔案。</li> <li>● 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。</li> <li>● 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。</li> <li>● 學會刪除積木組件。</li> <li>● 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。</li> <li>● 學會更換角色造型。</li> <li>● 學會更換舞台背景。</li> <li>● 完成範例「鯊魚追小魚」，播放欣賞作品。</li> <li>● 觀摩老師提供的創意應用與創作範例，認識更多的遊戲成品。</li> <li>● 動動腦：練習更換角色與舞台，將「貓抓魚」變成貓捉老鼠的遊戲。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第四週</p>	<p>二、小小美人魚 (一)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識專案創作流程</li> <li>● 瞭解 Debug (除錯) 的意義</li> <li>● 學會新增舞台背景</li> <li>● 學會新增、刪除、縮放角色</li> <li>● 學會匯出角色</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會從主題計畫開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計專案。</li> <li>● 從課本的流程圖認識程式設計的流程。</li> <li>● 瞭解 Debug (除錯) 的意義。</li> <li>● 建立專案。</li> <li>● 學會新增與命名角色。</li> <li>● 學會設定角色的造型中心。</li> <li>● 學會縮放角色。</li> <li>● 學會複製程式組件。</li> <li>● 學會為角色新增多種造型。</li> <li>● 學會匯出角色。</li> <li>● 引導學生養成隨時存檔的習慣。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>

第五週	二、小小美人魚 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解座標的觀念</li> <li>● 了解程式設計中常會需要抓錯與修正</li> <li>● 學會角色信息設定</li> <li>● 學會新增角色</li> <li>● 學會修改角色造型</li> <li>● 學會製作角色動態</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能找出程式中的問題(抓錯)並修正。</li> <li>● 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。</li> <li>● 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。</li> <li>● 學會新增與修改角色造型。</li> <li>● 學會使用繪製功能，繪製角色造型。</li> <li>● 學會製作依循規則不斷移動的角色。</li> <li>● 學會製作用鍵盤控制移動的角色。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第六週	二、小小美人魚 (三)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會加入背景音樂</li> <li>● 到程式設計學習網(Code.org)觀摩範例與教學實例</li> <li>● 學會讓背景不斷變換</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會加入背景音樂。</li> <li>● 到程式設計學習網(Code.org)觀摩範例與教學實例。</li> <li>● 創意應用與創作：練習設計用按鍵或聲音來控制角色，變換造型。</li> <li>● 動動腦：練習設計用按鍵變換舞台背景。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第七週	三、三隻小豬-動漫劇場 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會用 Scratch 說故事</li> <li>● 學會設定多個舞台背景</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識如何用 Scratch 製作動漫故事。</li> <li>● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</li> <li>● 新增專案，刪除預設的貓咪角色。</li> <li>● 練習佈置舞台背景。</li> <li>● 學會指定時間變換背景。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】

<p>第八週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（二）</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會製作開場對話劇情</li> <li>● 學會隱藏與新增角色</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會隱藏與新增角色，造成輪流出場的效果。</li> <li>● 學會從角色中複製相同的程式給其他角色。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第九週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（三）</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設定廣播</li> <li>● 學會創立分身</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。</li> <li>● 學會運用動作的滑行指令。</li> <li>● 學會建立與刪除分身。</li> <li>● 學會運用外觀特效的幻影指令。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第十週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（四）</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用定位移動角色</li> <li>● 學會在適當的時機加入音效</li> <li>● 學會設定廣播角色</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用動作的定位指令。</li> <li>● 學會加入音效做為結束。</li> <li>● 學會讓場景角色配合演出。</li> <li>● 完成動漫劇場。</li> <li>● 學會將 Scratch 專案錄製為影片(.flv)。</li> <li>● 創意應用與創作：觀摩程式「射氣球」與「說故事」。</li> <li>● 動動腦：運用本課所學，練習製作多媒體寫真集，包含左翻與右翻按鈕。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>

第十一週	四、關鍵 60 秒(一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會運用偵測、運算與變數</li> <li>● 學會使用 Scratch 繪製背景與角色</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會運用偵測、運算與變數，製作遊戲。</li> <li>● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</li> <li>● 學會使用 Scratch 內建的繪圖工具，繪製角色、障礙與背景，皆為簡單的長方形圖案。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十二週	四、關鍵 60 秒(二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會運用迴圈與條件</li> <li>● 學會計時機制</li> <li>● 能除錯與修改程式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識迴圈、偵測與運算的概念與使用方法。</li> <li>● 學會使用與終止迴圈的條件。</li> <li>● 完成主角與障礙物的程式編輯。</li> <li>● 學會使用變數，加入計時機制。</li> <li>● 瞭解如何除錯與修改程式。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十三週	四、關鍵 60 秒(三)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設計易、中、難不同關卡的遊戲</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設計進階遊戲。</li> <li>● 學會產生變數做為易、中、難不同關卡的條件。</li> <li>● 認識 Scratch 的編輯模式與執行模式特性。</li> <li>● 學會將作品上傳至 Scratch 校園作業評分系統。</li> <li>● 動動腦：設計若時間超過期限，則更換舞台背景。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】

第十四週	五、猴子 接香蕉 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。</li> <li>● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</li> <li>● 匯入舞台背景與音樂。</li> <li>● 學會匯入角色(猴子、香蕉、石頭)。</li> <li>● 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。</li> <li>● 儲存專案「猴子接香蕉」。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	【資訊教育】
第十五週	五、猴子 接香蕉 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲</li> <li>● 學會設計掉落物的程式組件</li> <li>● 學會設計鍵盤控制的角色</li> <li>● 學會將 scratch 專案轉為 exe 執行檔</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。</li> <li>● 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。</li> <li>● 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。</li> <li>● 學會將 Scratch 專案轉成 exe 執行檔。</li> <li>● 創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色，與不同的速度、分數。</li> <li>● 動動腦：練習透過修改角色造型，將本專案改為「小兔子吃點心」。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	【資訊教育】
第十六週	六、動感 跳跳貓 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能靈活運用角色造型變換，製作特殊場景與動畫</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</li> <li>● 認識不斷滑動前進的背景效果原理。</li> <li>● 匯入背景與樹景角色，設計「滑動」變數，製作背景效果。</li> <li>● 設計貓咪角色切換造型，製作跑動效果。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	【資訊教育】

第十七週	六、動感 跳跳貓 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會設計障礙物得分與扣分機制</li> <li>● 學會運用變數累計距離</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計障礙物得分與扣分角色。</li> <li>● 運用分身製作障礙物(得分與扣分)角色出現與刪除。</li> <li>● 設計「距離」變數，累進計算貓咪角色跑過的距離。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十八週	六、動感 跳跳貓 (三)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會控制角色彈跳效果</li> <li>● 能分享作品</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計角色可使用按鍵控制跳起。</li> <li>● 設計「彈跳力」變數，呈現角色跳起的動作。</li> <li>● 學會運用聲控指令，用聲音控制角色動作。</li> <li>● 加入背景音樂。</li> <li>● 學會分享作品到 Scratch 官網。</li> <li>● 觀摩創意應用與創作範例「跳跳鳥」與「笨超人」。</li> <li>● 動動腦：新增「障礙雲」角色，當貓咪碰到雲，產生特效，並結束遊戲。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十九週	七、夜市 射氣球 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會讓角色不斷變換造型</li> <li>● 學會製作滑鼠射擊遊戲</li> <li>● 學會靈活應用背景音樂</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。</li> <li>● 複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。</li> <li>● 複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。</li> <li>● 製作開始按鈕。</li> <li>● 設計「生命值」角色，做為計分用途。</li> <li>● 設計當遊戲開始，切換背景音樂。</li> <li>● 設計當遊戲結束，停止音樂。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】

<p>第二十週 第二十一週</p>	<p>七、夜市 射氣球 (二)</p>	<p><b>【資訊教育】</b> 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 <b>【數學】</b> C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>● 複習所學技巧，製作射擊遊戲</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 新增射擊準心、目標物與得分/扣分規則。</li> <li>● 射擊準心有未射擊與射擊兩種造型。</li> <li>● 目標物有水球與氣球兩種角色，各有不同造型。</li> <li>● 複習製作分身，出現多個目標物。</li> <li>● 動動腦：編輯「牙菌大作戰」得分射擊遊戲。</li> </ul>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p><b>【資訊教育】</b></p>
-----------------------	-----------------------------	---	------------------------	---	----------	--	-------------------------------------	----------------------

彰化縣 南州 國民小學 110 學年度第 二 學期 五 年級

彈性學習節數〔電腦〕課程計畫

【課程內涵】：

教學期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週	一、認識多媒體影片（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解什麼是多媒體。</li> <li>● 了解編輯影片的流程。</li> <li>● 了解檔案管理的觀念。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 說明什麼是多媒體、介紹常見的多媒體格式與編輯軟體。</li> <li>● 認識多媒體的應用。</li> <li>● 了解多媒體影片的製作流程：企劃、腳本、素材、編輯。</li> <li>● 引導學生養成檔案管理的習慣。</li> <li>● 學會用影片說故事的方法。</li> <li>● 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。</li> <li>● 說明影片素材的注意事項。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul> <p>【什麼是多媒體】</p> <p>【認識網路硬碟】</p>	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	【資訊教育】
第二週	一、認識多媒體影片（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 從動畫中了解製作影片常見的硬體週邊設備。</li> <li>● 學會觀摩網路影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 讓學生從圖片與動畫認識硬體設備、了解如何取得素材。</li> <li>● 介紹編輯與處理素材的常見軟體：PhotoCap、GIMP、Audacity、Freemake Video Converter、Movie Maker。</li> <li>● 學會使用 YouTube 觀摩網路影片</li> <li>● 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。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul> <p>【管理檔案的重要性】</p> <p>【硬體大百科】</p>	<p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p>	【資訊教育】



<p>第三週</p>	<p>二、素材與製作專屬公仔 (一)</p>	<p>【資訊教育】 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識常見的圖片、視訊、聲音檔案格式。</li> <li>● 學會從電腦中查看檔案的格式。</li> <li>● 認識創用 CC。</li> <li>● 學會運用網路上的免費素材。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 讓學生認識常見的圖片檔案格式：jpg、png、gif、tif。</li> <li>● 讓學生認識常見的視訊檔案格式：avi、mpeg、mp4、mov、wmv。</li> <li>● 讓學生認識常見的聲音檔案格式：mp3、wav、m4a、wma。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【認識 PhotoCap6 介面】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第四週</p>	<p>二、素材與製作專屬公仔 (二)</p>	<p>【資訊教育】 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識攝影技巧。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 製作個人公仔。</li> <li>● 認識個人公仔的應用。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識攝影的技巧：手拿穩、光線夠、對焦準、構圖佳。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【什麼是創用 CC】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第五週</p>	<p>三、影像美化大師 (一)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解美化照片的常見方法。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 美化單張相片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 學會用 PhotoCap 裁切製作人物特寫、套外框、加入個人公仔。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
<p>第六週</p>	<p>三、影像美化大師 (二)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 PhotoCap 置作縮圖頁。</li> <li>● 學會運用 PhotoCap 專案檔格式。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 文字物件。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 PhotoCap 縮圖頁與照片拼貼，讓影像感覺更豐富。</li> <li>● 學會製作與開啟縮圖頁專案檔。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 插入文字物件到影像。</li> </ul>	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【什麼是批次處理】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>

第七週	三、影像美化大師（三）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 批次處理影像。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉，讓影像更有趣。</li> <li>● 學會使用 PhotoCap 批次處理功能，為影像加入圖片外框、遮罩外框。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第八週	四、我們的寫真秀（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解照片可以被組合為影片。</li> <li>● 認識 Movie Maker。</li> <li>● 學會匯入相片素材與編輯影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解 Movie Maker 可以讓照片組合為影片。</li> <li>● 介紹 Movie Maker 界面、下載方式與使用素材的注意事項。</li> <li>● 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。</li> <li>● 學會存檔與再次編輯。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【影片格式與特點】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第九週	四、我們的寫真秀（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題。</li> <li>● 學會使用 Movie Maker 加入背景音樂。</li> <li>● 能使用 Movie Maker 輸出影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 學會刪除影片片段與修改內容。</li> <li>● 學會加入背景音樂與設定淡入淡出。</li> <li>● 學會輸出影片並欣賞成果。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【認識 Movie Maker 介面】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第十週	五、音樂剪輯不求人（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識音樂剪輯。</li> <li>● 學會使用 Audacity 開啟並編輯音樂、正規化。</li> <li>● 學會匯出音樂檔。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解何時需要剪輯音樂。</li> <li>● 引導學生尊重音樂的智慧財產權。</li> <li>● 認識 Audacity 音樂編輯軟體。</li> <li>● 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。</li> <li>● 學會使用 Audacity 匯出音樂。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【音樂格式與特點】</li> </ul>	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】

第十一週	五、音樂剪輯 不求人（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。</p> <p>5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Audacity 剪輯音樂、設定淡入淡出。</li> <li>● 學會錄音。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Audacity 修剪音樂長度、設定淡入淡出、匯出音樂成品。</li> <li>● 學會使用 Audacity 錄音。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯</li> <li>● Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>● 【非法音樂】</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十二週	六、歡樂基地 （一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作學校簡介影片的片頭。</li> <li>● 學會用 Movie Maker 儲存專案格式。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯</li> <li>● Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十三週	六、歡樂基地 （二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作學校簡介影片的第一到四段內容。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 設定取景位置的動畫效果。</li> <li>● 學會加入字幕與設定動畫。</li> <li>● 學會一次為多張相片加入相同動畫。</li> <li>● 學會匯入視訊，並降低音量。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯</li> <li>● Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十四週	六、歡樂基地 （三）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製作學校簡介影片的片尾。</li> <li>● 學會加入背景音樂淡入淡出。</li> <li>● 完成學校簡介影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 製作片尾字幕。</li> <li>● 學會運用第五課的音樂成果作為背景音樂，並設定淡入淡出效果。</li> <li>● 完成學校簡介影片。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯</li> <li>● Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】

第十五週	七、校園生活 萬花筒（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會製作倒數計時效果。</li> <li>● 學會分割與刪除音效。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。</li> <li>● 學會運用圖片素材的變化，製作倒數計時效果，並加入音效。</li> <li>● 學會使用視訊作為影片片頭。</li> <li>● 學會分割與刪除音效。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十六週	七、校園生活 萬花筒（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會分割與刪除視訊。</li> <li>● 養成隨時存檔的習慣。</li> <li>● 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。</li> <li>● 學會分割與刪除視訊。</li> <li>● 學會在視訊中設定終點。</li> <li>● 學會套用視覺特效。</li> <li>● 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。</li> <li>● 引導學生注意隨時存檔。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十七週	七、校園生活 萬花筒（三）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會套用視覺效果。</li> <li>● 學會加入音樂到指定點與混音。</li> <li>● 複習加入字幕與片尾。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。</li> <li>● 學會套用視覺淡出效果。</li> <li>● 學會加入音樂到指定點。</li> <li>● 學會混音。</li> <li>● 複習加入字幕與片尾。</li> <li>● 從影片中學習如何錄製旁白。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】
第十八週	八、雲端備份與網路分享 （一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-3 能正確使用儲存設備。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會運用 Google 雲端硬碟與 YouTube。</li> <li>● 學會備份影片。</li> <li>● 學會分享影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會上傳影片到 Google 雲端硬碟。</li> <li>● 學會將雲端硬碟的影片設定共用分享。</li> <li>● 學會上傳影片到 YouTube 並設為公開。</li> </ul>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【什麼是雲端技術】</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	【資訊教育】

<p>第十九週 第二十週</p>	<p>八、雲端備份 與網路分享 (二)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋 找合適的網路資源。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 YouTube 免費音樂。</li> <li>● 學會使用 Freemake Video Converter 轉檔影片。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會使用 YouTube 免費音樂加入到影片中。</li> <li>● 學會安裝與使用 Freemake Video Converter 軟體進行影片轉檔。</li> </ul>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 <b>Movie Maker</b></li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> </ul> <p>【檔案下載與分享】</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)口頭問答</li> <li>2)操作評量</li> <li>3)學習評量</li> </ol>	<p>【資訊教育】</p>
----------------------	---------------------------------	---	---	--	----------	--	--	---------------

## 彰化縣南州國小 110 年度上學期資訊倫理課程教學活動計畫

課程名稱	自由軟體真好用	教學對象	國小 3~6 年級學生		
課程目標	4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料。 5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。	設計者	莊聖民	教學時間	40 分鐘
教學活動	<p>壹、引言 (5 分鐘)</p> <p>教師提問，請學生發表看法或意見</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 什麼是「自由軟體」？</li> <li>◎ 什麼是「商業軟體」？</li> <li>◎ 使用自由軟體有哪些好處？</li> </ul> <p>貳、自由軟體UBUNTU操作示範 (5 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 操作火狐瀏覽器上網搜尋資料</li> <li>◎ 使用觀星圖用電腦模擬天體的運行</li> </ul> <p>參、討論&amp;說明 (10 分鐘)</p> <p>(1) 教師提問--請學生發表意見</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎自由軟體的使用及安裝？</li> <li>◎自由軟體的操作？</li> <li>◎自由軟體的優點？</li> </ul> <p>(2) 向學生解說「自由軟體」優勢及缺點</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎自由軟體的應用性，資料的保護及較不受病毒或木馬的侵害。使用自由軟體也一樣可搜尋到要找的資料。</li> <li>◎自由軟體免費分享的理念，視窗介面操作便利性及附加軟體的優勢。使用自由軟體不怕侵犯智慧財產權。</li> <li>◎自由軟體和市售商業軟體的不相容性。有些市售軟體無法安裝在自由軟體。</li> <li>◎自由軟體找回資料及光碟開機的便利性。可於市售電腦系統壞掉時將資料備份出來。</li> </ul>				

◎自由軟體可以網路下載使用，非常方便！

肆、學生進行線上操作（10 分鐘）

◎請學生進行自由軟體線上操作火狐瀏覽器上網，並使用自由軟體的觀星圖，教師巡堂從旁協助。

伍、討論（5 分鐘）

◎了解學生使用自由軟體的情形，針對較多問題示範給學生學習。

陸、總結歸納（5 分鐘）

◎鼓勵學生自由軟體的使用。

◎鼓勵學生利用課餘時間進行自由軟體的練習或在家安裝，甚至使用光碟開機系統來取代無版權的軟體。

◎引導學生藉由使用自由軟體，培養尊重智慧財產權的觀念。

## 彰化縣南州國小 110 年度下學期資訊倫理課程教學活動計畫

課程名稱	自由軟體真好用	教學對象	國小 3~6 年級學生		
課程目標	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	設計者	莊聖民	教學時間	40 分鐘
教學活動	<p>壹、引言 (5 分鐘)</p> <p>教師提問，請學生發表看法或意見</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 什麼是「電腦視窗」？</li> <li>◎ 什麼是「瀏覽器」？</li> <li>◎ 使用瀏覽器有哪些作用？</li> </ul> <p>貳、電腦操作示範 (5 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 電腦視窗示範操作</li> <li>◎ 操作火狐瀏覽器上網</li> </ul> <p>參、討論&amp;說明 (10 分鐘)</p> <p>(1) 教師提問--請學生發表意見</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 電腦視窗的使用？</li> <li>◎ 瀏覽器的種類？</li> <li>◎ 瀏覽器的使用？</li> </ul> <p>(2) 向學生解說「電腦視窗」的演進</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 視窗電腦的演進。</li> <li>◎ 早期電腦DOS</li> <li>◎ 視窗電腦的問世</li> </ul> <p>肆、學生進行線上操作 (10 分鐘)</p>				



◎ 請學生進行視窗電腦線上操作瀏覽器上網，教師巡堂從旁協助。

伍、討論（5 分鐘）

◎ 了解學生使用視窗電腦及瀏覽器的情形，針對較多問題示範給學生學習。

陸、總結歸納（5 分鐘）

◎ 鼓勵學生多接觸自由軟體的系統。

◎ 鼓勵學生利用課餘時間進行自由軟體的瀏覽器使用

◎ 引導學生藉由使用自由軟體，培養尊重智慧財產權的觀念。