

南投縣中原國民小學 114 學年度六年級彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	中原嗨客/ Google 網路 AI 新視界		年級/班級	六年級/ 甲、乙班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	20 節
			設計教師	林哲源
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☒ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☒ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☒ 人權教育 ☒ 環境教育 ☒ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☒ 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	實踐	與學校願景呼應之說明	倡導多元智慧理念，推動多元教學策略，讓學生成為一位健康快樂的學習者與實踐者。	
設計理念	本課程以瀏覽器為基礎的網路應用學習。引導學生體驗 Google 豐富的免費資源與工具，結合生活化的主題教學，再與時俱進的讓學生進入 AI 的科技領域，包括 Code.org 專為小朋友設計的機器學習模型、Google 的限時塗鴉、音樂實驗室及 AI 聊天機器人等現階段的 AI 最新體驗。課程包含淨灘、假訊息特戰隊、認識國家公園等主題，培養學生資訊素養倫理以及尊重智慧財產權的正確觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。 1. 交互作用與關係：學生運用資訊科技，解決生活中的問題，並能遵守資訊倫理的規範。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	2. 系統與模型：學生認識 AI 人工智慧，藉由訓練 AI 的過程，體會模型。 3. 結構與功能：學生認識簡單的網站架構，用 Google 協作平台架設網站。		
總綱核心素養具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-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-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。	領綱核心素養具體內涵	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。
課程目標	1. 學生能具備使用瀏覽器上網的能力，透過體驗與實踐，解決搜尋地點、規劃路線、安排日程、線上分享...等日常生活問題。 2. 學生能具備使用網路與線上資源的基本素養，並遵守規範，展現資訊素養與倫理。 3. 學生能具備藝術創作的基本素養，能在編輯文件與網站時，發揮創意、美化作品。 4. 學生能具備音樂創作的基本素養，能在教師的引導下，嘗試使用線上網站，即興創作簡單的節奏或樂曲。 5. 學生能具備道德知識與是非判斷的能力，理解並遵守資訊素養與倫理的規範，並能透過規劃淨灘活動，培養公民意識，關懷生態環境。 6. 學生能透過體驗 AI 相關科技，具備科技與資訊應用的基本素養，並應用 AI 處理日常生活問題。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
一、二	一、網路與 AI 人工智慧新時代/2	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 品 E1 良好生活習慣與德行。	資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 自 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。	1. 能描述與體驗上網的方式。 2. 能舉例與體驗上網的工具(Chrome、Edge)。 3. 認識電腦病毒與防護方法。 4. 能運用運算思維(樣式辨識)，分辨資料，訓練 AI，完成 Code.org 的人工智慧課程。 5. 能落實學習行動，完成 Code.org 人工智慧 1~8 關的課程。	一、 準備活動 1. 教師介紹上網的方式，學生能瞭解有線、無線上網的方式。 2. 教師說明能使用瀏覽器上網，介紹 Chrome 與 Edge 瀏覽器。 3. 教師提醒學生注意上網時間，健康生活。 4. 學生從課本圖形中認識 AI，能說出什麼是 AI，能舉例 AI 的應用(影像辨識)。 二、 發展活動 1. 活動一：體驗上網 (1) 學生開啟瀏覽器，能知道如何進入網站與使用瀏覽器。 2. 活動二：訓練 AI (1) 學生進入 https://code.org/ai 網站。 (2) 學生的【人工智慧】第二課課程【訓練 AI 來清潔海洋】。 (3) 學生能跟隨課程操作，有系統的分類資料，以區分魚與垃圾，訓練 AI 分辨資料。	1. 軟體操作：能操作瀏覽器進入 Code.org 網站。 2. 口頭問答：能舉例 AI 的應用。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	1. 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					 三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 [小作業]學生完成 Code.org 人工智慧 1~8 關的課程。		
三、四、五	二、淨灘護海洋(一)/3	資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 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。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 社 Ae-III-1 科學和技術發展對自然與人文環境具有不同層面的影響。	- 能操作Google搜尋，找到目標，例如：淨灘地點、天氣資訊。 - 能操作Google地圖，搜尋地點與規劃路線。 - 能使用Google日曆，規劃行程。 - 能使用Google Keep 紀錄筆記，統整淨灘活動資訊。	一、準備活動 - 教師提問：聽說過或參與過【淨灘活動】嗎？分享你對淨灘活動的了解或經驗。 - 教師引導同學思考舉辦淨灘活動需要有哪些步驟(當地資訊、天氣、地點、怎麼去、何時去)。  二、發展活動 1. 活動一：搜尋海灘資訊 (1) 學生查詢【臺灣最髒海灘】。 (2) 學生分享查詢結果。 (3) 學生查詢【沙崙海水浴場】。 (4) 學生瀏覽維基百科的相關資訊。	- 口頭問答：能說出淨灘活動的目的與方法。 - 操作評量：能操作瀏覽器，搜尋所需的資料。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	- 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 - 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。			2. 活動二：查詢天氣 (1) 學生搜尋指定地點的天氣預報，例如【新北市淡水區天氣】。 (2) 學生說出推論，根據天氣預報，該如何穿著。 3. 活動三：搜尋地點 (1) 學生使用 Google 地圖搜尋【沙崙海水浴場】。 (2) 學生觀看實景地圖。 (3) 學生規劃路線前往該地。 4. 活動四：使用日曆規劃行程 (1) 學生開啟 Google 日曆，新增活動行程與地點。 (2) 學生能知道分享邀請對象加入行程。 (3) 學生能設定日曆提醒。 5. 活動五：Google Keep (1) 學生操作 Google Keep，製作【準備物品清單】。 6. 活動六：資訊素養病毒防護 (1) 學生認識電腦病毒的概念。 (2) 學生念出課本的防毒守則。 (3) 學生觀看動畫，並進行評量測驗。		

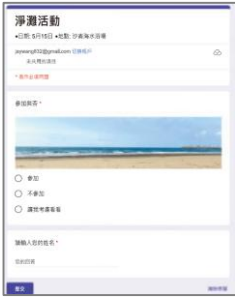
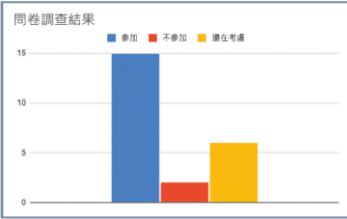
附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					 網路動畫 - 網路安全守則-非禮勿動(教育大市集) https://market.cloud.edu.tw/resources/web/1748282 - 顧客不上身-病毒防護(臺北市科技教育網) https://techpro.tp.edu.tw/static/information/v3es10 - 網路安全-電腦病毒防護(校園文化) http://free.eduweb.com.tw/e/e1/mp4/movie5.html 三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 [小作業]學生將本課蒐集到的淨灘資料，放入 Google Keep 內統整。		
六、七、八	三、淨灘護海洋(二)/3	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資識 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資識 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 綜 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。	- 將照片上傳Google相簿，整理資料。 - 能設定分享相簿並取得網址，體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 - 能使用 Canva 網站製作海報。 - 完成「淨灘活動海報」。	四、準備活動 - 教師介紹 Google 相簿的應用。 - 教師介紹用 Canva 做海報。  五、發展活動 - 活動一：Google 相簿 - 學生建立 Google 相簿並上傳照片。 - 學生能操作瀏覽照片。 - 活動二：Canva 製作海報 - 學生開啟 Canva 網站，能舉例 Canva 的應用。 - 學生使用範本製作【淨灘活動海報】。	- 口頭問答：舉例相片上傳雲端的好處。 - 操作評量：能完成淨灘活動海報。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	- 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 - 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		動，珍惜生態資源與環境。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。			3. 活動三：加入相簿 QR Code (1) 學生將 Goole 相簿共享，取得網址。 (2) 學生到 Canva 網站，使用【QR 代碼】功能，從網址產生 QR Code，並放入海報中。 4. 活動四：資訊素養反色情、反詐騙 (1) 學生能閱讀並遵守課本的反色情、反詐騙規範。 (2) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。  六、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用 Canva 製作一張【防疫大作戰】的宣導海報。		
九、十	四、淨灘護海洋(三)/2	資識 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。	1. 知道Google表單與試算表能做什么。 2. 完成「淨灘活動問卷調查」表單，並分享連結。 3. 完成「收支統計表」。	七、準備活動 1. 教師說明活動宣傳之後，接著可以調查參加人員，完成活動後，做一份收支統計表。 2. 學生從課本圖形認識問卷與統計表的概念。	1. 口頭問答：能說出如何進行問卷調查。 2. 操作評量：能操作 Google 表單、Google 試	1. 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		資識 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。	數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 社 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。		八、發展活動 1. 活動一：製作問卷調查  (1) 學生能說出問卷調查的目的與問題重點。 (2) 學生操作 Google 表單，製作淨灘活動的問卷調查(報名表)。 (3) 學生將報名表透過 mail 分享給同儕填寫。 (4) 學生能閱讀問卷統計結果，解釋參加狀況。 2. 活動二：根據回函製作圖表  (1) 學生能操作 Google 試算表，建立表	算表。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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																																		
					格來呈現資料。 (2) 學生能根據資料建立直方圖圖表。 3. 活動三：活動收支表 <table border="1"><tr><td>參加人數</td><td colspan="4">20</td></tr><tr><td>收入項目</td><td>報名費/人</td><td>報名費小計</td><td>家長贊助</td><td>收入總計</td></tr><tr><td></td><td>150</td><td>3000</td><td>2000</td><td>5000</td></tr><tr><td>支出項目</td><td>交通費/人</td><td>交通費小計</td><td>飲食等雜支</td><td>支出總計</td></tr><tr><td></td><td>122</td><td>2440</td><td>2100</td><td>4540</td></tr><tr><td>結餘</td><td colspan="3"></td><td>460</td></tr><tr><td>退款/人</td><td colspan="3"></td><td>23</td></tr></table> (1) 學生能操作 Google 試算表，建立收支統計表格。 (2) 學生能辨別儲存格的代號 (3) 學生能在試算表中進行加減乘除的公式運算。 九、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用本課技巧，製作一份園遊會收支統計表。	參加人數	20				收入項目	報名費/人	報名費小計	家長贊助	收入總計		150	3000	2000	5000	支出項目	交通費/人	交通費小計	飲食等雜支	支出總計		122	2440	2100	4540	結餘				460	退款/人				23	
參加人數	20																																								
收入項目	報名費/人	報名費小計	家長贊助	收入總計																																					
	150	3000	2000	5000																																					
支出項目	交通費/人	交通費小計	飲食等雜支	支出總計																																					
	122	2440	2100	4540																																					
結餘				460																																					
退款/人				23																																					
十一、十二、	五、假訊息特戰隊 (一)/3	資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資識 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 資識 H-III-3 資訊安全與生活的關係。	1. 學會搜尋與整理資料。 2. 能領會防制假訊息的重要性。 3. 網路沉迷的危害與應遵守的規則。 4. 完成「防制假訊息」Google 文件。	十、準備活動 1. 教師說明網路假訊息的影響。 2. 教師說明製作文件宣導防制假訊息的意義。  十一、發展活動	1. 口頭問答：能說出假訊息的定義。 2. 操作評量：能操作維基百科搜尋資料、操作 Google 文件排版圖文。 3. 多媒體課後測驗：【本課測	1. 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體																																		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十三		國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。		1. 活動一：搜尋與整理資料 (1) 學生能在維基百科搜尋假訊息的定義，並整理到 Google 文件中。 (2) 學生能辨識維基百科內，圖片的使用權利。 (3) 學生能透過圖文編排美化文件、強調重點。 (4) 學生使用項目符號製作防制假訊息的口訣。 (5) 學生加入表格，整理資料來源與連結。 2. 活動二：資訊素養網路沉迷 (1) 學生能認識網路沉迷的危害。 (2) 學生能了解上網與遊戲時，應遵守規則，保護健康與安全。 (3) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。 十二、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用本課技巧，製作一份【防疫大作戰】的專文。	驗遊戲】。	
十四、	五、假訊息特戰隊(二)/3	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-3 遵守資訊倫理與資	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及	1. 認識簡報呈現資料方式。 2. 辨認網路流言與拒絕網路霸凌。 3. 學會操作 Canva 製作簡報。	十三、準備活動 1. 教師介紹使用簡報傳達資訊的概念。 2. 教師說明 Canva 網站的應用。 十四、發展活動 1. 活動一：Canva 從範本建立簡報	1. 口頭問答：能說出簡報與文件的差異。 2. 操作評量：能操作 Canva 製	1. 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
十五、十六		訊科技使用的相關規範。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 國 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	系統平臺之功能應用。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 國 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	4. 完成「防制假訊息」簡報。	(1) 學生從 Canva 網站的範本開始，製作簡報，分享防制假訊息的概念。 (2) 學生能新增人物圖片與動畫，使簡報豐富而吸引人。  2. 活動二：Canva 的 AI 生成 (1) 學生使用 Canva 的 AI 技術項目中的【魔法變形工具】，對一張圖片描述外觀，讓 AI 變形圖片，生成新的圖片。  3. 活動三：資訊素養網路流言與霸凌 (1) 學生能分辨可信的資料特徵。 (2) 學生能知道網路霸凌的事件與如何面對。 (3) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。	作簡報。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	動多媒體

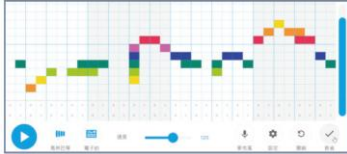
附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					 十五、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]以【防疫大作戰】為主題，用 Canva 做一份有三張投影片的簡報。		
十七、十八	七、國家公園博覽會/2	資識 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 自 INg-III-3 生物多樣性對人類的重要性，而氣候變遷將對生物生存造成影響。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	1. 體驗Google雲端硬碟上傳與分享的方法。 2. 建立「國家公園博覽會」網站，使用 Google 雲端硬碟照片，並取得網站連結。	十六、準備活動 1. 教師說明國家公園的概念。 2. 學生能理解國家公園是為了保護特有自然風景、生物、史蹟，而建立的區域。 3. 教師說明分享檔案的方法。  十七、發展活動 1. 活動一：照片上傳 (1) 學生開啟 Google 雲端硬碟。 (2) 學生能建立資料夾，將國家公園照片上傳到 Google 雲端硬碟。	1. 口頭問答：能舉例說明分享資料的方法。 2. 操作評量：能操作 Google 雲端硬碟、Google 協作平台，共用或分享資訊。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	1. 巨岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。			2. 活動二：共用分享 (1) 學生將 Google 雲端硬碟資料夾設為共用，透過電子郵件分享。 (2) 學生能從電子郵件開啟共用的檔案。 3. 活動三：建立網站 (1) 學生登入 Google 協作平台。 (2) 學生能建立網站並編輯首頁。 (3) 學生能編輯子頁、頁面連結與發布網站。 (4) 學生完成子頁【澎湖南方四島國家公園】。 十八、 綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]搜尋各個國家公園資料，完成其他子頁的編輯、連結與資料來源。		
十九、二十	八、AI 新世界與網路學習/2	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的應用。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	1. 體驗 AI 的運用。 2. 體驗數位學習網站。 3. 完成一段簡單的樂曲旋律創作，並取得連結網址。	十九、 準備活動 1. 教師引導學生觀看課本圖形，認識 AI 的應用與特長。 二十、 發展活動 1. 活動一：體驗類神經網路	1. 口頭問答：學生能舉例 AI 的應用或特長。 2. 操作評量：學生能運用音樂實驗室網站創作樂曲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測	1. 巨 岩 - Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		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。 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。 品 EJU4 自律負責。	音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。		 限時塗鴉！ 願神經網路能學會辨識塗鴉嗎？ 只要將你的繪圖加到全球最大的塗鴉資料庫，就能協助訓練這個神經網路。這個資料庫的內容會公開分享，為機器學習研究提供參考資料。 開始遊戲！ (1) 學生進入 Google 的限時塗鴉網站： quickdraw.withgoogle.com。 (2) 學生根據題目，畫出圖形，讓 AI 判斷圖形代表的題目是否正確。 (3) 學生分享：AI 都有辨識成功嗎？哪些畫最難被 AI 辨識？哪些畫很難畫？為什麼？(重點是畫出特徵) 2. 活動二：用音樂實驗室來作曲  (1) 教師介紹數位學習網站可以在。 (2) 學生開啟 Google 的音樂實驗室網站： musiclab.chromeexperiments.com (3) 學生進入 song maker (歌曲創作)，透過點擊畫面上的小方格，嘗	驗遊戲】。	

附件 3-3（國中小各年級適用）

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				
					試創建音樂旋律。 (4) 學生取得創作的樂曲連結，下載音訊檔，與同儕互相分享欣賞。 3. 活動三：與 Gemini 聊天  (1) 學生進入 Google 的 Gemini 聊天機器人網址：gemini.google.com (2) 學生跟隨課本內容，輸入【臺灣歷史最悠久的古蹟】、【那從臺北要怎麼去呢？】與機器人對話。 (3) 學生嘗試自行與機器人對話。 (4) 學生分享自己與機器人對話的問題，以及機器人的回答是否滿意或正確。 (5) 教師提問：機器人的回答一定正確嗎？(不一定) 4. 活動四：AI 圖片生成		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					 (1) 學生進入 MyEdit 網站： myedit.online。 (2) 學生使用 Google 帳號註冊。 (3) 教師提醒學生有試用限制，非無限使用。 (4) 學生進入【AI 工具/AI 繪圖生成器】選項。 (5) 學生跟隨課本內容，體驗輸入文字【駕駛太空船的胖橘貓】，讓 AI 生成圖片。 (6) 學生分享在生成前，想像中的圖片是什麼樣子，而 AI 生成的圖片是什麼樣子。 (7) 學生分享與同儕的圖片是否相同。 (8) 教師分享還有許多 AI 生成圖片的網站，例如 DLL.E、Fotor、Stableboost... 等。 5. 活動五：酷課雲 (1) 學生進入臺北酷課雲網站 cooc.tp.edu.tw (2) 學生瀏覽學習平臺，體驗多種學習		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					項目。 6. 活動六：資訊素養個人資料保密 (1) 學生認識資料保密的重要性與如何防範。 (2) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。 二十一、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]：自己設計關鍵字，讓 AI 生成一張圖片。		

【第二學期】

課程名稱	中原嗨客/威力導演 21 影片編輯		六年級/班級	六年級/甲、乙班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	20 節
			設計教師	林哲源
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☒ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☒ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☒ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☒ 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	實踐	與學校願景 呼應之說明	倡導多元智慧理念，推動多元教學策略，讓學生成為一位健康快樂的學習者與實踐者。	
設計理念	讓學生能正確認識多媒體影片與影片處理的技巧、並能了解多種自由軟體的運用方式。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。藉由企劃書的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。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。 1. 系統與模型：讓學生理解影片剪輯的方法。 2. 結構與功能：認識各種媒體製作或分享的系統介面與功能，包含：威力導演影片剪輯、PhotoCap 影像處理、YouTube 影片播放清單、Google 雲端硬碟分享等。 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。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

總綱核心素養具體內涵	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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。	領綱核心素養具體內涵	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
課程目標	1. 學生能分辨不同類型的多媒體素材與取得方式，培養媒體識讀的素養。 2. 學生知道如何取得網路上的免費素材，能辨識創用 CC 授權標章，尊重智慧財產權。 3. 學生能理解影音剪輯的相關術語，藉由探索影片製作的流程，培養科技知能與媒體素養。 4. 學生能運用不同軟體來創作不同的素材檔案類型，培養科技素養。 5. 學生能運用各種藝術風格創作多媒體影片、表達個人情意，培養藝術涵養與美感素養。 6. 學生透過創作與欣賞探討地球暖化與生態環境的影片，培養公民意識。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
一 四	一、認識多媒體與威力導演/4	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 法 E3 利用規則來避免衝突。 法 E7 認識責任。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	6. 能識讀多媒體檔案格式。 7. 知道如何取得多媒體素材。 8. 知道免費網路素材的來源。 9. 能應用各種多媒體素材統整為影片。 10. 完成「漫步臺灣美景」影片。	二十二、準備活動 1. 教師介紹多媒體。 2. 教師說明如何用影片說故事。 3. 教師說明編導影片的流程與腳本設計。 二十三、發展活動 1. 活動一：認識素材 (1) 學生認識素材的種類、差異與取得方式。 (2) 學生檔案管理的概念。 (3) 學生認識創用 CC 的授權要素。 (4) 學生認識免費資源網站。 2. 活動二：初試身手 (1) 學生認識威力導演介面與各種操作模式。 (2) 學生使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。 (3) 學生匯出 mp4 影片。 (4) 學生匯出威力導演專案。  二十四、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。	4. 口頭問答：能說出影片編導的步驟。 5. 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 6. 學習評量（我是高手）：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。 7. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	3. 小石頭 - 威力導演 21 影片編輯 4. 老師教學網站影音互動多媒體： 【什麼是多媒體】 【影片格式與特點】 【管理檔案的重要性】 【什麼是創用 CC】 【認識威力導演介面】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
五、六	二、夏日嬉遊記/2	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 藝 1-III-2 能使使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 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。 法 E7 認識責任。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	5. 知道音樂術語「混音」。 6. 能將日常生活中的活動影音素材加入美感表達，整合為影片。 7. 尊重智慧財產權，使用合法來源的素材。 8. 完成「夏日嬉遊記」影片。	二十五、準備活動 - 教師說明「腳本模式」。 - 教師說明將校外教學的圖片與影片結合成夏日嬉遊記影片。  二十六、發展活動 - 活動一：夏日嬉遊記 - 學生匯入素材到時間軸。 - 學生切換腳本模式。 - 學生啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 - 學生知道可以從威力導演 DirectorZone 網站下載免費範本與特效，取得合法素材。 - 學生設定背景音樂與混音。 - 學生輸入片頭與片尾文字。 - 學生匯出影片與專案。 二十七、綜合活動 - 已完成的學生協助同儕。 - 讓學生從課本習題複習所學。	- 口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。 - 操作評量：完成本課練習。 - 學習評量（我是高手）：使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。 - 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	- 小石頭-威力導演 21 影片編輯 - 老師教學網站影音互動多媒體

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
七 — 十	三、一個巨星的誕生/4	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 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-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 EJU6 欣賞感恩。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	5. 認識圖片編輯軟體 PhotoCap 6。 6. 知道圖片編輯軟體與影片編輯軟體的差異與用法。 7. 能為照片撰寫合適的文字，表達重點或心情。 8. 藉由創作成長寫真影片，聯想自己的生涯歷程，體會成長的快樂並感謝家庭的養育。 9. 能欣賞自己與尊重他人的成長寫真影片。 10. 在影片中使用文字傳達情意。 11. 完成「一個巨星的誕生」影片。	二十八、準備活動 1. 教師說明本課影片腳本，成長寫真影片製作與記錄的意義。 2. 教師介紹影像美化軟體。  二十九、發展活動 1. 活動一：PhotoCap (1) 學生用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。 2. 活動二：一個巨星的誕生 (1) 學生使用威力導演「完整模式」製作影片。 (2) 學生編排素材播放順序、時間。 (3) 學生設計片頭淡入、片尾淡出。 (4) 學生用「文字範本」做圖說。 (5) 學生使用「繪圖設計師」製作動態簽	1. 口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？ 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 小石頭-威力導演 21 影片編輯 2. 老師教學網站影音互動多媒體【影像處理的概念】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					名。 (6) 學生下載與加入內建音樂。 三十、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十一—十三	四、守護地球你和我/3	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 環 E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。 環 E17 養成日常生活節約用水、電、物質的行為，減少資源的消耗。 能 E2 了解節約能源的重要。	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 社 Ae-III-1 科學和技術發展對自然與人文環境具有不同層面的影響。 社 Ca-III-1 都市化與工業化會改變環境，也會引發環境問題。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。	4. 知道「特效」的意義。 5. 知道科技發展讓人類生活便利，也造成環境衝擊。 6. 覺知由於工業發展對環境的衝擊，導致氣候異常，為了保護地球，要節約能源使用。 7. 藉由製作影片，表達對社會議題的關懷。 8. 完成「守護地球你和我」影片。	三十一、 準備活動 1. 教師說明本課影片腳本。  三十二、 發展活動 1. 活動一：守護地球你和我 (1) 學生匯入素材與編排順序。 (2) 學生設定播放時間。 (3) 學生能知道當素材與專案的比例不同時，藉由縮放尺寸，移除素材的黑邊。	1. 口頭問答：說出影像修補的前後差異。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 小石頭－威力導演 21 影片編輯 2. 老師教學網站影音互動多媒體【色彩對比與亮度】 【溫室氣體減量知識－考考你】 【節能減碳－考考你】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					(4) 學生修補、加強影像，能調亮整體光線、亮度與飽和度。 (5) 學生修剪視訊長度。 (6) 學生分離音訊。 (7) 學生設定背景音樂。 (8) 學生平移與縮放圖片。 (9) 學生使用文字特效讓字幕動起來。 (10) 學生使用特效讓人像圖片動起來。 三十三、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十四—十六	五、小小新聞主播台/3	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 社 Aa-III-1 個人可以決定自我發展的特色，並具有參與群體社會發展的權利。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。	5. 藉由製作動物新聞報導，表達對動物生命的關懷。 6. 認識新聞主播的職業。 7. 藉由報導新聞，參與社會發展。 8. 完成「動物星球系列報導」影片。	三十四、準備活動 1. 看過新聞嗎？說出對新聞主播的印象。 2. 認識新聞播報中常用的「子母畫面」技巧。 3. 教師說明「動物星球系列報導」影片主題。 4. 學生理解地球上各種不同型態的生命，為了保護這些生命多樣性，首先要理解牠們的行為、棲地，才能保育牠們。 5. 教師說明本課影片腳本。	1. 口頭問答：說出什麼是子母畫面。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材並下載不同範本練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 小石頭—威力導演 21 影片編輯 2. 老師教學網站影音互動多媒體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。			 三十五、發展活動 1. 活動一：動物星球系列報導 (1) 學生製作倒數畫面。 (2) 學生從威力導演網站下載文字範本與倒數畫面。 (3) 學生使用文字範本製作動態新聞片頭。 (4) 學生製作子母雙畫面。 (5) 學生分割視訊。 (6) 學生設定片段靜音。 (7) 學生將子影片加陰影與外框。 (8) 學生加入旁白。 (9) 學生修剪視訊。 (10) 學生使用新聞快報範本與編輯。 三十六、綜合活動		

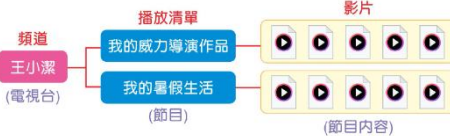
附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十七、十八	六、熱血青春全紀錄/2	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。	5. 使用「文字遮罩-負片文字」特效。 6. 使用「炫粒」特效。 7. 製作「轉場」特效。 8. 察覺一部影片的製作，包含團隊的合作，知道團隊成員的角色，包括工作人員與影片中拍攝到的人們，製作片尾工作團隊名單。 9. 在影片中使用文字傳達情意。 10. 完成「熱血青春全紀錄」影片。	三十七、 準備活動 1. 教師引導提問：看過電影嗎？有注意到影片結尾常有什麼？教師說明電影結尾的「工作人員名單」。 2. 教師說明本課影片腳本。  三十八、 發展活動 1. 活動一：熱血青春全紀錄 (1) 學生匯入素材與編排。 (2) 學生用文字遮罩動畫做片頭。 (3) 學生套用轉場特效。	1. 口頭問答：說出遮罩的效果。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 小石頭-威力導演 21 影片編輯 2. 老師教學網站影音互動多媒體【什麼是遮罩】 【什麼是轉場特效】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					(4) 學生加入炫粒特效。 (5) 學生自製文字範本。 (6) 學生用字幕工房加字幕。 (7) 學生製作工作團隊名單當片尾。 (8) 學生分割音樂與淡出。 三十九、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十九、二十	七、創意拼貼 Fun 電影 /2	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	3. 製作拼貼影片。 4. 使用雲端硬碟分享影片。 5. 將影片分享到 YouTube。 6. 能分辨分享連結與分享到 YouTube 的使用時機或分享對象。 7. 能保護隱私，知道分享到 YouTube 的影片內容不應包含隱私。 8. 認知 YouTube 上的影片來自全球的各個國家。 9. 完成拼貼影片。	四十、 準備活動 1. 學生準備之前第二課到第六課的成果影片。 2. 教師介紹分享影片的方式。 四十一、 發展活動 1. 活動一：拼貼影片 (1) 學生使用「創意拼貼設計師」製作拼貼影片，將五個之前的成果影片合成一個影片。 2. 活動二：Google 雲端硬碟 (1) 學生上傳檔案到 Google 雲端硬碟。 (2) 學生共用影片。 (3) 學生觀賞分享的影片。 3. 活動三：YouTube 分享 (1) 教師說明 YouTube 個人頻道、播放清單與影片的概念。	4. 口頭問答：說出 Google 雲端硬碟與 YouTube 影音網站能做什么。 5. 操作評量：完成本課練習。 6. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	3. 小石頭 - 威力導演 21 影片編輯 4. 老師教學網站影音互動多媒體【認識網路硬碟】 【什麼是網路影片】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		解決日常生活的問題。 國 E5 體認國際文化的多樣性。			 (2) 學生在 YouTube 建立自己的個人頻道。 (3) 學生將影片上傳到 YouTube 並分享。 (4) 學生學會管理影片。 (5) 學生建立 YouTube 播放清單。 四十二、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。