

南投縣乾峰國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位公民		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input 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	五年級教學團隊
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 checked="" 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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	1. 鼓勵學生思考這些技術如何改變日常生活和工作方式，並設計創新專案，讓學生將前瞻性思維融入實際問題解決中。 2. 激發學生的前瞻性思維和創新卓越能力，使他們能夠在快速變化的世界中靈活應對挑戰。	
設計理念	一、教導學生如何使用簡報軟體的基本功能，例如建立新簡報、添加和刪除幻燈片、修改文字格式等。 二、透過實踐活動，讓學生親自操作，提升他們對軟體的熟悉程度和自信心。			

附件 3-3 ((國中小各年級適用))

	<p>三、多媒體元素的整合，引導學生學習如何插入圖片、影片和音樂，使簡報內容更豐富且具吸引力。</p> <p>四、學習在網路上應遵守的基本禮節，例如尊重他人的作品、避免抄襲、正確引用資料來源等。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</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>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>資 A-III-1、資 C-III-1、資 P-III-1、資 R-III-2、資 R-III-3、數 S-III-5、英 Ab-III-6、綜 Bc-III-3。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、提升學生對軟體的熟悉程度和自信心，建立相關基礎技能。</p> <p>二、讓學生了解何時使用何種媒體可以達到最佳效果，且能有效整合運用：</p> <p>三、讓學生了解並學習在網路上的注意事項。</p> <p>四、透過成果發表並給予建設性的反饋，提升學生自信與欣賞能力。</p>		

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 — 五	簡報輕鬆學 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.認識簡報。 2.動手編簡報。 3.簡報秀秀看。	一、暖身活動： 1.認識簡報。 二、發展活動： 1.介紹 Apple 系統專用簡報應用程式-Keynote。 2.介紹常見簡報應用程式-Impress、PowerPoint。 3.可跨平臺使用的簡報應用程式-Google 簡報。 4.簡報的大綱和內容-確定主題、設計大綱與內容、整理資料蒐集素材、投影播放測式演練。 5.主題選定與編輯內容。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.簡報發表我最行。

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、總結活動： 1.簡報呈現。		
六 十	簡報更酷炫 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.進階編輯與協作。 2.頁面物件管理。 3.動態簡報的製作。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.進階編輯介紹。 2.設計好看的封面。 3.插入圖片、影片、音樂與連結或網頁。 4.標注資料來源。 5.配色與動態簡報設計。 三、總結活動： 1.簡報呈現。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.簡報發表我最行。

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 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十一 — 十五	簡報玩遊戲 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.互動式專題簡報。 2.智慧闖關我會做。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.互動式簡報設計。 2.文字、按鈕、連結編輯與設定。 三、總結活動： 1.設計闖關活動簡報並呈現。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.簡報發表我最行。

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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」					
		綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。					
十六 二十	網路好公民 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.網路禮儀與規範。 2.網路智慧財產權。	一、暖身活動： 1.介紹搜尋引擎，以文搜圖、以圖搜圖。 2.指出圖、文出處。 二、發展活動： 1.網路禮節。 2.網路言論。 3.禮貌與尊重。 4.網站規範。 5.法律規範。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量	1.簡報發表我最行。

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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」					
		<p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>英 Ab-III-6 2,000 個常用語詞的使用。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>			<p>6.認識個資法。</p> <p>7.ChatGPT 介紹。</p> <p>8.引用的合法性-標注出處、來源的重要性。</p>		
二十一	上台發表(一)	資 A-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<p>1.編寫心得。</p> <p>2.上台發表簡報。</p>	<p>三、總結活動。</p> <p>1.心得分享。</p> <p>2.問題討論。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.成果評量。</p>	1.簡報發表我最行。

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 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用。	資 T-III-1 能認 識常見的資訊 系統。				

【第二學期】

課程名稱	數位公民		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input 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	五年級教學團隊
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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 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 ※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)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	學生將前瞻性思維融入實際問題解決中，結合多學科知識的專案，讓學生在解決實際問題時運用不同領域的知識和技能，整合多種知識進行創新解決方案的能力，使學生們能夠在快速變化的世界中靈活應對挑戰，並在未來成為具備創新能力的領導者。	
設計理念	1. 基礎技能入門： <ul style="list-style-type: none"> ○ 讓學生掌握基本的影片剪輯軟體操作，包括剪輯、添加過渡效果、字幕和背景音樂。 ○ 逐步引導學生熟悉影片剪輯的基本流程，從素材導入到成品輸出。 2. 創意與表達： <ul style="list-style-type: none"> ○ 鼓勵學生通過剪輯影片來表達自己的想法和故事，培養創意和表達能力。 			

附件 3-3 ((國中小各年級適用)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 提供多樣化的項目，例如製作短片、紀錄片或動畫，使學生能夠根據自己的興趣選擇主題。 <p>3. 數位素養與安全：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教導學生如何在影音分享平臺上安全分享作品，強調隱私保護和數位公民素養。 ○ 說明版權和智慧財產權的重要性，確保學生了解如何合法使用他人的作品和資源。 <p>4. 程序邏輯與遊戲化學習：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 透過玩積木學程式（如 Scratch 或其他圖形化編程工具），讓學生學習基本的程式設計概念，如邏輯、循環和條件判斷。 ○ 通過遊戲化的學習過程，使學生在愉快的氛圍中掌握編程技能，提升他們的問題解決能力和創造力。 <p>5. 協作與反饋：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 設計合作項目，讓學生分組完成影片製作或程式設計任務，培養團隊合作精神。 ○ 提供展示和反饋環節，讓學生分享自己的作品，並從同學和老師那裡獲得建設性的建議和意見，促進相互學習和共同進步。 <p>這些理念旨在讓學生不僅學會如何使用影片剪輯軟體和程式設計工具，還能夠在過程中培養創意、表達能力和數位素養，全面提升他們在數位時代的多種技能。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的 能力，並以創新思考方式， 因應日常生活情境。</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>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>資 A-III-1、資 C-III-1、資 R-III-2、資 R-III-3、資 P-III-1、數 S-III-5、綜 Bc-III-3、健體 2b-III-1。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、掌握影片剪輯基本技能：學生能夠熟練使用影片剪輯軟體進行基本操作，包括剪輯片段、添加過渡效果、插入字幕和背景音樂，完成簡單的影片製作。</p> <p>二、提升創意與表達能力：學生能夠通過剪輯影片來表達自己的想法和故事，並能夠選擇合適的主題製作短片、紀錄片或動畫，展示其創意和表達能力。</p>		

附件 3-3 ((國中小各年級適用))

	<p>三、培養數位素養與安全意識：學生能夠了解並遵守影音分享平臺的使用規範，懂得保護隱私和遵守數位公民素養，並能合法使用和分享數位資源。</p> <p>四、掌握基本程式設計概念：學生能夠通過玩積木學程式，掌握基本的程式設計概念，如邏輯、循環和條件判斷，並能應用這些概念進行簡單的程式設計。</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 八	我是大導演 (八)	<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 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</p>	<p>1.影像格式製作。</p> <p>2.製作海報。</p> <p>3.手繪與物件順序。</p> <p>4.網路資源和圖層奧秘。</p>	<p>一、暖身活動：</p> <p>1.常見圖片格式-BMP、JPEG、GIF、PNG、SVG。</p> <p>2.常用繪圖軟體-小畫家。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1.圖片處理軟體介紹-自由軟體、免費軟體、商業軟體。</p> <p>2.分組討論-主題海報規劃。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.學習評量。</p>	<p>1.影音編輯&運算思維。</p>

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
		言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。			3.各組海報製作使用軟體選擇。 4.手繪的圖片。 5.圖片的分層與群組物件。 6.網路資源。 https://openclipart.org https://pixabay.com https://www.pexels.com 三、總結活動： 1.整理蒐集的素材。 2.匯入物件。		
九 十 一	我是大導演 (三)	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 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1. 影像合成。 2. 編輯影音。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.Google 相簿的編輯功能-亮度、顏色(飽和度)、鮮明(銳利度)。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.影音編輯 & 運算思維。

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 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。			2.裁切與旋轉。 3.色彩濾鏡。 4.基本調整。 5.儲存檔案。 三、總結活動： 1.影像合成。 2.完成畢業海報。		
十二 — 十七	我是大編劇 (六)	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 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.影音資料蒐集 2.編輯錄音。 3.設計輸出。	一、暖身活動： 1.影片的基本認識。 二、發展活動： 1.手翻書的視覺效果。 https://www.youtube.com/watch?v=H1PQfR1mSsM	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.影音編輯 & 運算思維。

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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」					
		<p>資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>健體 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。</p> <p>數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上</p>		<p>2.每秒影格數(fps)介紹-解析度-VCD、DVD、720P(HD)、1080P(FULL HD)、2K、4K、8K。</p> <p>3.影音格式-AVI、WMV、MOV、MP4。</p> <p>4.影音分享平臺-YouTube。</p> <p>5.社群網站分享-Facebook、Instagram。</p> <p>6.製作影片的目的。</p> <p>7.常見影片剪輯軟體-威力導演。</p> <p>8.分鏡。</p> <p>三、總結活動： 1.製作影片並分享。</p>		

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 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十八 二十一	玩積木學程式(四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.解題高手。	一、暖身活動： 1.認識運算思維。 二、發展活動： 1.四大步驟-拆解、模式識別、抽象化、演算法設計。 2.實例任務-防止視力惡化。 3.認識 Code.org 網站-以教育部 Open ID 登入。 https://code.org/ 三、總結活動：	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1.影音編輯&運算思維。

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 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。			1.在 Code.org 網站中完 成「經典迷宮」所有 關卡。		