

南投縣鳳凰國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	簡報發表我最行		年級/班級	五年級/甲班
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	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)	☐ 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)	創新	與學校願景呼應之說明	資訊教育課程旨在培養學生的數位素養、創造力和解決問題的能力。透過互動式學習、程式編程和科技應用，啟發學生的創新思維，培養他們在數位時代中融入和領導的能力。	
設計理念	本課程以「簡報發表我最行」為主題，依據資訊素養教材編寫原則，強調 探究實作、任務導向與生活應用，幫助學生掌握簡報製作技能，並培養數位公民素養。課程架構 由四個單元組成： 1. 「簡報輕鬆學」學習簡報基本操作，如版面配置、插入圖片與文字。 2. 「簡報更酷炫」運用動畫、過場特效與設計元素，提升簡報視覺吸引力。 3. 「簡報玩遊戲」學習互動式簡報功能，如超連結與按鈕，設計問答遊戲。 4. 「網路好公民」培養學生的網路禮儀與資訊安全意識，學習正確使用網路資源與保護個資。			

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。	領綱核心素養具體內涵	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 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。
課程目標	1. 提升學生的簡報設計與表達能力，並引導其建立良好的數位素養。 2. 透過專題實作、合作學習與情境演練。 3. 學生能在實際應用中學會清晰表達資訊、善用數位工具。 4. 學生能成為負責任的數位公民，為未來學習與生活奠定基礎。		

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	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應	認識簡報的基本概念、應用情境與常見的簡報製作工具。	第一節認識簡報與應用程式 1. 問題導入（5 分鐘）： 老師提問「簡報是什麼？在哪些地方可以看到簡報？」學生討論並分享生活中的簡報經驗。 2. 認識簡報（10 分鐘）： 講解簡報的基本概念、用途及優點，播放範例簡報，讓	口頭問答	

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用。		學生了解簡報的應用範圍。 3. 認識應用程式 (15 分鐘)：介紹 Google 簡報與 PowerPoint，討論雲端與本機簡報軟體的差異，示範如何開啟 Google 簡報。 4. 小組活動 (5 分鐘)：學生討論並寫下自己曾經看過的簡報類型，老師進行提問與回饋。 5. 課堂小測驗 (5 分鐘)：線上測驗或紙本填充題，確認學生理解簡報概念與軟體應用。	實作評量 小組討論回饋 線上測驗	
二	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應	學習簡報設計的基本原則，能初步規劃簡報內容與架構。	第二節簡報製作的觀念與規劃 1. 問題導入 (5 分鐘)：播放一份設計良好與一份設計不良的簡報，請學生比較並討論觀察到的差異。 2. 簡報規劃 (10 分鐘)：講解簡報結構 (標題、內容、圖片、動畫等) 與簡報		

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用。		規劃的重要性，介紹如何規劃內容並製作草稿。 3. 實作活動（20 分鐘）：學生繪製簡單的簡報草圖，包含標題、主要內容與圖片配置，並與同學分享草圖設計。 4. 課堂回顧（5 分鐘）：學生分享學習心得，老師進行統整與補充。	實作評量 口語發表	
三	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會開啟 Google 簡報，正確儲存、命名與共用簡報	第三節 Google 簡報操作與檔案管理 1. 示範操作（10 分鐘）：老師示範如何開啟 Google 簡報、新增及儲存檔案，並說明雲端儲存與共用設定。 2. 學生實作（20 分鐘）：學生登入 Google 帳號，建立一份新的簡報，嘗試儲存、命名、共用給同學或老師。 3. 小組合作（5 分鐘）：學生互相檢視對方的檔案命	實作評量	

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
		問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			名與共用設定，確認是否正確。 4. 課堂回顧（5 分鐘）： 老師提問，學生回應操作過程中遇到的問題與心得。	口頭問答與回饋	
四	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會新增與刪除投影片，應用適當的版面配置，並插入圖片美化簡報。	第四節投影片版面配置與插入圖片 1. 示範操作（10 分鐘）： 介紹增刪投影片、選擇版面配置，示範如何插入圖片（手動上傳與 Google 探索功能）。 2. 學生實作（20 分鐘）： 學生新增 3-5 頁投影片，嘗試不同的版面配置，插入相關圖片，並調整大小與位置。 3. 小組分享（5 分鐘）： 學生展示自己的簡報，說明為何選擇特定的版面與圖片。 4. 課堂回顧（5 分鐘）： 老師強調排版整齊與視覺效	實作評量 小組討論與分享	

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
					果的重要性，並鼓勵學生回家優化設計。		
五	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會使用簡報主題，調整背景、顏色與字體，以提升簡報美感。	第五節設計簡報主題與變更主題樣式 1. 示範操作（10 分鐘）： 老師示範如何變更投影片主題、調整背景顏色與字體樣式。 2. 學生實作（20 分鐘）： 學生嘗試為簡報套用不同的主題，並嘗試調整顏色與字型。 3. 學生互評（5 分鐘）： 兩兩一組，交換簡報，給予建議與回饋。 4. 課堂回顧（5 分鐘）： 老師點出美觀與可讀性的關鍵，提醒學生在不同簡報場合中應用適當的主題。	實作評量 學生互評回饋	

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
六	簡報輕鬆學/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會上台簡報的基本技巧，能自信地向同學分享自己的作品。	第六節上台簡報與分享作品 1. 簡報技巧講解（10 分鐘）：老師分享簡報演講技巧（語速、音量、眼神接觸、適當動畫等）。 2. 學生練習（15 分鐘）：學生準備並練習簡報發表，每人限時 1-2 分鐘。 3. 小組發表（10 分鐘）：學生分組進行小型簡報分享，組員給予回饋。 4. 課堂總結（5 分鐘）：老師表揚表現優異的學生，並提供改進建議，總結本單元學習重點。	口語評量	
七	簡報更酷炫/1	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	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應	認識簡報軟體，學會基本操作，如新增投影片、輸入文字、儲存簡報。	第一節：簡報初體驗（40 分鐘） 1. 介紹簡報軟體（5 分鐘） - 介紹常見簡報軟體。 - 說明簡報的用途與優點。	口語評量	

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
		題。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。		2. 認識簡報介面 (10 分鐘) - 開啟簡報軟體，介紹介面的各個區域 3. 新增投影片、輸入文字 (15 分鐘) 4. 儲存簡報 (10 分鐘) - 示範如何儲存簡報，並選擇不同的檔案格式 - 提醒學生定期儲存簡報，避免資料遺失。	實作評量	
八	簡報更酷炫/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	了解封面設計的重要性，學會運用簡報軟體設計吸睛的封面。	第二節：封面設計大賽 (40 分鐘) 1. 介紹封面設計的重要性 (5 分鐘) - 說明封面設計應包含：標題、副標題、簡報者資訊、日期等。 2. 示範封面設計技巧 (15 分鐘) - 示範如何選擇適合的背景圖片或顏色。 3. 學生分組設計封面 (20	實作評量	

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
		自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。			分鐘) - 將學生分組，讓學生自由發揮創意，設計簡報封面。 - 鼓勵學生互相討論、合作，共同完成封面設計。 - 教師巡迴指導，提供學生必要的協助。	學生互評	
九	簡報更酷炫/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會輸入簡報內容、插入圖片、使用項目符號及探索功能，使簡報內容更豐富。	第三節：內容豐富多樣 (40 分鐘) 1. 輸入簡報內容 (10 分鐘) - 教導學生如何有條理地組織簡報內容，並將其輸入到投影片中。 2. 插入圖片、網頁圖片 (15 分鐘) - 示範如何從電腦中插入圖片，並調整圖片的大小、位置。片，並將其插入到簡報中。 - 提醒學生注意圖片的版權問題。 3. 使用項目符號、編號 (10 分鐘) - 介紹項目符	實作評量	

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
		運用資訊科技解決生活中的問題。			號和編號的用途，以及如何使用它們來條列重點。 - 示範如何設定項目符號和編號的樣式。 4. 探索功能介紹 (5 分鐘) - 介紹簡報軟體的探索功能，幫助學生快速尋找所需的圖片、影片、圖示等素材。 - 鼓勵學生多加利用探索功能，豐富簡報內容。		
十	簡報更酷炫/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會插入影片，讓簡報更生動有趣。	第四節：影音饗宴 (40 分鐘) 1. 插入影片 (15 分鐘) - 示範如何從電腦中插入影片，並調整影片的大小、位置、播放設定。 - 教導學生如何設定影片自動播放、循環播放等。 2. 介紹其他簡報軟體插入影片的方式 (10 分鐘) - 介紹其他簡報軟體 (如：Google Slides) 插入影片的方式，讓學生了解不同軟	實作評量	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

[illegible]

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
		問題。			創意，設計出獨特的簡報風格。		
十二	簡報更酷炫/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會插入資料來源及投影片編號，讓簡報更專業。	第六節：畫龍點睛（40 分鐘） 1. 插入資料來源（10 分鐘） - 說明在簡報中標註資料來源的重要性，以示尊重智慧財產權。 - 示範如何在簡報中插入資料來源，可使用文字方塊或備註區。 2. 插入投影片編號（10 分鐘） - 說明投影片編號的用途，方便觀眾掌握簡報的進度。 - 示範如何在簡報中插入投影片編號，並設定編號的格式。 3. 介紹其他簡報軟體插入投影片編號的方式（10 分鐘） - 介紹其他簡報軟體插入投影片編號的方式，讓學生了解不同軟體的操作差	實作評量	

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
					異。 4. 簡報圖片格式與探索功能 (10 分鐘) - 介紹常見的圖片格式 (如：.jpg、.png、.gif)，並說明它們的優缺點。 - 再次強調探索功能的重要性，鼓勵學生多加利用探索功能尋找適合的圖片素材。	口語評量	
十三	簡報更酷炫/	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學會設計投影片轉換及物件動畫，讓簡報更具動感。	第七節：動感簡報 (40 分鐘) 1. 簡報投影片轉換效果 (15 分鐘) - 介紹投影片轉換效果的種類 (如：淡入、切換、飛入等)。- 示範如何為投影片設定轉換效果，並調整效果的持續時間、方向等。- 強調轉換效果應與簡報內容風格一致，避免過度花俏。 2. 簡報物件動畫設計 (15 分鐘) - 介紹物件動畫的種類 (如：進入、強調、離開	實作評量	

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
		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。			等)。 - 示範如何為文字、圖片、圖案等物件設定動畫效果，並調整效果的出現方式、時間、路徑等。 - 教導學生如何運用動畫效果來突出重點、吸引觀眾的注意力。 3. 介紹其他簡報軟體的動畫設計 (10 分鐘) - 介紹其他簡報軟體 (如：Google Slides) 的動畫設計功能，讓學生了解不同軟體的操作差異。 - 鼓勵學生探索不同的動畫效果，並嘗試運用到自己的簡報中。	口語評量	
十四	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1	學生能正確操作簡報軟體的基本功能，並創建包含文字與圖片的簡單簡報。	第一節課：資料處理軟體的基本操作 - 介紹簡報軟體介面 (10 分鐘)： 介紹簡報軟體的基本功能，包括工具列、頁面設置、簡報顯示區域等。 - 創建新簡報並儲存檔案		

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、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	日常科技產品的使用方法。		(5 分鐘)： 示範如何創建新簡報，並讓學生學會如何儲存檔案。 - 插入文字與圖片 (15 分鐘)： 教導學生如何插入文字框、設定字體、大小、顏色等。 示範如何插入圖片並調整圖片大小與位置。 - 實作練習 (10 分鐘)： 學生根據教師指示製作一個簡單的簡報頁面，插入標題與圖片。教師巡視並提供即時指導。	實作評量	
十五	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使	學生能規劃互動簡報的結構，並完成簡單的頁面跳轉設計。	第二節課：規劃互動專題簡報 - 介紹互動簡報的概念與應用情境 (10 分鐘)： 解釋互動簡報的概念，展示不同互動簡報範例，並說明為什麼要讓簡報更具互動性。 - 設計簡報大綱與內容 (10	實作評量	

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用方法。		分鐘)： 學生分組討論簡報主題，並設計簡報大綱，確定每一頁簡報要呈現的內容。 - 插入超連結與跳轉設計 (10 分鐘)： 示範如何在簡報中插入超連結，設計頁面間的跳轉。 - 實作練習 (10 分鐘)： 學生設計自己的簡報大綱，並嘗試插入簡單的超連結。教師提供即時反饋。	分組討論 口語評量	
十六	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	學生能在簡報中加入動畫與音效，提升互動性。	第三節課：製作互動專題簡報 - 介紹插入動畫與音效 (10 分鐘)： 示範如何在簡報中插入動畫效果，使簡報更具互動性。講解如何設定動畫的進入、退出、延遲時間等。 - 插入音效與設置播放方式 (10 分鐘)： 示範如何為簡報頁面加入音		

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
		刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			效，並設定音效的播放方式。 - 學生操作練習（15 分鐘）： 學生根據設計的簡報內容，插入動畫和音效，並進行測試，調整效果。 - 分享與討論（5 分鐘）： 學生展示自己設計的簡報，並與同學分享所使用的動畫與音效。	實作評量 口語評量	
十七	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	學生能設計並設置簡單的問答題，並使用互動按鈕進行頁面跳轉。	第四節課：智慧闖關的第一步 - 介紹智慧闖關遊戲設計（10 分鐘）： 介紹如何將是非題與選擇題融入簡報中，並展示範例。 - 設計問題與設置正確答案（10 分鐘）： 學生設計問題，並設置正確答案與回饋頁面，教師示範如何進行。 - 插入互動選擇按鈕（10		

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
		等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			分鐘)： 示範如何為每個問題插入互動按鈕，並設置按鈕功能。 - 學生操作與練習(10 分鐘)： 學生設計並完成自己的問題頁面，並將問題設置為互動選擇題。	實作評量	
十八	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	學生能設計完整的問答簡報，設置正確與錯誤回應頁面。	第五節課：問答簡報是非與選擇題製作 - 回顧問答遊戲設置(10 分鐘)： 回顧是非題與選擇題設置，並介紹如何設置不同的回應頁面。 - 設置回應頁面(10 分鐘)： 教師示範如何為每個問題設置“正確”或“錯誤”的回應頁面，並設置後續的跳轉。 - 學生操作與設計(15 分鐘)：	實作評量	

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
		理解資訊科技於日常生活之重要性。			學生完成並測試自己的問答遊戲，檢查跳轉和回應頁面設置。 - 測試與反思（5 分鐘）： 學生互相測試彼此的問答簡報，給予建議與回饋。	口語發表	
十九	簡報玩遊戲/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	學生能獨立設計並展示完整的智慧闖關遊戲簡報，並使用各種簡報功能。	第六節課：更完美的闖關製作與其他簡報軟體設定 - 介紹更多簡報功能（10 分鐘）： 示範如何使用簡報中的其他設置功能（如切換效果、音效、延遲播放等），提升遊戲的趣味性。 - 修正與優化（15 分鐘）： 學生根據回饋進行簡報的最終修正，增加更豐富的互動元素。 - 最終展示與分享（10 分鐘）： 學生展示自己的智慧闖關遊戲簡報，並向同學展示如何	實作評量 口語評量	

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
		重要性。			設置效果。 - 總結與回顧 (5 分鐘)：教師總結課程內容，並對每位學生的作品給予評價。		
二十	網路好公民/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。	學生能理解網路言論的影響，並實踐禮貌與尊重的溝通方式。	第一節課：網路言論的禮貌與尊重 導入活動：網路留言對話模擬 (10 分鐘) - 教師出示兩種不同風格的網路留言 (友善 vs. 不友善)，請學生討論這些留言對他人的影響。 - 讓學生分組討論：「如果是你，會如何回應？」並發表意見。 說明與討論：網路言論的影響 (10 分鐘) - 介紹「網路禮儀」的 3 大原則：尊重他人、不傷害、不傳播不實訊息。 - 觀看短片 (例如：網路霸凌的影響)，並進行討論。 - 讓學生分享自身經驗，是否曾看過或經歷過不友善的網路言論？感	小組討論 實作評量	

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
					受如何？ 分組活動：設計網路留言規則（15 分鐘）－小組合作討論，制定「友善留言 5 守則」，寫在白板上。－各組分享並統整成班級的「網路友善留言規則」。－教師補充並修正關鍵要點。 總結與反思（5 分鐘）－教師整理今天的重點，強調：「你在網路上的發言，影響的不只是自己，也影響他人。」－請學生寫下今天的學習心得，分享一句「如何讓網路更友善」的話。	小組討論 口語評量	
二十一	網路好公民/1	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。 自 po-III-1	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INF-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。	學生能理解如何合法使用網路資源，並遵守個人資料保護法。	第二節課：使用網路資源與個資法 導入活動：你可以隨便用網路上的圖片嗎？（10 分鐘）－教師展示兩張圖片（隨意下載 vs. 來自免費資源網站），詢問學生：		

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
		能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用		「這些圖片可以隨便使用嗎？」－引導學生思考網路資源是否有版權？哪些資源可以免費使用？ 說明與討論：合理使用與個資法（10 分鐘）－介紹合理使用原則（Fair Use）：哪些情境下可以使用網路上的內容？－介紹個資保護法（不得隨意公開他人姓名、照片、住址等資訊）。－讓學生舉例，哪些資訊屬於「個資」？應該如何保護個資？ 分組活動：網路使用情境判斷（15 分鐘）－教師準備 5 種情境（如：複製網路文章做作業、分享朋友照片、下載音樂等）。－學生分組討論，每組決定：「這樣做是否合法？有沒有違反個資法？」－各組發表，教師補充正確答案。	小組討論與發表	

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
					總結與反思 (5 分鐘) - 教師整理今天的重點：「尊重網路資源，就是尊重創作者；保護個資，就是保護自己。」 - 請學生寫下一句「如何正確使用網路資源」的建議。		

【第二學期】

課程名稱	影音編輯&運算思維		年級/班級	五年級/甲班
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	21
			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)	☐ 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)	創新	與學校願景呼應之說明	資訊教育課程旨在培養學生的數位素養、創造力和解決問題的能力。透過互動式學習、程式編程和科技應用，啟發學生的創新思維，培養他們在數位時代中融入和領導的能力。	
設計理念	本課程以「影音編輯」與「運算思維」為核心，結合素養導向教材編寫原則，透過探究與實作，提升學生的數位素養與邏輯思維能力。課程架構包含「魔幻大師」與「天籟之影」單元，讓學生學習影音剪輯技術，透過實作體驗畫面編排、音效處理與故事創作，提升多媒體表達能力。「解題高手」與「流程圖」單元則專注於運算思維的培養，引導學生理解問題拆解、模式辨識、抽象化與演算法，並運用流程圖視覺化解決方案，奠定基礎的程式設計概念。			

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。	領綱核心素養具體內涵	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 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。
課程目標	1. 培養學生運用數位工具進行創意表達的能力。 2. 透過影音編輯提升資訊科技應用能力與審美素養。 3. 透過問題解決與流程設計，發展邏輯思維與解決問題的能力。		

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	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能辨識常見圖片格式並理解適用場景。	第一節認識圖片格式、繪圖及圖片處理軟體 1. 導入 (10 分) – 教師展示不同格式的圖片 (JPG、PNG、GIF、SVG)，讓學生觀察它們的特性。 – 問題引導：「為什麼有些圖片放大會變模糊？」「哪種格式適合無背景圖片？」 2. 講解 (15 分)	口頭問答、小組討論、	

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
		自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			- 介紹 點陣圖 (JPG、PNG、GIF) 和 向量圖 (SVG) 的概念，並舉例應用場景。 - 介紹基本的圖片處理軟體 (小畫家、Inkscape、Photoshop、Canva)。 3. 操作體驗 (10 分) - 學生使用「線上圖片轉檔工具」嘗試轉換圖片格式，觀察畫質變化。 4. 總結與提問 (5 分) - 學生分享學習心得，回答問題測試理解度。		
二	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應	學生能說出至少 2 種圖片處理軟體及其用途。	第二節認識常用的繪圖及圖片處理軟體 1. 導入 (5 分) - 問題討論：「你用過哪些繪圖軟體？它們有什麼不同？」 2. 示範與講解 (15 分) - 介紹 小畫家、Inkscape、GIMP、	實作評量 觀察學生操作、 口頭問答	

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用。		Photoshop、Canva 等軟體的特點與用途。 - 比較向量與點陣圖的不同應用。 3. 操作體驗 (15 分) - 學生 開啟 Inkscape，熟悉介面 (工具列、圖層、填色)。 4. 總結與分享 (5 分) - 討論不同軟體的適用場景，學生分享使用心得。		
三	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能說出海報設計基本要素，並操作 Inkscape。	第三節認識海報規劃及繪圖軟體 Inkscape 1. 導入 (5 分) - 觀察各種生活中的海報設計，討論「一張好海報需要哪些元素？」 2. 講解 (10 分) - 介紹 海報設計的基本元素 (標題、文字、圖片、配色)。 - 介紹 Inkscape 建立新文件、插入文字與圖形。	實作評量 學生提交 Inkscape 練習檔案	

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
		等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			3. 實作 (20 分) - 學生練習 設定畫布大小，插入標題與基本形狀。 4. 回饋與總結 (5 分) - 分享作品，討論哪種設計最吸引人。		
四	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能使用 Inkscape 繪製簡單向量圖。	第四節使用 Inkscape 工具繪製向量物件 1. 導入 (5 分) - 觀看動畫，討論：「為什麼向量圖放大不會模糊？」 2. 示範 (10 分) - 介紹 貝茲曲線、基本形狀與填色功能。 3. 實作 (20 分) - 學生嘗試 繪製簡單圖案（氣球或星星），調整顏色與大小。 4. 分享與回饋 (5 分) - 讓學生展示作品，互評優缺點。	實作評量 作品檢視、 教師回饋	

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
		重要性。					
五	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能調整物件順序，正確排列圖層。	第五節手繪與物件順序 - 繪製白雲 1. 導入 (5 分) - 問題引導：「如果有多個物件，該如何決定哪個在前？」 2. 示範 (10 分) - 介紹 物件順序 (排列前後層級) 功能。 3. 實作 (20 分) - 學生繪製 白雲，並調整物件順序，確保雲層在背景前方。 4. 分享與總結 (5 分) - 討論物件順序的重要性，教師給予回饋。	實作評量 作品檢視、 教師回饋	

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
六	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能利用線上工具成功去除圖片背景。	第六節利用線上工具進行影像去背 1. 導入 (5 分) - 出示兩張圖片，詢問：「如何讓圖片背景透明？」 2. 示範 (10 分) - 介紹 Remove.bg、Canva 去背功能。 3. 操作練習 (20 分) - 學生上傳圖片 進行去背、下載結果並合成新圖。 4. 討論與回饋 (5 分) - 學生分享心得，教師補充技巧。	實作評量 作品檢視、 學生回饋	
七	魔幻大師/1	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	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應	學生能合成圖片，替換背景。	第七節幫主角換上背景 1. 導入 (5 分) - 觀看 Photoshop 範例，思考如何 合成新背景。 2. 示範 (10 分)	實作評量 作品檢視、 教師回饋	

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
		題。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。		- 介紹「圖層」與「背景替換」技巧。 3. 練習 (20 分) - 學生選擇主角圖片，去背後加入新背景。 4. 分享與回饋 (5 分) - 學生展示作品，教師給予建議。		
八	魔幻大師/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能正確使用雲端工具分享作品。	第八節作品上傳與分享 1. 導入 (5 分) - 討論：「如何讓作品被更多人看到？」 2. 示範 (10 分) - 介紹 Google 相簿與雲端硬碟的分享功能。 3. 操作練習 (20 分) - 學生上傳作品至 Google 相簿，設定分享連結。	實作評量 學生成功上傳並分享作品	

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
		自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			4. 總結與反思 (5 分) - 學生回顧最喜歡的技能。		
九	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能理解影片的基本概念與不同類型的應用情境。	第一節影片的基本認識 1. 透過提問引導學生思考日常生活中常見的影片類型，如動畫、紀錄片、廣告等 (5 分鐘) 2. 介紹影片的基本概念，如幀率、解析度、影格，透過範例影片比較不同的解析度與幀率效果 (10 分鐘) 3. 觀賞各種影片範例，讓學生分析其風格與用途 (10 分鐘) 4. 小組討論並分享觀察結果，整理出不同影片的特點 (10 分鐘) 5. 課堂回顧與師生問答，	口頭發表	

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
		運用資訊科技解決生活中的問題。			確認學習重點 (5 分鐘)		
十	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能辨識不同的影片格式，並了解如何在網路平台分享影片	第二節影片的檔案格式和分享平台 1. 介紹常見影片格式 (MP4、AVI、MOV) 及其適用場景，透過範例比較不同格式的優缺點 (10 分鐘) 2. 介紹 YouTube、Google Drive、Vimeo 等影片分享平台的特性與使用方式 (10 分鐘) 3. 示範如何將影片上傳至 Google Drive，並設定分享權限與連結 (10 分鐘) 4. 學生實作：上傳老師提供的範例影片，設定分享權限並將連結分享給同學 (5 分鐘) 5. 課堂回顧與問答，強化記憶 (5 分鐘)	實作評量 口頭問答	

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
十一	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能理解影片製作的目的，並認識常見的剪輯軟體。	第三節製作影片的目的與常見的剪輯軟體 1. 討論影片製作的用途，如教育影片、短片故事、Vlog 等，學生分享自己看過的影片類型（5 分鐘） 2. 介紹剪輯軟體（剪映、iMovie、CapCut）的基本功能與特點，對比不同軟體的優勢（10 分鐘） 3. 示範剪輯流程，如剪裁、添加字幕與特效，並播放範例影片（10 分鐘） 4. 學生安裝並開啟剪輯軟體，操作基本功能，如匯入影片與簡單剪裁（10 分鐘） 5. 課堂回顧與問題解答（5 分鐘）	實作評量	
十二	天籟之影/1	綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 Inf-III-2	學生能理解分鏡圖的重要性，並能設計簡單的分鏡圖。	第四節規劃分鏡圖與影片製作 1. 介紹分鏡圖的概念，讓學生理解分鏡圖對於影片製	實作評量	

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
		常生活的問題。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。		作的重要性 (10 分鐘) 2. 學生分組討論並繪製簡單的分鏡圖，規劃影片場景與鏡頭運用 (15 分鐘) 3. 各組分享分鏡圖構思，討論如何提升影片的流暢度與吸引力 (10 分鐘) 4. 課堂回顧與問題討論 (5 分鐘)		
十三	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應	學生能使用線上工具 FlexClip 進行基本的影片編輯。	第五節好用的影片編輯網站 (FlexClip) 1. 介紹 FlexClip 的基本功能與介面，讓學生理解如何運用線上工具 (10 分鐘) 2. 示範如何使用 FlexClip 剪輯影片，包括剪裁、添加字幕與特效 (10 分鐘)	實作評量	

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	用。		3. 學生實作：使用 FlexClip 製作 10 秒影片，並嘗試添加字幕與背景音樂（15 分鐘） 4. 分享與回饋，學生互評作品（5 分鐘）		
十四	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能使用 Canva 製作簡單的動畫影片。	第六節利用線上網站 (Canva) 製作影片 1. 介紹 Canva 的影片製作功能，說明其特點與適用場合（10 分鐘） 2. 示範如何在 Canva 中添加圖片、音樂、動畫特效，並展示完整影片範例（10 分鐘） 3. 學生實作：使用 Canva 製作 15 秒的影片，並應用動畫與轉場效果（15 分鐘） 4. 分享與討論，學生互評	實作評量 口語評量	

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
		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。			作品 (5 分鐘)		
十五	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能使用去背工具，並將去背圖片應用於影片製作。	第七節幫主角換上背景 1. 示範如何使用去背工具移除圖片背景 (10 分鐘) 2. 學生練習去背，並選擇適合的背景圖片，使影片畫面更完整 (15 分鐘) 3. 學生應用去背圖片，合成影片場景 (10 分鐘) 4. 分享與回饋，學生相互觀摩作品 (5 分鐘)	實作評量	

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
十六	天籟之影/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能將製作好的影片上傳至雲端並與他人分享。	第八節作品上傳與分享 1. 示範如何將影片上傳至 YouTube 或 Google Drive，說明隱私設定與分享方式（10 分鐘） 2. 學生實作：上傳自己的影片，設定公開權限或分享特定對象（15 分鐘） 3. 學生相互觀賞作品，給予回饋與建議（10 分鐘） 4. 課堂總結，分享學習心得與收穫（5 分鐘）	實作評量 口語發表	
十七	解題高手與流程圖/1	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	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應	理解並應用簡單的問題解決表示方法。	第一節解題高手 1. 引起動機（5 分鐘）：提問「遇到問題時，你會如何解決？」引導學生討論。 2. 概念講解（10 分鐘）：	小組討論	

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
		題。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。		介紹「運算思維」概念，說明分解、模式辨識、抽象化與演算法。 3. 小組討論 (10 分鐘)：提供簡單的問題 (如：如何準備早餐)，請學生分組討論如何拆解並解決問題。 4. 活動實作 (10 分鐘)：讓學生用圖示方式畫出解決方案，如流程圖或步驟列表。 5. 分享與回饋 (5 分鐘)：各組分享討論結果，教師給予回饋與強化概念。	實作評量	
十八	解題高手與流程圖/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使	能夠理解並識別運算思維的四個核心概念。	第二節認識運算思維 1. 複習與引導 (5 分鐘)：回顧上節課內容，提問「解決問題時我們可以怎麼思考？」 2. 概念講解 (15 分鐘)：介紹運算思維的四大要素 (分解、模式辨識、抽象化、演算法)，搭配生活實		

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
		及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	用方法。		例（如搭乘公車的步驟）。 3. 分組活動（15 分鐘）：提供日常生活案例（如：整理書包、做三明治），請學生分析並應用四個核心概念來解決問題。 4. 分享與討論（5 分鐘）：各組發表成果，教師總結與強調運算思維的重要性。	實作評量 小組討論	
十九	解題高手與流程圖/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	能夠理解並應用演算法的基本概念來解決迷宮問題。	第三節經典迷宮初體驗 1. 引起興趣（5 分鐘）：展示迷宮圖片，提問「如何最快走出迷宮？」 2. 活動說明（10 分鐘）：介紹「路徑規劃」概念，解釋如何使用簡單步驟來找到解決方案。 3. 實作活動（20 分鐘）：學生在線上平台（如 Code.org）或紙本迷宮圖練習設計解法，並與同學互相挑戰。 4. 反思與討論（5 分鐘）：	實作評量 口語發表	

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
		資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。			請學生分享解決迷宮的策略，教師補充演算法概念。		
二十	解題高手與流程圖/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	能夠應用不同的演算法策略來解決更複雜的迷宮問題。	第四節勇闖經典迷宮 1. 複習與挑戰 (5 分鐘): 回顧迷宮解法，挑戰學生更困難的迷宮。 2. 策略討論 (10 分鐘): 介紹「廣度優先搜尋」與「深度優先搜尋」兩種基本搜尋策略。 3. 實作活動 (20 分鐘): 讓學生在 Code.org 或其他平台操作迷宮挑戰，並記錄不同策略的效果。 4. 結果分享與反思 (5 分鐘): 請學生比較不同策略的優缺點，教師進一步說明運算思維的應用。	實作評量 口語評量	

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」					
二十一	解題高手與流程圖/1	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。 自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 自 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。	能夠規劃、設計並測試自己的迷宮挑戰。	第五節經典迷宮最終章 1. 回顧與動機 (5 分鐘)：回顧前面課程，提問「如果你是設計者，會如何設計迷宮？」 2. 創作時間 (25 分鐘)：學生使用紙本或線上工具設計自己的迷宮，並規劃解法。 3. 挑戰與測試 (10 分鐘)：學生互相挑戰彼此設計的迷宮，並給予回饋。	實作評量 口語評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過

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。