

四、其他類課程計畫

(一)實施年級：111 學年度【 六 】年級

(二)節數分配：每週學習節數(1)節，上學期(21)週(21)節、下學期(19)週(19)節，合計(40)節。

(三)本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項 目	資訊科技						
課程內容	資訊科技						
節 數	40						
總 節 數	<u>40</u> 節						

(四)本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

課程名稱：資訊科技(21)

時間：■上學期 □下學期

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~2 週	物聯網的機會與風險	資 E12	認識何謂物聯網，並能全貌地分析物聯網帶來的正、反面影響，並對於個資、個人隱私保護有一定的敏感度。	1. 介紹物聯網，並說明物聯網世界下的所需元素有哪些(普及且低成本的網路、能聯網的設備、巨量雲端儲存空間及高端分析技術)。 2. 認識「資料」與「資訊」之不同，並了解真正有價值的是經分析、整理後的「資訊」。 3. 知道物聯網下的生活、工作與社會型態，並想像未來科技發展的可能。 4. 分析物聯網高度發展後，個資及隱私權外洩和保護問題，並探討大企業及政府，該如何界定「合理使用範圍」。	2	1. 學習態度 2. 學習單 3. 口頭評量	電腦 PPT	
第 3~11 週	Code.org 程式進階版	科 E8 資 E8	進階練習除錯及條件式的觀念練習，透過程式積木、遊戲化的方式，降低學生學習程式的門檻及恐懼、提升對程式的興趣。	使用 Code.org 網站進行進階學習： ●除錯(debug) 給定錯誤既定程式碼，學生須能找出錯誤之處並加以修正，最後成功讓程式跑出指定執行結果。 在 debug 過程中，培養學生勇於嘗試、反覆測試的工程師精神。 ●條件判斷(conditions) 建立「如果…則…」(if…)的條件式成立概念。 進階練習「如果…則…否則…」(if…else…)的概念。 能分辨條件式成立為 TRUE，反之為 FALSE，不同的成立結果會導至不同的執行程式。 學生能於生活中找到相對應邏輯概念的例子。 (例：如果我在周末前完成作業，就可以集點換獎品，不然就會被扣分。)	9	1. 實際操作 2. 學習態度	電腦 Code.org	
第 12~13 週	背景去除好簡單	科 E8	能使用 PPT 或小畫家 3D 軟體進行圖片去背，並進行合成創作。	1. 說明照片有無去背的美感差異。 2. 執行 PPT 圖片移除背景之功能，並瞭解去背時須注意之細節。 3. 認識 png 圖檔的特性(保持背景透明)。 4. 比較 png 與 jpg 圖檔的差異。 5. 上傳繳交合成圖創作，並上台分享。	2	1. 實際操作 2. 學習態度 3. 口頭評量 4. 作業繳交	電腦 PPT	

第 14~21 週	平板影片 剪輯	科 E1 科 E5 科 E8 科 E9 資 E5 資 E9	學生能掌握影片運鏡 原則與技巧，並使用 平板進行影片剪輯與 特效加工，完成一支 完整的影片作品。	使用 iPad 內建立可拍軟體練習： 1. APP 介面及基本功能說明 2. 圖片編輯： ◎認識拍攝鍵位置。 ◎練習套用濾鏡特效。 ◎使用設備現有照片練習。 ◎練習儲存、分享與上繳作品。 3. 影片剪輯： ◎認識錄影鍵位置、拍攝原則。 ◎針對單一影像檔進行編輯 包含：濾鏡、裁 減、分段等。 ◎練習將多個影像檔串接，並避免不自然銜 接。 ◎插入配樂。 ◎練習影片完整輸出、分享。 4. 指定主題，學生進行小組自由創作，並上台公 開分享。	8	1. 實際操作 2. 學習態度 3. 口頭評量 4. 作業繳交	iPad	
--------------	------------	--	--	--	---	--	------	--

課程名稱：資訊科技(19)

時間：上學期 下學期

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~5 週	媒體素養	資 E11 資 E12	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識媒體的種類與特性，並能分析媒體與閱聽者之間的關係。 2. 學生能注意資訊提供者會投射某些價值觀。 3. 認識「標題殺人」與收視率之間的關係。 4. 學生能了解到媒體掌握話語權，快速傳播下造成的巨大影響。 5. 學生能說出「獨家」與「真相」的取捨，及如何改善臺灣媒體亂象問題。 6. 學生能察覺媒體資訊傳遞的性別刻板印象關鍵字，並能分析其造成的影響。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識媒體的形式與特性。 2. 認識媒體的功能及社會責任。 3. 分析閱聽者、媒體與廣告主三者之間的關係。 4. 認識「標題殺人」並了解媒體追求收視率現象背後的成因與社會價值觀。 5. 分析同一事件，不同媒體會以不同角度報導，並了解媒體大多帶有立場，傳遞的資訊並非完全客觀。 6. 分析並比較媒體資訊中隱藏的主觀用詞、塑造性別刻板印象的關鍵字，並了解其影響性。 7. 讓學生分別站在媒體與閱聽者兩種不同角色，針對「獨家與真相哪一個重要？」議題進行辯論，並討論是否有折衷、兼顧之可能。 	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實際操作 2. 學習態度 3. 口頭評量 4. 資料搜尋 	電腦	
第 6~12 週	MineCraft 一小時學程式	科 E8 資 E8	使用 Minecraft 教育版軟體，讓學生上線練習一小時學程式課程，透過不同遊戲軟體，統合先前所學之運算思維及程式概念。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生使用已創建好之微軟帳號登入，並熟悉登入流程。 2. 認識 Minecraft 介面及基本操作。 3. 選定一小時學程式主題，使用運算思維，完成遊戲關卡。 4. 自由探索時間，學生可以選擇有興趣的主題進行自學，培養自學探索之能力(如:科學、數學、藝術、防災等)。 	7	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實際操作 2. 學習態度 3. 口語評量 4. 上台發表 	電腦 Minecraft 教育版	
第 13~19 週	畢業專輯製作	科 E5 科 E8 科 E9 資 E5 資 E9	使用 imovie 製作畢業專輯影片	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟/儲存專案。 2. 整理影片素材。 3. 加入照片/設定開場特效。 4. 加入配樂。 5. 加入旁白。 6. 設定輸出格式。 7. 實作操作練習與進行發表。 	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實際操作 2. 學習態度 	電腦 imovie	