

## 參、彈性學習課程計畫

### 【 六 】年級彈性學習課程計畫

上學期( 21 )週共( 105 )節、下學期( 18 )週共( 90 )節，合計( 195 )節。

上學期					
週次	類別 節數	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
第一週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第二週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第三週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第四週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第五週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第六週		上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第七週		上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)
第八週		上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)

第九週	上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)
第十週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)
第十一週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)
第十二週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)
第十三週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十四週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十五週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十六週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
第十七週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
第十八週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
第十九週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		全校課程(1)
第二十週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		全校課程(1)
第二十一週	上杉下海-在地植物蒐集站(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		全校課程(1)

	資訊素養(1)	計社(2)		
總計	42 節	42 節		21 節

下學期

週次 \ 類別 節數	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
第一週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第二週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第三週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第四週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第五週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第六週	上杉下海-海廢垃圾復活記(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性別平等(1)
第七週	上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)
第八週	上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)
第九週	上杉下海-舟遊琉嶼(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家庭教育(1)
第十週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)

第十一週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)
第十二週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		家暴防治(1)
第十三週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十四週	上杉下海-走讀庄頭(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十五週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		性侵防治(1)
第十六週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
第十七週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
第十八週	上杉下海-在地植物蒐集站(1) 資訊素養(1)	羽球社(2)/十鼓社(2) /程式設計社(2)		環境教育(1)
總計	36 節	36 節		18 節

## 一、統整性主題/專題/議題探究課程

### (一)課程架構：

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
1. 上杉下海－學得精彩	(1)海廢垃圾復活記(6) (2)走讀庄頭(6) (3)在地植物蒐集站(6) (4)舟遊琉嶼(3)	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
2. 資訊素養	1. 個資保護與網路詐騙(1) 2..Picasa 的風景畫(7) 3. 資訊倫理(1) 4. 檔案解壓縮(2) 5. 積木式程式設計(10)	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

下學期

課程名稱	內容	節數	項目
1. 上杉下海－學得精彩	(1)海廢垃圾復活記(6) (2)走讀庄頭(5) (3)在地植物蒐集站(4) (4)舟遊琉嶼(3)	18	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
2. 資訊素養	(1)愛的保護(3) (2)運動報導(5) (3)拼貼大師(4) (4)新聞報導省思(2) (5)影像大師(4)	18	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

(二)課程內涵：

第一學期								
課程名稱：1.上杉下海—學得精彩						項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題		
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週   第6週	海廢垃圾 復活記— 海廢裝置 藝術創作	E-B-3 E-C-1	1. 藉由撿拾海灘廢棄物的行動讓學生了解海洋廢棄物都來自陸地。 2. 透過大型的藝術創作，讓學生知道許多被丟棄的物品都還有使用價值，化腐朽為神奇。 3. 透過藝術創作的方式，將環保意識轉化為有趣、好玩的課程素材，讓學生將所學實踐於生活之中。	1. 認識海廢創作 (1)藉由「Re-Think 重新思考」推出的《海廢圖鑑》讓學生欣賞各種化腐有為神奇的有趣創作。 (2)抽籤得到指定的海洋廢棄物，讓學生腦力激盪想出不同的創作結果。 2. 整理、清洗撿拾回來的海洋廢棄物。 3. 海洋廢棄物創作 (1)將海洋廢棄物隨機分配給學生。 (2)學生檢視所得到的海洋廢棄物有哪些，發想如何使用及創作。 (3)製做海廢裝置藝術。 (4)展示並加以解說創作理念。	6	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量 4.展演表現	1.相關簡報 2.《海廢圖鑑》一書 3.圖畫紙 4.學習單 5.海洋廢棄物 6.工具:鐵絲、尖嘴鉗、顏料等	融入藝術與人文領域

第 7 週   第 9 週	舟遊琉嶼- 獨木舟高 階操作	社-E-C3	認識自己和家鄉土地、海洋 教育	(1)海洋教育--外海體驗 (2)搬運及上落獨木舟技巧 (3)獨木舟成艇牌及翻船復位	3	學習單、 實作評量	自編教材 簡報	環境教育
第 10 週   第 15 週	走讀庄頭 — 社區特 色導覽	E-A-2 E-A-3 E-B-1 E-B-2 E-C-1 E-C-2	1. 透過實際走訪，以簡易地 圖畫出社區的相對位置。 2. 以五官知覺探索生活，察 覺事物及環境的特性與變 化。經由觀察與訪問，紀 錄歷程，統整紀錄，並運 用數位媒材紀錄見聞。 3. 將觀察及訪問資料加以統 整歸納並條理分明的表達 見聞，培養其獨立思考、 解決問題的能力。 4. 透過社區踩踏的活動，認 識與自己生活息息相關 的人事物，並進一步以「探 訪奇人異事」為媒介，開 啟他們對周遭人、事、物 的好奇，引發學習的興趣 與動機。	1. 特蒐任務 (1)繪製簡易社區地圖。 (2)標示社區內奇人異事位 置。 2. 探訪奇人異事 (1)探訪前仔細規劃踩踏步驟 與行前聯繫注意事項，並 事前擬定訪問大綱與教師 討論。 (2)探訪中運用數位媒材紀錄 見聞，仔細利用五官探 索。 (3)探訪後將觀察及訪問資 料加以統整，並歸納重 點。 3. 多元成果展示 (1)透過小組共同創作，引導 學生發揮優勢智能，並以 多元的媒材展現豐富成 果。	6	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量 4.態度評定	1.社區簡易 地圖 2.學習單 3.多媒體工 具(相機、 手機等)	融入藝術 與人文、 數學、社 會等領域
第 16 週   第 21 週	在地植物 蒐集站— 認識海漂	E-A-2 E-B-2 E-C-1	1. 認識海漂植物的特徵與構 造。 2. 了解海漂植物與一般植物	1. 認識海漂植物 (1)教師介紹海漂植物的種類 及特性。	6	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量	1.相關簡報 2.海漂植物 照片	融入自然 與生活科 技領域

	植物	E-C-2	間的差異。 3. 透過實地觀察海漂植物，了解海漂植物的知識，並能正確辨識種類。 4. 瞭解海洋環境保護與永續發展的重要性，珍惜生物與非生物資源。	(2)學生發表曾經見過的海漂植物種類。 2. 蒐集小島海漂植物 (1)口頭調查海漂植物分布位置。 (2)實地走訪小島海漂植物，並將其特徵拍照紀錄。 (3)分析小島海漂植物的分布情形及原因。		4.態度評定	3.學習單 4.相機	
<b>第二學期</b>								
第 1 週   第 6 週	海廢垃圾 復活記— 海廢裝置 藝術創作	E-B-2 E-B-3 E-C-1	1. 藉由撿拾海灘廢棄物的行動讓學生了解海洋廢棄物都來自陸地。 2. 透過大型的藝術創作，讓學生知道許多被丟棄的物品都還有使用價值，化腐朽為神奇。 3. 透過藝術創作的方式，將環保意識轉化為有趣、好玩的課程素材，讓學生將所學實踐於生活之中。	1. 海廢創作大觀園 (1)學生上網搜尋海廢創作作品。 (2)介紹作品作者、內容、創作理念等。 2. 大型海廢裝置藝術創作 (1)選定校園布置角落，規劃展示空間。 (2)學生利用現有海洋廢棄物發想，完成草稿與教師討論，教師給予建議。 (3)製做大型海廢裝置藝術。 (4)展示並加以解說創作理念。	6	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量 4.展演表現	1.相關簡報 2.圖畫紙 3.海洋廢棄物 4.工具：鐵絲、尖嘴鉗、顏料等	融入藝術 與人文領域
第 7 週	舟遊琉嶼-	社-E-C3	認識自己和家鄉土地、海洋	(1)海洋教育--外海體驗	3	學習單、	自編教材	環境教育

第 9 週	獨木舟高階操作		教育	(2)搬運及上落獨木舟技巧 (3)獨木舟成艇牌及翻船復位		實作評量	簡報	
第 10 週   第 14 週	在地植物蒐集站－海漂植物種子創作	E-A-2 E-B-2 E-C-1 E-C-2	1. 認識海漂植物種子的特徵與構造。 2. 了解海漂植物種子與一般植物種子間的差異。 3. 透過實地觀察海漂植物種子，了解海漂植物種子的知識，並能正確辨識種類。 4. 發揮獨特的想像與創意，利用大自然素材進行創作，將這些大自然的寶物變成玩具。	1. 認識海漂植物種子 (1)教師介紹海漂植物種子及特性。 (2)學生依據不同的種子特性發表使用途徑。 2. 海漂種子創作 (1)欣賞海漂植物創作 (2)學生依據不同種子特性，挑選能加以發揮創意的種子。 (3)完成海漂植物種子創作，並分享設計原理。 3. 展示創作成果	5	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量 4.態度評定 5.展演表現	1.相關簡報 2.海漂植物種子照片 3.學習單 4.工具：鐵絲、顏料等	融入藝術與人文、自然與生活科技領域
第 15 週   第 18 週	走讀庄頭－社區特色導覽	E-A-2 E-A-3 E-B-1 E-B-2 E-C-1 E-C-2	1. 能將資料(網路、紙本等文獻)加以統整歸納，並條理分明的整理重點，培養其獨立思考、解決問題的能力。 2. 透過社區踩踏的活動，接觸生活中的人、事、物，理解文化、藝術與自然現象的豐富性。 3. 練習並運用探究人、事、物的方法，解決生活的問	1. 走讀庄頭 (1)完成社區特色地圖，除了上學期探訪的奇人異事外，請透過文獻資料豐富地圖內容。 2. 「i」鄉「i」土 (1)透過多元的表達方式(圖畫、口語、戲劇等)，運用錄音、錄影與行動載具製作成 QR Code，將文化永久保存及傳送。	4	1.活動參與 2.口頭發表 3.實作評量 4.態度評定	1.電腦設備 2.多媒體工具(相機、平板等) 3.行動載具	融入社會、資訊、藝術與人文等領域

			<p>題、美化生活的環境、增加生活的趣味，產生愛護生活環境、尊重他人與關懷生命的情懷。</p> <p>4. 運用多元的表達方式（圖畫、口語、戲劇等），分享社區踩踏的發現與心得。</p>	<p>(2)將社區探索情形錄影並用 Simple-mind 紀錄故事採集重點，並使用 Kahoot 軟體來行銷傳播社區的奇人異事。</p> <p>3. 藝拍即合</p> <p>(1)學生擔任創客角色發展社區特色文化商品。</p> <p>(2)製作文創商品。</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第一學期

課程名稱：資訊素養

項目：■主題 □專題 □議題

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
第一週	個資保護與網路詐騙	綜-E-B2	* 知道如何保護個人資料不在網路上外洩 * 認識網路詐騙的手段與預防的方法	一、個人資料保密(網路資料填寫注意事項、帳號密碼設定方法) 二、網路詐騙手法	1	課堂問答 觀察記錄	電腦設備 網站 宣導影片	資訊教育 安全教育
第二週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	* 了解 Picasa 的功用 * 學會 Picasa 下載與安裝 * 學會 Picasa 基本操作	一、了解 Picasa 的功用 二、Picasa 下載與安裝 三、Picasa 程式的開啟與關閉 四、用 Picasa 開啟一張圖片	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Picasa 軟體 圖片	
第三週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	* 學會使用 Picasa 瀏覽圖片，放大、縮小 * 學會 Picasa 檔案的建立 * 學會相簿的操作	一、圖片瀏覽方式，放大、縮小 二、Picasa 檔案排列方式 三、在資建立新的相簿	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Picasa 軟體 圖片	
第四週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	* 學會 Picasa 的操作-- 檔案匯入至相簿、相簿匯出至網路	一、從外接磁碟匯入檔案 二、從雲端將檔案匯入至相簿 三、從相簿匯出至雲端或指定位置	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 Picasa 軟體 圖片 雲端網站	
第五週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	* 學會使用 Picasa 將圖片作基本修飾、微調	一、使用 Picasa 作圖片基本修飾	1	課堂問答 觀察記錄	電腦設備 Picasa 軟	

			*學會使用Picasa將圖片作特殊的效果	二、使用 Picasa 作圖片基本微調 三、使用 Picasa 作圖片基本效果		實務操作	體 圖片	
第六週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	*學會使用Picasa將圖片製作成桌面與海報 *會使用Picasa製作拼貼與保護程式	一、圖片製作桌面與海報 二、圖片拼貼製作與保護程式	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 Picasa 軟體 圖片	
第七週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	*學會Picasa的檔案批次命名方法 *完成家鄉風景畫的製作	一、完成十張照片批次命名 二、圖片基本修飾、微調、效果 三、檔案上傳至指定地方	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Picasa 軟體 圖片 雲端網站	
第八週	Picasa 的風景畫	藝-E-B2	*學會使用Picasa製作投影片 *學會使用Picasa將圖片製作成影片 *完成家鄉風景畫的投影片製作	一、圖片製作成投影片 二、利用圖片製作成影片 三、圖片列印 四、照片上傳沖洗	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Picasa 軟體 圖片	
第九週	資訊倫理	綜-E-B2	*認識網路沉迷的違害 *認識網路霸凌	一、勿做網路奴隸 二、網路沉迷的影片宣導	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 宣導影片	資訊教育
第十週	檔案解壓縮	綜-E-B2	*認識檔案解壓縮 *知道壓縮格式種類 *學會7-zip的操作	一、壓縮軟體功用 二、壓縮格式種類 7z, BH, BZA, TAR, BZ2, BZ2 CAB, JAR, LHA, TAR, TAR.GZ , ZIP, YZ1 三、學會7-zip軟體下載與安裝、自動解壓縮	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 7-zip 軟體 FilZip 軟體 TUGZip	資訊教育
第十一週	檔案解壓	綜-E-B2	*學會FilZip軟體的操作	一、學會FilZip軟體下載與安裝	1	觀察記錄	電腦設備	資訊教育

	縮		*完成指定檔案解壓縮	二、FilZip 解壓縮的操作		實務操作	網站 7-zip 軟體 FilZip 軟體 TUGZip	
第十二週	積木式程式設計	綜-E-B2	*知道什麼是程式設計 *認識程式語言 *認識 scratch 2.0 *學會 scratch 的下載與安裝 *外掛元件的下載與安裝	一、什麼是程式設計 二、程式語言的總類 三、scratch 下載與安裝	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育
第十三週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 開啟與語系調整 *認識 scratch 的五大介面 與用途	一、scratch 視窗介紹 二、scratch 語系設定 三、scratch 舞台、角色、程式、造型、 音效初步解說	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育
第十四週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 舞台選定方式 *學會 scratch 的操作-- 角色決定方式 *完成貓追老鼠的設計	一、scratch 舞台選定方式 二、角色決定方法 三、積木程式的操作 事件開始：當按下鍵盤、滑鼠..開始執行角色 控制：等待、重複次數 動作：移動、面向	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育
第十五週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 舞台選定方式 *學會 scratch 的操作-- 角色的造形調整 *學會 scratch 程式的動作	一、scratch 舞台選定方式 二、角色造形調整：放大、縮小、色彩 三、積木程式的操作 事件開始：當按下鍵盤、滑鼠..開	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育

			使用 *完成海底世界的設計	始執行角色 控制：等待、重複次數 動作：移動、面向、碰到邊緣就反彈				
第十六週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 數個場景的使用 *學會 scratch 的操作-- 角色的造形調整 *學會 scratch 程式的外觀 使用 *完成環旅世界的設計	一、scratch 舞台選定方式 二、角色造形調整：中心點設定、翻轉、 裁切 三、積木程式的操作 事件開始：當按下鍵盤、滑鼠..開 始執行角色 控制：如果...那麼... 外觀：背景換成...	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育
第十七週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 數個場景匯入的使用 *學會 scratch 的操作-- 自定角色的匯入 *學會 scratch 程式的外觀 使用 *完成相見歡的設計	一、Scratch 場景的匯入方式 二、自定角色的操作 三、積木程式的操作 事件開始：當按下鍵盤、滑鼠..開 始執行角色 控制：如果...那麼... 外觀：說出、想著、造形換成	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Scratch 軟體	科技教育
第十八週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 學會條件使用：控制（如 果...那麼...否則...） *播放音效...（ *播放音效...到底 *完成投球遊戲的設計	一、積木程式的操作 控制：如果...那麼...否則... 二、音效的設定 三、如果投球進籃框那麼就播放快樂頌 音樂否則就結束遊戲	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 scratch 軟體	科技教育
第十九週	積木式程式設計	綜-E-B2	*學會 scratch 的操作-- 學會條件使用：控制（重複 直到...） *學會的偵測（碰到...）的使	一、思考-第一步與下一步可行性 事件、控制、動作的應用 二、控制（重複直到...） 三、偵測（碰到...）	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Scratch 軟體	科技教育

			用 * 完成投球遊戲的設計					
第二十週	積木式程式設計	綜-E-B2	* 學會 scratch 的操作— * 學會控制積木與運算積木的搭配操作 * 學會運算積木 < > 且 < >、< > 或 < >、< > 不成立的條件操作 * 完成遊戲的設計	一、簡單運算 二、控制積木與運算積木的搭配操作如果 □ > □、□ = □、□ < □ 那麼... 否則... 三、< > 且 < >、< > 或 < >、< > 不成立 四、	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Scratch 軟體	科技教育
第二十一週	積木式程式設計	綜-E-B2	* 學會 scratch 的操作— * 學會控制積木與運算積木的搭配操作 * 學會運算積木 < > 且 < >、< > 或 < >、< > 不成立的條件操作 * 完成遊戲的設計	五、簡單運算 六、控制積木與運算積木的搭配操作如果 □ > □、□ = □、□ < □ 那麼... 否則... 七、< > 且 < >、< > 或 < >、< > 不成立 八、	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站 Scratch 軟體	科技教育

第二學期

課程名稱：資訊素養

項目：主題 專題 議題

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
第一週	愛的保護	綜-E-B2	*能拒絕色情網站的誘惑和了解網路詐騙的方法 *不在網路上散播別人的資料、知道個人資料保護法	一、什麼是個人資料保護法 二、個人資料保護方法 三、預防網路詐騙 四、分享影片心得	1	課堂問答 實務操作	電腦設備 宣導動畫影片 電腦簡報	安全教育
第二週	愛的保護	綜-E-B2	*能拒絕色情網站的誘惑和了解網路詐騙的方法 *不在網路上散播別人的資料、知道個人資料保護法	一、什麼是個人資料保護法 二、個人資料保護方法 三、預防網路詐騙 四、分享影片心得	1	課堂問答 實務操作	電腦設備 宣導動畫影片 電腦簡報	安全教育
第三週	愛的保護	綜-E-B2	*能拒絕色情網站的誘惑和了解網路詐騙的方法 *不在網路上散播別人的資料、知	一、什麼是個人資料保護法 二、個人資料保護方法 三、預防網路詐騙 四、分享影片心得	1	課堂問答 實務操作	電腦設備 宣導動畫影片 電腦簡報	安全教育

			道個人資料保護法				
第四週	運動報導	健體-E-B2	*了解影像處理的功用 *能知道常用的影像檔案格式 *學會調整一張照片的解析度	一、選定運動項目報導照片 6—10 張 二、利用 PhotoImpact 作影像處理、影像檔案格式認識 (jpg、bmg) 三、PhotoImpact 安裝與開啟 四、開啟影像檔 五、照片解析度調整	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 PhotoImpact 軟體 照片、圖片 電腦簡報
第五週	運動報導	健體-E-B2	*學會照片的剪裁 *學會照片明亮度、對比、色彩的調整	一、照片的調整大小 二、照片選取與剪裁 三、照片光線的調整 四、照片色彩的調整 五、照片特效一 六、照片上加入文字、	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 PhotoImpact 軟體 照片、圖片 運動紀錄表
第六週	運動報導	健體-E-B2	*學會在照片上加入說明文字特效文字 *學會特效文字使用	一、照片的調整大小 二、照片選取與剪裁 三、照片光線的調整 四、照片色彩的調整 五、照片上加入文字、	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 PhotoImpact 軟體 Word 軟體 照片、圖片 運動紀錄表
第七週	運動報導	健體-E-B2	*學會為照片加相框 *學會在照片上加入圖章 *使用 Word 完成作業	一、照片加入相框的操作 二、插入圖章美化 三、完成一份 A4 格式運動報導編輯	1	課堂問答 觀察記錄 實務操作	電腦設備 PhotoImpact 軟體 Word 軟體 照片、圖片 運動紀錄表

第八週	運動報導	健體-E-B2	<p>*學會為照片加相框</p> <p>*學會在照片上加入圖章</p> <p>*使用 Word 完成作業</p>	<p>四、照片加入相框的操作</p> <p>五、插入圖章美化</p> <p>六、完成一份 A4 格式運動報導編輯</p>	1	<p>課堂問答</p> <p>觀察記錄</p> <p>實務操作</p>	<p>電腦設備</p> <p>PhotoImpact 軟體</p> <p>Word 軟體</p> <p>照片、圖片</p> <p>運動紀錄表</p>	
第九週	拼貼大師	藝-E-B2	<p>*知道不同畫風</p> <p>*使用 Gimp 開啟影像檔</p>	<p>一、蒐集一個繪畫大師的作品影像數張，將圖片作拼貼畫</p> <p>二、Gimp 取得與安裝</p> <p>三、開啟影像方法與存檔</p> <p>四、圖片作基本修飾</p>	1	<p>課堂問答</p> <p>觀察記錄</p> <p>實務操作</p>	<p>電腦設備</p> <p>Gimp 軟體</p> <p>PowerPoint 軟體</p> <p>照片、圖片</p>	
第十週	拼貼大師	藝-E-B2	<p>*能利用自由軟體 Gimp 來處理照片 - 光線、對比</p> <p>*學會 Gimp 的文字說明、特效等操作</p>	<p>一、Gimp 的照片處理方法</p> <p>二、圖片基本修飾</p> <p>三、圖片基本微調</p> <p>四、圖片基本特效</p> <p>五、拼貼完成作品與分享</p>	1	<p>課堂問答</p> <p>觀察記錄</p> <p>實務操作</p>	<p>電腦設備</p> <p>網路</p> <p>Gimp 軟體</p> <p>照片、圖片</p>	
第十一週	拼貼大師	藝-E-B2	<p>*能利用自由軟體 Gimp 來處理照片 - 選取、剪裁</p> <p>*學會 Gimp 的文字說明、特效等操作</p>	<p>一、Gimp 的照片處理方法</p> <p>二、照片的選取</p> <p>三、照片的剪裁</p> <p>四、圖片基本特效</p> <p>五、拼貼完成作品與分享</p>	1	<p>課堂問答</p> <p>觀察記錄</p> <p>實務操作</p>	<p>電腦設備</p> <p>網路</p> <p>Gimp 軟體</p> <p>照片、圖片</p>	
第十二週	拼貼大師	藝-E-B2	<p>*能學會照片的列印操作</p>	<p>一、上傳成果至雲端硬碟</p> <p>二、列印成果</p>	1	<p>課堂問答</p> <p>觀察記錄</p>	<p>電腦設備</p> <p>網路硬碟</p>	

			*能學雲端硬體使用	三、發表成果		實務操作	Gimp 軟體 照片、圖片	
第十三週	新聞報導省思	社-E-B2	*學會從網路上下載一則社會新聞 *Youtube Downloader 能正確安裝於電腦上 *學會對新聞的省思	一、學會關心時事報導 二、Youtube Downloader 安裝 三、各組使用 Youtube Downloader 下載一則社會新聞 四、各組討論與紀錄	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網路 Youtube Downloader 簡報軟體 照片、圖片	
第十四週	新聞報導省思	社-E-B2	學會從網路上下載一則社會新聞 *Youtube Downloader 能正確安裝於電腦上 *學會對新聞的省思	一、製作簡報分享這則新聞 二、插入影片、圖片 三、條列討論結果 四、分享報告	1	觀察記錄 實務操作 作業	腦設備 網路 Youtube Downloader 簡報軟體 照片、圖片	
第十五週	影像大師	社-E-B2	*知道什麼是影像處理 *學會 PhotoCap 安裝 *能調整一張影像解析度、大小	一、什麼是影像處理 二、PhotoCap 的下載與安裝 三、開啟一個影像檔 四、影像的解析度、大小 五、另存新檔	1	觀察記錄 實務操作 作業	電腦設備 PhotoCap 軟體 照片、圖片	資訊教育
第十六週	影像大師	社-E-B2	*學會調整影像的光線、對比、裁剪、合成 *能利用影像軟體來完成縮圖頁	一、影像光線、對比、特彩飽合度 二、照片的裁剪、合成 三、縮圖頁的製作 四、選定樣式、插入所需張數照片 五、另存新檔	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站新聞 PhotoCap 軟體 威力導演軟體	資訊教育

							照片、圖片	
第十七週	影像大師	社-E-B2	*學會調整影像的光線、對比、裁剪、合成 *能利用影像軟體來完成縮圖頁	一、模版的套用 二、加入文字說明 三、照片的物件 四、輸出檔案 五、另存新檔	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站新聞 PhotoCap 軟體 威力導演軟體 照片、圖片	資訊教育
第十八週	影像大師	社-E-B2	*學會調整影像的光線、對比、裁剪、合成 *能利用影像軟體來完成縮圖頁	一、模版的套用 二、加入文字說明 三、照片的物件 四、輸出檔案 五、另存新檔	1	觀察記錄 實務操作	電腦設備 網站新聞 PhotoCap 軟體 威力導演軟體 照片、圖片	資訊教育