

南投縣地利國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	Canva 多媒體小神通		年級/班級	五年甲班
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	20
			設計教師	廖帝傑
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 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 checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" 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)	科技生活	與學校願景呼應之說明	透過多媒體創作與心智圖規劃，培養人文涵養，運用 Canva 工具進行設計與編輯，落實科技生活，在創作與表達中培養自信與學習動力，藉由多元媒體應用與分享，拓展國際視野。	
設計理念	本課程介紹 Canva 在生活中的應用，讓學生理解多媒體作為訊息傳遞工具的功能，並熟悉基本操作。透過圖文編排與影片製作，培養美感設計與資訊應用能力，並運用心智圖提升組織與統整能力；在分組合作與觀摩中，培養團隊合作素養。			
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。	領綱核心素養具體內涵	英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。	

	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。		藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能建立 Canva 帳號，加入班級團隊。 2. 學生能操作 Canva 的介面，使用 Canva 編輯多媒體內容。 3. 學生能知道如何搜尋、收藏 Canva 範本。 4. 學生能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能繪製心智圖來規劃設計。 2. 學生能製作視覺資訊圖表與簡報。 3. 學生能製作桌遊卡牌。 4. 學生能使用 Canva 下載與分享多媒體內容。 5. 學生能在 Canva 平台進行協作、共同編輯。 		

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
第 1~3 週	單元一 動畫卡片與相簿 認識 Canva /3 節	<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。</p>	<p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p> <p>英 Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能尊重智慧財產權。 3. 學會搜尋與收藏範本。 4. 會製作動畫卡片。 5. 學會下載與分享作品。 	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：說說看你使用過哪些軟體來編輯圖片或影片？ 2. 教師介紹 Canva 線上編輯。 3. 教師說明 Canva 教育版與免費版的差別。 4. 教師說明使用 Canva 時要尊重智慧財產權。 5. 學生觀察課本 p9 頁的 Canva 生活應用。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生申請 Canva 帳號，並加入教師的班 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 2. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。 	巨岩 -Canva 多媒體小神通 南投縣數位學習辦公室教學網站影音互動多媒體：【認識 Canva 介面】

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
		法 E7 認識責任。			<p>級團隊。</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生認識 Canva 操作介面(照片拼貼)。 學生學會瀏覽範本，能使用中英文關鍵字搜尋範本、收藏範本。 學生開啟收藏的【感謝卡】範本、編輯感謝卡內容文字、動畫與檔案名稱。  <ol style="list-style-type: none"> 學生將感謝卡下載為不同格式：JPG 與 mp4。 學生使用連結分享 Canva 作品。 學生透過 Canva 平臺繳交作業。 <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 小作業：學生設計一張邀請卡，傳送給老師。 學生從課本習題複習所學。 		
第 4~5 週	單元一 動畫卡片與相簿 我們的學校生活 /2 節	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成	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。	<ol style="list-style-type: none"> 學會製作照片拼貼。 學會上傳照片。 學會用資料夾整理作品。 學會去除背景。 學會使用邊框與網格設計作品。 	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明動態電子相簿的概念。 教師說明 Canva 上傳素材的功能與容量限制。 學生課前準備：可準備多張學校生活照片或者使用範例素材練習。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：能說出邊框素材的用途。 操作評量：能設計多頁的電子相簿。 	巨岩 -Canva 多媒體小神通 南投縣數位學習辦公室 教學網站影

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
		要素，探索創作歷程。			<p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生開啟【照片拼貼】模板，挑選範本。 2. 學生上傳照片並加入到設計中。 3. 學生在 Canva 中將照片去背。 4. 學生修改標題文字。  <ol style="list-style-type: none"> 5. 學生能新增頁面。 6. 學生加入各種動畫。 7. 學生加入邊框物件，設計嵌入照片。  <ol style="list-style-type: none"> 8. 學生運用網格元素設計不同的排列風格。 9. 學生鎖定物件避免修改。 10. 學生使用搜尋的技巧，加入圖像裝飾設計。 	3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。	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
					 <p>11. 學生修改作品名稱，在 Canva 增加資料夾管理作品。 12. 學生下載與分享作品。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 小作業：學生以【我的美食生活】為主題，設計至少 3 頁的美食相簿。 2. 學生從課本習題複習所學。</p>		
第 6~8 週	單元二 影像留言與連環漫畫 祝你生日快樂 /3 節	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 學會製作短片傳達情誼。 2. 學會文字的美化設計。 3. 學會上傳影片。 4. 學會與他人共同協作。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 同學分享：朋友生日時的祝福方式。 2. 教師說明可將自拍影片上傳到 Canva，設計影像留言，製作生日祝福。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 學生開啟【影像留言】模板，挑選範本。 2. 學生使用搜尋的技巧，加入【禮物】圖像元素、【生日】影片元素。 3. 學生修改標題語文字。 4. 學生調整影片長度。 5. 學生預覽影片。</p>	<p>1. 口頭問答：說出如何錄製自己的影片。 2. 操作評量：能製作短片傳達情誼。 3. 多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。</p>	巨岩 -Canva 多媒體小神通 南投縣數位學習辦公室 教學網站 影音互動多媒體


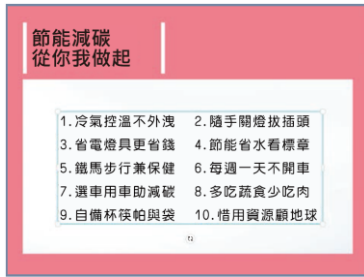
教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					 <p>6. 學生新增頁面、搜尋並加入照片元素，製作背景。</p> <p>7. 學生加入相框圖像與影片。</p> <p>8. 學生調整上下位置、群組、縮放、旋轉與安排位置。</p> <p>9. 學生加入標題文字與動畫。</p>  <p>10. 學生完成前兩頁後，分享給同儕編輯，由同儕完成第三頁內容。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 小作業：學生設計一份祝福留言給家人。</p> <p>2. 學生從課本習題複習所學。</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
第 9~10 週	單元二、影像留言與連環漫畫 輕鬆看防疫 /2 節	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會製作四格連環漫畫。 學會發想故事劇情。 學會編輯對話組合。 學會編輯角色與表情。 	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明四格連環漫畫的起承轉合。 教師帶領學生閱讀範例故事。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。 學生認識範本中的示範頁、半成品頁、角色素材頁與對話框素材頁。 學生修改背景配色。 學生能調整顯示比例。 學生輸入對話內容。 學生輸入曲線圖案與翻轉。  <ol style="list-style-type: none"> 學生修改對話框 <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 小作業：學生創作一則四格連環漫畫並分享。 學生從課本習題複習所學。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：說出四格連環漫畫的特點。 操作評量：能編輯角色與劇情，設計四格連環漫畫。 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。 	巨岩 -Canva 多媒體小神通 南投縣數位學習辦公室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
第 11~13 週	單元三、心智圖、桌遊卡牌與圖表 動物卡片桌遊 /3 節	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識什麼是桌遊。 2. 學會創作卡牌遊戲。 3. 學會設計心智圖。 4. 學會製作卡牌。 	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：你知道桌遊嗎？有玩過什麼樣的桌遊呢？ 2. 教師說明心智圖的用途。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生開啟【思維導圖】模板，挑選範本。 2. 學生分組討論，設計桌遊規則，完成心智圖。 3. 學生開啟【閃示卡】範本，開始編輯卡牌。 4. 學生修改中文字型，輸入中文名稱。 5. 學生使用 Google 翻譯，將中文名稱翻譯成英文名稱，加入英文文字到卡牌中。 6. 學生搜尋與加入圖像元素，完成卡牌的主視覺圖案。 7. 學生在卡牌加入數字。  <ol style="list-style-type: none"> 8. 學生分享卡牌玩法。 9. 學生列印與裁切卡牌。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出什麼是桌遊。 2. 操作評量：能製作桌遊卡牌。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。 	<p>巨岩-Canva 多媒體小神通</p> <p>南投縣數位學習辦公室教學網站影音互動多媒體</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
					 <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小作業：學生構思其他種類的卡牌並設計出來，例如蔬菜類、顏色類...等。 2. 學生分享本課的動物卡牌，有哪些其他玩法？ 3. 學生從課本習題複習所學。 		
第 14~16 週	單元三、心智圖、桌遊卡牌與圖表 全球暖化 /3 節	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識與學會設計視覺資訊圖表。 2. 能選擇合適的配圖支持論點。 3. 學會製作簡報。 4. 學會用圖表傳達資訊。 	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明全球暖化的主題。 2. 教師介紹視覺資訊圖表的用途。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生開啟【視覺資訊圖表】模板，從空白設計開始編輯。 2. 學生修改背景顏色。 3. 學生搜尋與加入照片元素、加入文字，完成標題設計。 4. 學生搜尋與加入標籤圖像元素。 5. 學生能複製與平均分配元素。 6. 學生搜尋與加入線條、裝飾圖案，完成單頁的視覺資訊圖表。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出什麼是視覺資訊圖表。 2. 操作評量：能製作視覺資訊圖表。 3. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。 	<p>巨岩 -Canva 多媒體小神通</p> <p>南投縣數位學習辦公室教學網站影音互動多媒體</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
					 <p>7. 學生開啟【簡報】模板，搜尋 church 範本。</p> <p>8. 學生認識簡報模板介面。</p> <p>9. 學生開始設計第一頁，搜尋與加入主視覺圖，輸入文字，完成封面設計。</p> <p>10. 學生開始設計第二頁，製作折線圖，顯示【全球溫度上升變化】。</p> <p>11. 學生加入資料來源：中央氣象局全球暖化與氣候變遷，並設定網址連結(http://www.cwb.gov.tw/V8/C/C/Change/change_1.html)。</p> <p>12. 學生設計第三頁，搜尋與加入【溫度上升的主要原因】相關圖片與文字。</p> <p>13. 學生設計第四頁，加入長條圖，編輯資料內容，顯示【碳排放量排名】。</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										
					 <table border="1"> <tr><td>住宅</td><td>11%</td></tr> <tr><td>能源</td><td>14.5%</td></tr> <tr><td>運輸</td><td>14%</td></tr> <tr><td>工業</td><td>48.9%</td></tr> <tr><td>其他</td><td>11.6%</td></tr> </table> <p>14. 學生設計第五頁，輸入節能減碳的十大宣言文字。</p>  <p>15. 學生加入轉場動畫，完成簡報設計。 16. 學生分享作品，使用 Canva【展示簡報】功能，呈現簡報內容。</p> <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 小作業：學生從【防疫我最單】(做什麼與不做什麼)、【三明治的組成成分】(組成分析)中選擇一個主題，設計一張視覺資訊圖表。 學生從課本習題複習所學。 	住宅	11%	能源	14.5%	運輸	14%	工業	48.9%	其他	11.6%		
住宅	11%																
能源	14.5%																
運輸	14%																
工業	48.9%																
其他	11.6%																

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
第 17~18 週	單元四、影片創作 我的家鄉 /2 節	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 知道創作影片的訣竅與內涵。</p> <p>2. 學會修剪視訊。</p> <p>3. 學會加入轉場特效。</p> <p>4. 學會加入背景音樂與設定淡出效果。</p>	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明使用智慧型手機拍攝影片，再用 Canva 編輯影片的概念。 2. 教師說明編導故事的核心概念：說什麼、用什麼說、怎麼說。 3. 教師說明可以用心智圖規劃影片製作。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生開啟【影片】模板，挑選範本。 2. 學生在封面輸入標題、加入物件、調整背景，完成封面設計。 3. 學生在時間軸複製前一頁，搜尋並加入相框元素，上傳範例照片、輸入文字，完成簡介。 4. 學生在時間軸新增一頁，上傳範例視訊，並修剪長度。 5. 學生使用新增頁面與修剪視訊技巧，完成其他兩段視訊。 <p>第 1 頁 - 封面 第 2 頁 - 簡介</p> <p>第 3 頁 - 視訊 1 第 4 頁 - 視訊 2 第 5 頁 - 視訊 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. 學生在第 3~5 頁影片中加入字幕。 7. 學生複製簡介頁並修改，完成片尾。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出什麼是轉場特效。 2. 操作評量：能修剪影片。 3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。 	<p>巨岩 -Canva 多媒體小神通</p> <p>南投縣數位學習辦公室教學網站影音互動多媒體</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
					 <p>8. 學生加入轉場特效。 9. 學生將原始視訊設為靜音，並加入內建音樂當作背景音樂。 10. 學生設定音樂淡出效果。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>1. 小作業：學生設計【我的學校】介紹影片。 2. 學生從課本習題複習所學。</p>		
第 19~20 週	單元四 影片創作 世界美食聯合國 /2 節	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 學會影片融合。 2. 學會製作 QR Code。 3. 學會自製轉場特效。 4. 學會製作影片牆。 5. 學會自製濾鏡。 6. 知道搜尋元素技巧。</p>	<p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明影片主題【美食聯合國】，介紹各國美食。 2. 教師說明影片表現手法：影片融合、影片牆、自製濾鏡、自製轉場特效...等。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生開啟【影片】模板，搜尋並加入符合主題的影片素材，輸入標題與導演名稱，完成封面(片頭)設計。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出什麼是 QR Code。 2. 操作評量：能製作影片牆。 3. 多媒體測驗：【第八課測驗遊戲】。</p>	巨岩 -Canva 多媒體小神通 南投縣數位學習辦公室 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
					 <p>世界美食聯合國 導演 王小編</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生使用邊框圖案排列影片，製作影片牆效果。 學生搜尋與加入美食對應的各國國旗，輸入國家名稱文字。 學生搜尋與加入 GIF 動畫圖片，完成美食影片牆。  <p>成員國</p> <p>好花好花!</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生製作【漢堡國(美國)】片段，搜尋與加入國家名稱、國旗、地球圖案。 學生使用 Google 地圖搜尋美國紐約自由女神像地標，按右鍵、取得經緯度座標。  <ol style="list-style-type: none"> 學生在 Canva 的顯示更多/QR 代碼功 		

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
					<p>能，輸入地標的經緯度座標，產生 QR Code 圖案，加入到頁面中。</p> <p>8. 學生調整頁面時間，完成【漢堡國(美國)】影片片段。</p>  <p>9. 學生複製前一頁漢堡國影片，將內容修改為【壽司國(日本)】，加入下雪影片、調整透明度，製作影片左半下雪的效果。</p>  <p>10. 學生複製前一頁壽司國影片，修改為【咖哩國(印度)】，並加入黃色與粉紅色的照片、調整透明度，製作出濾鏡效果。</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
					11. 學生在影片中間新增一頁，搜尋並加入各種【color blocks wipe(色塊擦除)】的影片，再加入溶解的轉場特效，就能製作出特別的轉場特效。 三、 綜合活動 1. 小作業：學生繼續編輯本課影片，完成中華民國、韓國與泰國的頁面。 2. 學生從課本習題複習所學。		
二十一				7.	四、	4.	

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。

南投縣地利國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第二學期】

課程名稱	Google 網路 AI 好幫手		年級/班級	五年甲班
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	20
			設計教師	廖帝傑
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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)	科技生活	與學校願景呼應之說明	透過網路探索與多媒體整合，培養人文涵養，運用資訊工具與 AI 科技，落實科技生活並藉由瀏覽世界與全球資訊，拓展國際視野。	
設計理念	本課程介紹網路在生活中的應用，讓學生認識雲端概念，靈活使用網路上的多種免費工具，實際應用於學校與生活中。引導學生認識人工智慧，能辨識 AI 與人類的差異，能善用 AI 工具完成任務。熟悉瀏覽器視窗環境及使用搜尋引擎的技巧；熟悉技巧後，藉由探索網路資源來學習統整的能力。讓學生學習運用資訊工具與人交談、共享資源，表現合作溝通的能力。			
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。	領綱核心素養具體內涵	社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。	

	<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>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>		<p>英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能操作瀏覽器，探索網路世界，學會搜尋與取得需要的網路資源。 2. 學生能遵守資訊安全與倫理，培養網路好公民的責任感。 3. 學生能運用資訊工具，瀏覽世界各地風景，體會地球生態與人文建築之美。 4. 學生能認識 AI 人工智慧、與 AI 對話取得資訊，能辨識 AI 與人類的差異。 5. 學生能具備使用資訊工具與人交談、共享資源的技能，表現合作溝通的能力。 6. 學生能運用從網路取得的多媒體資源，組織成簡單的文件，培養整合數位資源的能力。 		

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
第 1~3 週	<p>單元一 網路尋寶術 (一)</p> <p>第一課、認識網路/3 節</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。</p> <p>綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能描述與體驗上網的方式。 2. 能舉例上網的工具。 3. 能辨識網址的組成，並說出網址中代表的機構類別與國家地區代碼的意義。 4. 學會輸入網址與基本瀏覽網頁的操作方 	<p>五、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師引導學生觀看課本跨頁，學生感受網路在日常生活中的各種應用。 2. 教師說明區域網路與網際網路的差異。 3. 教師說明有線網路與無線網路的差異。 4. 學生分享自己家裡是否有上網環境，並嘗試分辨網路的類型。 5. 教師介紹上網的工具：瀏覽器。 <p>六、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動一：認識瀏覽器介面 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：能說出無法上網時，可能的原因。 2. 操作評量：能操作瀏覽器瀏覽網頁。 3. 多媒體課 	<p>巨岩 -Google 網路 AI 好幫手</p> <p>教學網站影音互動多媒體</p> <p>【網路斷線小救星】</p> <p>【網址連連看】</p>

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
				<p>法。</p> <p>5. 學會自訂瀏覽器的介面。</p> <p>6. 認識重要的資訊素養與網路安全。</p>	<p>六.1.1 學生開啟 Chrome，認識操作介面。</p> <p>六.1.2 學生設定瀏覽器的外觀。</p> <p>六.1.3 學生能說出行動裝置上網的方式。</p> <p>六.1.4 學生開啟【網路斷線小救星】遊戲輔助學習，能正確連結網路、完成闖關，落實學習行動。</p> <p>2. 活動二：小試身手 - 上網</p> <p>六.2.1 學生輸入網址開啟均一教育平台。</p> <p>六.2.2 學生操作滑鼠、使用基本技巧瀏覽網頁。</p> <p>六.2.3 學生記錄學校的網址。</p> <p>六.2.4 學生認識短網址與 QR Code。</p> <p>3. 活動三：自訂起始畫面與首頁</p> <p>六.3.1 學生自訂瀏覽器的起始畫面。</p> <p>六.3.2 學生自訂瀏覽器的首頁。</p> <p>六.3.3 學生開啟【網址連連看】遊戲，複習網址的代碼意義。</p> <p>六.3.4 學生認識重要的資訊素養，探討使用網路時應注意的網路安全概念。</p> <p>七、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. [延伸學習]：把學校的網址設為【起始頁面】。</p>	<p>後測驗：【本課測驗遊戲】。</p>	<p>【認識 Chrome 介面】</p> <p>【網際網路】</p> <p>【無線網路】</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
第 4~6 週	單元一 網路尋寶術 (二) 第二課、搜尋與人工智慧/3 節	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。</p>	<p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。</p> <p>綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p>	<p>1. 學生知道搜尋引擎與關鍵字，能應用科技尋找所需的資料。</p> <p>2. 學生知道臺灣特有生物，尋找動物分類的資料。</p> <p>3. 學生能使用文字與 AI 對談，取得需要的資訊。</p> <p>4. 完成學習單兩張，練習運用搜尋引擎以及使用 AI 找答案。</p>	<p>八、 準備活動</p> <p>1. 教師提問：已經學會了輸入網址來瀏覽網頁，但網站這麼多，要怎麼找到需要的網站呢？搜尋引擎就能幫忙喔！</p> <p>2. 教師說明搜尋引擎與關鍵字。</p> <p>3. 教師介紹 Google 搜尋引擎。</p> <p>九、 發展活動</p> <p>1. 活動一：以關鍵字表達搜尋目標</p> <p>九.1.1 學生使用單一關鍵字搜尋【動物】。</p> <p>九.1.2 學生使用多個關鍵字搜尋【動物 臺灣特有】。</p> <p>九.1.3 學生能說出兩種方法的差異，哪一種搜尋結果更多、哪一種搜尋結果更準確。</p> <p>九.1.4 學生舉例說出找到的臺灣特有動物。</p> <p>九.1.5 學生能使用搜尋欄下的工具，將搜尋結果分類。</p> <p>九.1.6 學生完成學習單，使用關鍵字搜尋，找到臺灣特有生物的英文名稱。</p> <p>2. 活動二：使用 AI 來搜尋</p> <p>九.2.1 學生認識 AI 人工智慧，進入 ChatGPT 網站。</p> <p>九.2.2 學生以童玩節為主題，輸入文字，與 AI 交談。例如輸入：【什麼是童玩節】、【在哪裡舉辦呢】。</p> <p>九.2.3 教師介紹其他人工智慧。</p> <p>九.2.4 學生完成學習單，用 AI 找答案。</p> <p>十、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. [延伸學習]找到三個教育網站，網址中</p>	<p>1. 口頭問答：能舉例搜尋的技巧。</p> <p>2. 操作評量：能使用搜尋引擎或 AI 搜尋需要的資料。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗 遊戲】。</p>	<p>巨岩 -Google 網路 AI 好幫手</p> <p>教學網站影音互動多媒體</p> <p>學習單：搜尋臺灣特有生物的英文名稱</p> <p>學習單：使用 AI 找答案</p> <p>【認識搜尋引擎】</p> <p>【誰是 AI 機器人】</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
					有.edu，並記錄下來。		
第 7~9 週	單元一 網路尋寶術 (三) 第三課、網路身分與電子郵件/3 節	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。	1. 知道網路身分的重要性，學會辨認不安全的密碼。 2. 能操作鍵盤輸入英數字。 3. 學會使用 OpenID 登入教育雲、取得學習資源。 4. 學會操作 Gmail 收發信件、與他人溝通，並能遵守網路禮儀。 5. 學會分辨廣告垃圾信件與一般信件，能注意郵件安全。 6. 能使用鍵盤輸入電子郵件地址、與同儕完成英文單字接龍。	十一、準備活動 1. 教師介紹【網路身分】的概念。 2. 教師引導學生認識安全與不安全的密碼。 3. 教師說明教育雲 OpenID。 4. 教師說明電子郵件的概念。 十二、發展活動 1. 活動一：體驗身分登入-教育雲 十二.1.1 學生進入教育雲網頁。 十二.1.2 學生使用 OpenID 登入。 2. 活動二：Gmail 電子郵件 十二.2.1 學生認識信箱地址，能注意並使用簡單的英文用語。 十二.2.2 學生登入 Gmail、認識 Gmail 信箱介面。 十二.2.3 學生使用 Print Screen 按鍵，螢幕截圖並存檔。 十二.2.4 學生撰寫一封電子郵件給老師，並夾帶擷取的圖片作為附加檔案。 十二.2.5 學生學會收信與回信。 3. 活動三：個人化 Gmail 十二.3.1 學生自訂 Google 帳號個人圖示。 十二.3.2 學生設定 Gmail 主題。 十二.3.3 學生設定簽名檔。	1. 口頭問答：學生能舉例不安全的密碼。 2. 操作評量：學生能寄信、收信與回信。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	巨岩 -Google 網路 AI 好幫手 教學網站影音互動多媒體 【垃圾郵件分析員】 【什麼是電子郵件】

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
					<p>4. 活動四：蒐集與整理班級通訊錄</p> <p>十二.4.1 學生建立聯絡人、設定標籤，完成班級通訊錄。</p> <p>十二.4.2 學生寄信給多個聯絡人。</p> <p>5. 活動五：郵件海嘯逃生術</p> <p>十二.5.1 學生學會刪除郵件。</p> <p>十二.5.2 學生知道垃圾郵件是什麼，能處理垃圾郵件與封鎖寄件人。</p> <p>十二.5.3 學生開啟【垃圾郵件分析員】，練習判斷垃圾郵件。</p> <p>十二.5.4 學生從資訊素養單元認識個資保密與網路禮儀，能了解生活中需注意的資訊安全、並遵守禮儀規範。</p> <p>十三、 綜合活動</p> <p>1. 分組活動 - 英文單字接龍：學生從組長開始，以寄電子郵件的方式完成單字接龍。</p> <p>2. 分組活動 - 誰的笑話最好笑：每人找一則笑話、分享給組員，組員評分後再回信給整組。組長彙整後將最高分的笑話寄給老師。</p> <p>3. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>4. [延伸學習]寫一封學習使用 Gmail 的心得給老師。</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
第 10~12 週	單元二 藝文之旅 (一) 第四課、探索故宮神秘文物/3 節	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>法 E7 認識責任。</p>	<p>資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>社 Cb-III-2 臺灣史前文化、原住民族文化、中華文化及世界其他文化隨著時代變遷，都在臺灣留下有形與無形的文化資產，並於生活中展現特色。</p>	<p>1. 學生能尊重智慧財產權，能尊重他人的權益、為自己的行為負責。</p> <p>2. 認識創用 CC 標章。</p> <p>3. 學會使用 Google Keep 來做筆記。</p> <p>4. 學會使用 Google 雲端硬碟整理資料。</p> <p>5. 學會彙整數位資料，並能操作 Google 文件，完成「故宮典藏」文件。</p>	<p>十四、準備活動</p> <p>1. 教師提問：網路上的資源都可以隨便下載嗎？並說明需注意來源是否允許使用。</p> <p>2. 教師說明智慧財產權的概念。</p> <p>3. 學生認識創用 CC 的標章意義。</p> <p>十五、發展活動</p> <p>1. 活動一：智慧財產權考考你</p> <p>十五.1.1 學生開啟【智慧財產權考考你】，完成測驗。</p> <p>2. 活動二：圖片筆記</p> <p>十五.2.1 學生使用 Google 搜尋找到圖片，關鍵字為【臺灣故宮】。</p> <p>十五.2.2 學生登入 Google Keep，將故宮圖片新增至筆記中。</p> <p>3. 活動三：我的雲端硬碟</p> <p>十五.3.1 學生登入 Google 雲端硬碟。</p> <p>十五.3.2 學生上傳故宮圖片至雲端硬碟。</p> <p>十五.3.3 學生建立資料夾收納檔案。</p> <p>十五.3.4 學生共用與分享資料夾或檔案。</p> <p>十五.3.5 學生下載資料夾或檔案。</p> <p>4. 活動四：線上文件好方便</p> <p>十五.4.1 學生登入 Google 文件。</p> <p>十五.4.2 學生新增文件並輸入文字。</p> <p>十五.4.3 學生到故宮官網，搜尋典藏，找到翠玉白菜的圖片並下載。</p> <p>十五.4.4 學生插入圖片至文件，標明出處、完成編輯【故宮典藏】文件。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出創用 CC 的標章用途。</p> <p>2. 操作評量：能搜尋圖片並使用 Google Keep 與 Google 文件編輯。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。</p>	<p>巨岩 -Google 網路 AI 好幫手教學網站影音互動多媒體</p> <p>【智慧財產權考考你】</p> <p>【創用 CC 連連看】</p> <p>【檔案分類】</p> <p>【認識創用 CC】</p> <p>【什麼是 Google 雲端硬碟】</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
					十五.4.5 學生分享文件。 十五.4.6 學生開啟【創用 CC 連連看】遊戲，練習分辨創用 CC 標章。 十五.4.7 學生從資訊素養單元中認識正確引用的方式與生活中引用侵權的事件。 十六、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [延伸學習]搜尋並下載關於臺灣國家公園的合法圖片，上傳至雲端硬碟、收納至資料夾中。		
第 13~14 週	單元二 藝文之旅 (二) 第五課、我的藝文之旅 /2 節	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。	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-2 網路服務工具的應用。	1. 學會操作 Google 地圖。 2. 學會將圖片儲存到 Google 相簿。 3. 能搜尋美術館的近期活動，並建立路線規劃。 4. 能操作 Google 相簿建立「美術拼貼」。	十七、準備活動 1. 教師詢問學生是否看過地圖、是什麼樣的呈現方式。 2. 教師介紹電子地圖的優點。 3. 教師介紹 Google 地圖。 十八、發展活動 1. 活動一：從臺灣到世界 十八.1.1 學生開啟 Google 地圖，練習操作。 十八.1.2 學生找到臺灣，觀察各縣市地理位置。 十八.1.3 學生用地球檢視畫面，找出世界七大洲的位置。 十八.1.4 學生搜尋羅浮宮，並以街景模式瀏覽。 2. 活動二：記錄美麗瞬間 十八.2.1 學生使用 Print Screen 螢幕截	1. 口頭問答：能說出電子地圖的優點。 2. 操作評量：能操作地圖尋找地點。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	巨岩 -Google 網路 AI 好幫手 教學網站影音互動多媒體 【什麼是網路地圖】

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
					<p>圖 Google 地圖中的美景。</p> <p>十八.2.2 學生登入 Google 相片，上傳美景圖片。</p> <p>3. 活動三：藝文之旅</p> <p>十八.3.1 學生在 Google 地圖搜尋【國立臺灣美術館】。</p> <p>十八.3.2 學生使用街景模式參觀各樓層。</p> <p>十八.3.3 學生從 Google 地圖中的商家資訊連結進入美術館官網，並瀏覽資訊、找到近期的展覽或活動。</p> <p>十八.3.4 學生能儲存地點。</p> <p>十八.3.5 學生學會規劃路線，從台北車站至美術館。</p> <p>十八.3.6 學生用 Print Screen 螢幕截圖路線資訊，上傳到 Google 相簿。</p> <p>4. 活動四：我的相片集</p> <p>十八.4.1 學生登入 Google 相簿。</p> <p>十八.4.2 學生選擇相片、製作美術拼貼，感受生活中的美感。</p> <p>十八.4.3 學生能建立相簿來整理照片。</p> <p>十八.4.4 學生從資訊素養單元中認識並能說出什麼是電腦病毒、釣魚網站。</p> <p>十九、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. [延伸學習]學生在 Google 地圖上搜尋住家位置，規劃從家裡到學校的最佳路線。</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
第 15~17 週	單元三 線上學習 第六課、神獸動物知多少/3 節	<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>國 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>閱 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。</p>	<p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>國 Ab-III-7 數位辭典的運用。</p>	<p>1. 學生能善用線上資源來學習，以學習吧網站為例，知道如何加入課程。</p> <p>2. 學生能使用線上字辭典。</p> <p>3. 使用 Google 簡報編輯完成「認識神獸-石獅」，下載為 PDF 檔案。</p>	<p>二十、 準備活動</p> <p>1. 教師介紹線上學習與遠距教學的情境。</p> <p>2. 教師介紹學習吧網站。</p> <p>二十一、 發展活動</p> <p>1. 活動一：學習吧</p> <p>二十一.1.1 學生使用 OpenID 登入學習吧網站。</p> <p>二十一.1.2 學生能瀏覽並加入課程【出發吧，神獸動物園之旅】。</p> <p>二十一.1.3 學生能閱讀課程中的各類教材，如影片、電子書...等。</p> <p>2. 活動二：線上字典</p> <p>二十一.2.1 學生進入教育百科網站、教育部臺灣台語常用詞辭典網站、萌典網站，查詢字詞的含意、發音等，以【石獅】為例。</p> <p>二十一.2.2 學生到 Google 翻譯網站來翻譯單字。</p> <p>二十一.2.3 學生能說出平板上怎麼查字典。</p> <p>3. 活動三：Google 簡報做電子書</p> <p>二十一.3.1 學生登入 Google 簡報網站。</p> <p>二十一.3.2 學生輸入標題、內文，建立投影片，並插入圖片完成【什麼是石獅】的介紹。</p> <p>二十一.3.3 學生能加入資料來源。</p> <p>二十一.3.4 學生能將簡報分享連結給他人檢視。</p> <p>二十一.3.5 學生能將簡報下載為 PDF 檔</p>	<p>1. 口頭問答：能說出線上學習的優點。</p> <p>2. 操作評量：能操作 Google 簡報製作報告。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。</p>	<p>巨岩 -Google 網路 AI 好幫手 教學網站影音互動多媒體 【簡報能做什麼】</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
					<p>案。</p> <p>二十一.3.6 學生從資訊素養單元中認識什麼是網路沉迷，能知道其對生理與心理的危害。</p> <p>二十二、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [延伸學習]以防治登革熱為主題，運用老師準備的圖文，製作一份簡報。 		
第 18~20 週	單元三 線上學習 第七課、Code.org 玩程式/3 節	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>國-2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>國-6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗蜜蜂採蜜程式設計，認識循序結構與重複結構。 2. 體驗 AI 舞蹈程式設計，使用 AI 生成產生舞台效果。 3. 學生能加入 Code.org 線上課程，落實學習行動，體驗「蜜蜂:迴圈」與「舞蹈派對 2019」課程並至少完成前三課。 	<p>二十三、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹 Code.org 學習網站。 2. 教師說明運算思維：問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題。 <p>二十四、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動一：蜜蜂採蜜 <ul style="list-style-type: none"> 二十四.1.1 學生進入 Code.org 網站，進入課程【蜜蜂:迴圈】，完成一到三關的課程，體驗使用循序結構與重複結構。 二十四.1.2 學生注意到角色與舞台的概念。 二十四.1.3 提早完成的學生繼續前往第四關學習。 2. 活動二：AI 舞蹈派對 <ul style="list-style-type: none"> 二十四.2.1 學生進入 Code.org 網站，進入課程【探索一小時玩程式活動-舞蹈派對 2019-開始舞會：AI 版】。 二十四.2.2 學生完成前三關課程，能加入角色、設定隨機舞蹈與使用 AI 生成舞台 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：能說出重複結構的生活例子。(例如：重複刷牙) 2. 操作評量：能體驗線上學習，加入 Code.org 課程。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。 	<p>巨岩 -Google 網路 AI 好幫手 教學網站 影音互動多媒體</p>

附件 3-3

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
					效果。 二十四.2.3 提早完成的學生繼續前往後面關卡學習。 3. 活動三：來玩遊戲吧 - 抽象化 二十四.3.1 學生用三筆畫出一個物品，讓身邊的同儕猜一猜是什麼。 二十四.3.2 學生從資訊素養單元中認識上網時間表、防止過度使用網路的方法。 二十五、 綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [延伸學習]繼續在【探索一小時玩程式活動】中體驗任一個課程。		
二十一							

註：

4. 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。
5. 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。
6. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。