

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

臺南市私立七股區昭明國民中學 108 學年度第一學期八年級彈性學習 資訊教育 課程計畫

教材來源	自編	教學節數	每週(1)節 本學期共(22)節		
課程目標	1.能了解電腦程式的運作原理。 2.能了解並應用程式的邏輯概念，如選擇、迴圈、變數等。 3.能正確操作 Scratch 的各種功能。 4.能利用 Scratch，創作出屬於自己的程式作品。				
相關領域	藝術與人文				
能力指標 (總綱核心素養)	5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。 3-4-8 能瞭解電腦解決問題的範圍與限制。 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	性別平等、環境、科技				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一周	5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。	單元一：本學期課程介紹	1	口語講述與發問	
第二~三周	2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及	單元二：Scratch2 軟體界面介紹	2	口語講述與發問	資訊教育 2-4-1

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	電腦輔助教學應用軟體的操作 等。 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能				
第四~六周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖。	單元三： Scratch2 動畫製作流程	3	操作評量 作品評量	資訊教育 3-4-5
第七~九周	2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能 5-4-3 能遵守智慧財產權之法律規定。 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖。	單元四：片頭的製作-介紹移動 漸變介紹文字工	3	操作評量 作品說明 作品評量	資訊教育 5-4-5
第十~十二周	5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。	單元五：介紹影片內容淡出淡 入動畫效果的運用	3	作品說明 作品評量	資訊教育 5-4-2

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第十三~十五周	5-4-2 適時應用資訊科技，透過網路培養合作學習、主動學習的能力。 5-4-3 建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技作為關心他人及其他族群的利器。	單元六：Scratch2 動畫製作	3	作品說明 作品評量	資訊教育 5-4-2
第十六~十八周	5-4-2 適時應用資訊科技，透過網路培養合作學習、主動學習的能力。 5-4-3 建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技作為關心他人及其他族群的利器。	單元七：音效的選擇與加入	3	作品說明 作品評量	
第十九~二十一周	3-4-9 能判斷資訊的適用性及精確度。 5-4-6 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技做為關心他人及協助弱勢族群的工具。	單元八：作品賞析	4	課堂問答 作品說明 作品評量	資訊教育 3-4-9 資訊教育 5-4-6

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市私立七股區昭明國民中學 108 學年度第二學期八年級彈性學習資訊教育 課程計畫

教材來源	自編	教學節數	每週(1)節 本學期共(20)節
------	----	------	------------------

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

課程目標	1.能理解並舉例多媒體在生活中的應用。 2.能操作「威力導演」軟體的各項常用功能。 3.能針對不同需求，將音訊或視訊作適當的剪接。 4.能使用「威力導演」製作出符合各種需求的主題影片。				
相關領域	藝術與人文				
能力指標 (總綱核心素養)	3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 3-4-8 能瞭解電腦解決問題的範圍與限制。 5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的異同。 5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)	性別平等、環境、科技				
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一~二周	5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的異同。 5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。	單元一：認識威力導演	2	課堂問答 作品說明 作品評量	性 J8 解讀科技產品的性別意涵。
第三~六周	3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	單元二：夏日風光	4	課堂問答	環 J3 經由環境美學與 自然文

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	3-4-6 能規劃出問題解決的程序。			作品說明	學了解自 然環境的倫理價 值。
第七~九周	3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 3-4-8 能瞭解電腦解決問題的範圍與限制。	單元三：籃球鬥牛比賽	3	課堂問答 作品說明 作品評量	性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。
第十~十二周	5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的異同。 5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。 5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。	單元四：快樂的學校生活	3	課堂問答 作品說明 作品評量	
第十三~十五周	3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 3-4-6 能規劃出問題解決的程序。 3-4-8 能瞭解電腦解決問題的範圍與限制。 5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的異同。 5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。	單元五：我的學習夥伴們	3	課堂問答 作品說明 作品評量	
第十六~十八周	3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。	單元六：燒錄光碟	3	課堂問答	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	<p>3-4-6 能規劃出問題解決的程序。</p> <p>3-4-8 能瞭解電腦解決問題的範圍與限制。</p> <p>5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的異同。</p> <p>5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。</p>			<p>作品說明</p> <p>作品評量</p>	
<p>第十九~二十一週</p>	<p>3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。</p> <p>3-4-6 能規劃出問題解決的程序。</p> <p>5-4-2 能善盡使用科技應負之責任。</p> <p>5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。</p>	<p>單元七：作品研究與探討</p>	<p>3</p>	<p>課堂問答</p> <p>作品說明</p> <p>作品評量</p>	

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。