

C-7.資訊倫理教育

一、倫理定義

1. 倫理是人類與生俱有的天理與良心，知道什麼是對的，什麼是錯的。
2. 倫理是存在人們心中的一套價值觀與行為準則，指出什麼是對的，什麼是錯的。

二、資訊倫理定義

1. 資訊倫理是與資訊利用和資訊科技相關的價值觀。
2. 資訊倫理是人類產生、傳播、整理、保存、檢索及利用資訊時的行為準則。

三、資訊倫理的四大議題(PAPA)

(一)隱私權:(Privacy)

1. 關於個人，什麼資訊可以透露？在什麼條件下可以透露？
2. 什麼資訊可以由個人保有，別人無權干涉？
3. 什麼樣的資訊使用行為，會侵害別人的隱私和自由？

(二)正確性:(Accuracy)

1. 資訊使用者應如何在眾多的資訊中去蕪存精，辨別資訊的正確性？
2. 資訊提供者如提供錯誤的資訊，負有何種責任？
3. 資訊管理者如未善盡管理之責，讓資訊遭人入侵竊取或修改，負有何種責任？

(三) 所有權:(Property)

1. 資訊在什麼情況下可以免費使用？什麼情況下應該付費或徵得所有權人的同意方能使用？
2. 什麼樣的資訊使用行為算是侵害別人的著作權？
3. 侵害別人的著作權應負何種責任？

(四) 使用權(Accessibility)

1. 如何維護個人對資訊使用的權利？
2. 如何維護資訊使用的公平性？
3. 如何避免資訊「貧者愈貧，富者愈富」的現象？

112 學年度第一學期 一年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
認識好朋友	資 t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 以九宮格思考法介紹自己 2. 學習溝通與表達	1. 口頭問答 2. 學習評量	資訊教育 生命教育
線上課程 任我遊	資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。	1. 如何進行線上課程 2. 網路安全最重要 3. 隱私權的建立 4. 如何保護個資	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育 品德教育 人權教育
不插電 程式語言遊戲	資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 什麼是像素 2. 利用像素來畫畫 3. HAPPY MAP	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 環境教育
錄影真有趣	資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-I-1 能認識常見的資訊系統。	1. 學習使用 ipad 錄影功能 2. 小組合作練習錄影	1. 操作練習 2. 學習評量	資訊教育 生命教育 品德教育
Osmo I	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	1. OSMO Tangram 2. OSMO Numbers	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育 生命教育
Code Org	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 認識序列 2. 認識迴圈	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育 品德教育

112 學年度第二學期 一年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
通訊禮儀不 NG	資 p-I-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係 資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。	1. 透過接聽電話的演示，認識通訊應有的禮儀。 2. 認識資訊安全。 3. 如何辨別網路資訊正確性。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 品德教育 人權教育
Osmo II	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	1. OSMO Masterpiece 2. OSMO Newton 3. OSMO Words 4. OSMO Awbie	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 生命教育
不插電	資 a-I-4 能具備學	1. 棋盤畫畫	1. 口頭問答	資訊教育

程式語言遊戲	習資訊科技的興趣。	2. 地圖著色 3. 換位置	2. 操作練習 3. 學習評量	環境教育
我的神奇的家電	資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 家電與人類關係 2. 智慧家電猜猜看 3. 家電操作要素 4. 未來神奇家電	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 品德教育 環境教育
不插電程式語言遊戲	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣 資 A-I-1 程序性的問題解決方法。	1. 動手做三明治 2. 和媽媽做晚餐	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 分組討論	品德教育 人權教育

112 學年度第一學期 二年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
大聲說出我的愛	資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-I-1 能認識常見的資訊系統。	1. 運用曼陀羅法整理要對老師說的感謝的話。 2. 製作題詞卡。 3. 學習使用 ipad 錄影功能。 4. 小組合作拍攝、題詞。 5. 如何上傳影片給對方。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 品德教育 生涯發展
Osmo Masterpiece	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	Osmo Masterpiece (1)透過 AR 畫出喜歡的角色。 (2)使用縮放疊圖畫出 2 個以上的角色。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 生涯發展 科技教育
星球密碼戰	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 能實作符號代表之運作方法及實際運行路徑。 2. 能體會問題解決並非只有單一方式或解答。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 生涯發展

		<ol style="list-style-type: none"> 能了解最佳解答的意義並實際操作。 能用不同思考方式面對生活中遭遇的問題。 能參與分組活動，並透過團隊合作解決問題。 		
不插電程式語言遊戲	<p>資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 美味的餅乾項鍊。 有趣好玩的怪獸。 尋找食物的蜘蛛。 不可思議的方形地球。 動一動！你我換位置。 迷宮尋寶。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	資訊教育 生涯發展
Osmo Awbie	<p>資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>OSMO Awbie</p> <ol style="list-style-type: none"> 迴圈。 事件。 解題。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	資訊教育 生涯發展

112 學年度第二學期 二年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
保護隱私	<p>資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理 與使用資訊科技的相關規範。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 分辨那些個資是重要的。 分辨哪些個資可以跟人分享。 分辨哪些人可以分享。 如何設置安全的密碼。 khoot 連線作答。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	資訊教育 品德教育 生涯發展
不插電程式語言遊戲	<p>資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 找東找西完成圖形。 畫出簡單的像素圖。 寫出圖形的原始編碼。 繪製我的網路城市。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	資訊教育 生涯發展

OSMO pack	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. OSMO Tangram。 2. OSMO Numbers。 3. OSMO Masterpiece。 4. OSMO Newton。 5. OSMO Words。 6. OSMO Awbie。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育 生涯發展
從遊戲中學電腦語言	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 序列。 2. 迴圈。 3. 條件判斷。 4. 簡化再簡化。 5. 演算。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 生涯發展
超級數位公民	資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 p-I-1 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係	1. 建立良好的上網態度。 2. 避免侵犯他人隱私及自由。 3. 如何停止網路霸凌。	1. 口頭問答 2. 學習評量	資訊教育 人權教育 品德教育 性別平等教育
Hour of Code	資 a-I-4 能具備學習資訊科技的興趣。 資 a-I-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 資 c-I-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 一小時玩程式。 2. 冰原歷險記。 3. 憤怒鳥。 4. 和 Laurel 一起收集寶石。 5. 在迷宮中除錯。 6. 海洋中使 AI。 7. 星際大戰 銀河系。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 生涯發展 海洋教育 資訊倫理

112 學年度第一學期 三年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
北極熊有話說	自-E-C3	1. 文書軟體的應用 2. 啟動Word 2016 3. Word做中學 4. 設定文字格式	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	海洋教育 資訊倫理 隱私和個人資料保護
走出戶外去爬山	健體-E-A1	1. 文書編輯的重要性 2. 版面設定和背景 3. 檢視文件	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	戶外教育 資訊倫理 隱私和個人資料保護

		<ol style="list-style-type: none"> 4. 文字藝術師 5. 複製格式和項目符號 		
資訊倫理上網守則	健體-E-C1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 表格應用和建立 2. 欄和列的調整 3. 自動調整欄寬 4. 套用表格樣式 5. 標題和圖片製作表格標題 6. 插入圖片和套用特效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	法治教育 資訊倫理 網路行為和 數位公民權
好玩大富翁桌遊	藝-E-B3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文字轉換為表格 2. 表格標題和置中 3. 調整欄寬 4. 選取儲存格和合併 5. 插入線上圖片 6. 標題和背景圖美化 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	生涯發展 資訊倫理 網路行為和 數位公民權
我最喜歡的運動	國-E-A1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識段落 2. 設定行距和間距 3. 段落的縮排 4. 項目符號和凸排 5. 文繞圖的應用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	生涯發展 資訊倫理 資訊存取和 數位差距
青蛙成長很Smart	自-E-B1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 好用的SmartArt 2. 建立Smart Art圖形 3. 快速建立項目和內容 4. 變更色彩和樣式 5. 轉換不同的圖形 6. 圖文並茂SmartArt 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	生命教育 資訊倫理 資訊存取和 數位差距
動手DIY卡片	藝-E-B3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動手做宣傳單 2. 插入圖案 3. 設定漸層效果 4. 圖案重疊和對齊 5. 群組和應用 6. 裁剪做造型 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	品德教育 資訊倫理 資訊安全和 風險管理

		7. 列印宣傳單		
我的家鄉空汙報告	社-E-A2	1. 用Word寫報告 2. 善用網路找資料 3. 製作精美封面 4. 標題和內文格式 5. 頁碼和分頁符號 6. 製作小冊子和轉pdf	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	環境教育 資訊倫理 資訊安全和 風險管理
資訊倫理	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識網路成癮 2. 認識網路霸凌 (1)網路霸凌的定義 (2)遇到網路霸凌時，我該怎麼辦？ (3)當朋友遇到網路霸凌時，我該怎麼做？ (4)網路霸凌對他人的影響(從受害者和旁觀者的角度切入探討)	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

112 學年度第二學期 三年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
我是影像高手	藝-E-A1	1. 影像軟體的應用 2. PhotoCap 安裝和啟動 3. 套用美麗相框 4. 儲存檔案(影像檔格式) 5. 可愛多圖相框	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
照片拼貼和圖層	藝-E-B1 綜-E-A2	1. 影像遮罩效果 2. 文字物件 3. 可愛小圖案 4. 圖層和工作檔 5. 照片物件 6. 對話框物件	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	科技教育 資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
校外教學全記錄	綜-E-A2	1. 圖層的應用 2. 照片拼貼 3. 調整圖層順序 4. 藝術字和文字方塊 5. 神奇的濾鏡	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	交通安全教育

照片編修我最行	藝-E-B2	1. 亮度、對比與飽和度 2. 裁切和清除影像 3. 色階的調整 4. 白平衡處理 5. 修片的技巧	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
趣味影像合成	藝-E-B3	1. 影像去背和合成 2. 圖層混合應用 3. 魔術橡皮擦 4. 合成做可愛造型 5. 套索選取去背	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
我的創意照片	藝-E-B3 綜-E-B3	1. 向量和點陣圖檔 2. 畫微笑曲線 3. 另存 PNG 圖檔 4. 製作個人印章	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
模版創客DIY	藝-E-A2 綜-E-B3	1. 各式各樣模版/外框 2. 用模版做四則漫畫 3. 我會做班刊封面 4. 自己做相框	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
雲端電子相簿	藝-E-B2	1. 批次轉檔 2. 產生電子相簿 3. 瀏覽我的相簿	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
資訊倫理	資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識網路安全 (1)網路世代的個資和隱私 (2)電腦人身安全 (3)網路資訊安全 (4)網路通訊安全 (5)安全上網守則，網路資訊停看聽	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

112 學年度第一學期 四年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
我喜歡浮潛	藝-E-B3	1. 瞭解簡報軟體的應用。 2. 熟悉 Impress 介面。 3. 學會套用母片頁面。 4. 學會設定文字格式。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	海洋教育 資訊倫理 隱私和個人資料保護
搶救 3C 惡視力	健體-E-C1	1. 學會套用範本。 2. 熟悉不同的版面配置。 3. 幫文字加上飛入動畫。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 資訊倫理 隱私和個人

		4. 能夠播放簡報。		資料保護
校外教學記趣	藝-E-B3	1. 能自訂背景圖。 2. 能調整和裁切照片。 3. 能設定圖層和群組。 4. 會插入文字方塊。 5. 會從網路 Google 搜尋。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	戶外教育 資訊倫理 網路行為和數位公民權
低碳生活我最行	綜-E-C1	1. 瞭解簡報轉場效果。 2. 能製作轉場特效。 3. 會插入圖片與微調。 4. 能變更項目符號。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	環境教育 資訊倫理 網路行為和數位公民權
動物是我的好朋友	綜-E-C1	1. 瞭解簡報互動連結。 2. 會插入圖案美化圖片。 3. 會做按鈕和互動連結。 4. 熟悉自由圖庫應用。 5. 能完成問與答連結。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	生命教育 資訊倫理： 資訊存取和數位差距
資訊簡報很smart	健體-E-A3	1. 學會插入超連結。 2. 能自訂色彩和漸層色。 3. 能設計美術字。 4. 學會應用群組。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊倫理： 資訊存取和數位差距
用簡報說故事	國-E-A3 藝-E-A1	1. 認識母片統一風格。 2. 能夠善用大綱整理。 3. 學會設定母片頁面。 4. 能插入背景音樂。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊倫理： 資訊安全和風險管理
我的家鄉節慶	國-E-A3 社-E-A2	1. 能蒐集資料、寫報告。 2. 能從 Writer 傳送到簡報。 3. 熟悉插入表格。 4. 會插入視訊。 5. 會設定移動路徑動畫。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊倫理： 資訊安全和風險管理
資訊倫理	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識網路安全 (1)網路世代的個資和隱私 (2)電腦人身安全 (3)網路資訊安全 (4)網路通訊安全 (5)安全上網守則，網路資訊 停看聽	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

112 學年度第二學期 四年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
網路世界	綜-E-C3	1. 認識網際網路。	1. 口頭問答	資訊倫理

真有趣		2. 啟動瀏覽器。 3. 網站連結和瀏覽。 4. 設定起始畫面和首頁。 5. 遵守上網守則。	2. 操作練習 3. 學習評量	人工智慧和 自動化倫理
Google 搜尋與生活應用	自-E-B3 國-E-B2 英-E-B2	1. 認識搜尋引擎。 2. 申請 Google 帳號。 3. Google 在生活上的應用。 4. Google 翻譯大師。 5. 書籤設定和管理。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊倫理： 人工智慧和 自動化倫理
Gmail 電子郵差	國-E-A3	1. 認識電子郵件 2. 使用 Gmail 寫信和回信 3. 轉寄、刪除和附加檔案 4. E-mail 生活應用 5. 個人化郵件設定	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
Google 地圖真好用	綜-E-C2	1. 能自訂背景圖。 2. 會做圖文動畫效果。 3. 能設定圖層和群組。 4. 會插入文字方塊。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
YouTube 影音世界	健體-E-C1	1. 瞭解簡報轉場效果。 2. 會用母片設定標題。 3. 會插入圖片與微調。 4. 能製作轉場特效。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
網路資源與資安防護	社-E-B2	1. 瞭解簡報互動連結。 2. 會插入圖案美化圖片。 3. 熟悉自由圖庫應用。 4. 能編輯圖案和文字。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 品德教育
雲端硬碟與文件表單	社-E-B2	1. 瞭解繪圖工具的應用。 2. 能自訂色彩和漸層色。 3. 能設計美術字。 4. 學會應用群組。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 品德教育
Google 相簿與 Code.org	綜-E-B3 數-E-A2	1. 能插入背景音樂。 2. 能夠善用大綱整理。 3. 學會設定母片頁面。 4. 學會統一文字格式。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育
資訊倫理	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識網路成癮 2. 認識網路霸凌 (1)網路霸凌的定義 (2)遇到網路霸凌時，我該怎麼辦？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

		(3)當朋友遇到網路霸凌時， 我該怎麼做？ (4)網路霸凌對他人的影響(從受害者和旁觀者的角度 切入探討)		
--	--	--	--	--

112 學年度第一學期 五年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
Micro:bit 初體驗	英-E-A2 數-E-A2	1. 了解微電腦與生活應用 2. 透過 micro:bit 學習 3. 連接、啟動 micro:bit 4. micro:bit 程式初體驗 5. 儲存、燒錄 micro:bit	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	資訊教育 資訊倫理 隱私和個人 資料保護
感測器和電 子骰	自-E-A3 數-E-A2	1. 大富翁和電子骰 2. 手勢晃動感應、隨機取數 3. 小明和他的計步器 4. 用變數來記錄思考解決問 題 5. 達標的條件判斷	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 實作評量	資訊教育 資訊倫理 隱私和個人 資料保護
認識 Scratch	資 E1 資 E6	1. 能設計 Scratch 舞台與修 改圖片 2. 能產生 Scratch 的角色 3. 能使用「當綠旗被點擊」 與「當角色被點擊」事件 4. 能儲存及開啟 Scratch 的 檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 網路行為和 數位公民權
我是小導演	資 E3 資 E6	1. 能設定「舞台」的背景 2. 讓「角色」在背景切換時 出現 3. 使用「廣播」的方式進行 對話 4. 設定每個「角色」的初始 值	1. 口頭問答 2. 操作練習	海洋教育 資訊倫理 網路行為和 數位公民權
打精靈	資 E6 藝 1-III-3	1. 讓「角色」跟隨滑鼠移 動，並切換造型 2. 使用「亂數」決定改變造 型時間 3. 能使用「如果」指令，判 斷狀態	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊存取和 數位差距

跳跳龍	資 E6 資 E3	1. 讓「主角」能作跳躍的動作 2. 能繪製「角色」，打上文字 3. 設計會移動的「背景」 4. 能使用「變數」呈現時間	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊存取和 數位差距
我的創意迷宮	資 E6 資 E3	1. 能改變「角色」的 x、y 軸的值 2. 能使用「變數」，記錄遊戲的狀態 3. 能設計遊戲說明 4. 能自行加入遊戲的創意	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊安全和 風險管理
雪地乒乓	資 E6 數 r-III-3	1. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 2. 能善用「複製」的技巧加速遊戲的設計	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊安全和 風險管理
資訊倫理	資E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資E13 具備學習資訊科技的興趣	1. 網路交易 (1)網路拍賣規則知多少? (2)網路上不是什麼東可以賣? (3)線上購物衝衝衝! (4)微電影:70分女孩】 (5)我也是大導演 (6)誤觸法網的阿豪	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

112 學年度第二學期 五年級數位學習計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	議題融入
我是程式設計高手	數-E-A2	1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言寫法 3. Scratch 程式初體驗 4. 加入背景和角色	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
神奇的生日蛋糕	數-E-A2 藝-E-B1	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧及基本結構 4. 換造型和重複迴圈 5. 隨機取數選蛋糕	1. 口頭問答 2. 操作練習	家政教育 資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
獨角仙覓食記	自-E-B3	1. 開始設計遊戲、程式思考 規劃、流程圖 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位	1. 口頭問答 2. 操作練習	生命教育 資訊教育

		<ol style="list-style-type: none"> 按鍵控制移動 條件判斷和偵測認識選擇結構 		
爆米花樂趣多	綜-E-A3	<ol style="list-style-type: none"> 認識分身製造器 來段背景音樂 產生分身和變身 角色跟著滑鼠移動 顏色偵測和爆米花 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	家政教育 資訊教育
一起來接蘋果	數-E-A2	<ol style="list-style-type: none"> 程式也有蟲蟲危機 廣播開始玩遊戲 蘋果由樹上掉落 變數的設定和使用 倒數計時&再玩一次 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	資訊教育
預防流感動畫	健體-E-A2	<ol style="list-style-type: none"> 動畫製作流程 第一幕動畫設計 主角口白和聲音檔 廣播呼叫角色登場 舞台切換和標題 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	食藥安全教育
土撥鼠找朋友	藝-E-B2	<ol style="list-style-type: none"> 廣播玩迷宮遊戲 土撥鼠碰壁了 別讓淘氣鬼抓到哦 和好友共享大餐 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	資訊教育
棉花糖射擊遊戲	綜-E-B3	<ol style="list-style-type: none"> 啟發遊戲設計能力 遊戲開始和變數設定 闖進棉花糖世界 子彈擊落棉花糖 天外飛來的隕石 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 	資訊教育
資訊倫理	資E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資E13 具備學習資訊科技的興趣	<ol style="list-style-type: none"> 網路法律 <ol style="list-style-type: none"> 藉由時事案例探討網路犯罪及法律問題。 設計遊戲、問卷、學習單進行法律常識大考驗。 學生能有正確的網路法律觀念，避免犯罪行為，並知道理地使用網路，如何正確且合理的使用網路。 網路交友 網路禮儀 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	資訊教育

112 學年度第一學期 六年級數位學習計畫

教學主題	能力指標	教學重點	評量方式	議題融入
Inkscape 高手	自然與生活科技 4-2-1-1	1. 2D/3D 繪圖應用。 2. 下載、安裝、啟動 Inkscape。 3. Inkscape 畫圖初體驗。 4. 複製不必重畫。 5. 儲存檔案（向量圖 vs 點陣圖）。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 隱私和個人資料保護
輕鬆組合做造型	藝術與人文 1-2-3	1. Inkscape 繪圖的技巧。 2. 填充與邊框。 3. 群組和翻轉。 4. 換個順序，就露臉了。 5. 變形等比縮放。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 隱私和個人資料保護
跟圖形玩加減法	數學 S-2-02	1. 千變萬化的組合。 2. 用減法做造型。 3. 加法減法一起玩。 4. 交集造型真好用。 5. 路徑運算綜合應用。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 網路行為和數位公民權
遮罩和路徑編輯	藝術與人文 1-2-1	1. 好用的遮罩效果，拿起畫筆隨意畫。 2. 手繪線和路徑編輯。 3. 免費的美工圖庫。 4. 圖片剪裁和凸顯，套用濾鏡效果。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 網路行為和數位公民權
海報設計與製作	藝術與人文 3-2-11 綜合活動 3-2-3	1. 圖層的應用與建立、自訂頁面。 2. 用貝茲曲線畫海浪。 3. 漸層色設定。 4. 匯入海洋生物圖檔。 5. 加入標題文字，圖層順序和匯出 PNG。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊存取和數位差距
動手做祝福卡片	藝術與人文 3-2-11 國語文 6-3-7-1	1. 漸層圖樣背景。 2. 裁剪做愛心照片。 3. 加入陰影效果。 4. 製作路徑文字。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊存取和數位差距
Tinkercad 3D 列印	藝術與人文 1-3-5	1. 3D 列印和製作流程，連結、使用 Tinkercad。 2. 3D 建模初體驗，群組相加	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊安全和風險管理

		做造型。 3. 打孔完成吊掛點，匯出 STL 檔給 3D 列印。		
2D 轉 3D 和 愛心杯	藝術與人文 3-2-11	1. 3D 建模的順序，把 2D 變成 3D 圖。 2. 描繪點陣圖檔匯入。 3. 製作愛心杯杯，把手豎立和穿透。	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 資訊安全和 風險管理
資訊倫理	資E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資E13 具備學習資訊科技的興趣	1. 網路法律 (1)藉由時事案例探討網路犯罪及法律問題。 (2)設計遊戲、問卷、學習單進行法律常識大考驗。 (3)學生能有正確的網路法律觀念，避免犯罪行為，並知道理地使用網路，如何正確且合理的使用網路。 2. 網路交友 3. 網路禮儀	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育

112 學年度第二學期 六年級數位學習計畫

教學主題	能力指標	教學重點	評量方式	議題融入
影音製作超簡單	2-3-2 3-3-3	1. 影音世界繽紛多彩 2. 影片的組成 3. 影片製作的流程 4. 影片編輯初體驗	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
影片魔術精靈	1-2-1 2-2-4	1. Magic Movie 魔術精靈 2. 匯入影片素材 3. 使用魔術工具 4. 調整、預覽和輸出 5. 編輯、套用文字工房	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊倫理 人工智慧和 自動化倫理
美麗的校園輪播秀	綜合活動 3-2-3	1. 圖片動態輪播秀 2. 功能設定 3. 製作圖片魔術動作 4. 轉場特效設定和調整 5. 特效工房和背景音樂	1. 口頭問答 2. 操作練習	性別平等 資訊教育
製作運動會影片	綜合活動 3-2-3	1. 影片腳本規畫 2. 動手做片頭 3. 加入文字和特效 4. 影片剪接超簡單 5. 威力工具調整速度	1. 口頭問答 2. 操作練習	品德教育 資訊教育

可愛昆蟲魔術秀	自然與生活科技 1-3-4-1	1. 認識著作權 2. 創用 CC 素材搜尋和下載 3. 圖片修補/加強 4. 圖片的翻轉 5. 昆蟲魔術秀 6. 動態的幻燈片	1. 口頭問答 2. 操作練習	生命教育 資訊教育
園遊會趣味闖關	綜合活動 1-3-2	1. 遮罩真好用 2. 炫粒的 3D 片頭 3. 影片炫粒框和修補 4. 建立創意文字範本 5. 遮罩設計師	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育
玩釣冰塊做影片	自然與生活科技 1-3-3-1	1. 融入學科整合應用 2. 片頭設計和專案合併 3. 關鍵畫格和動畫 4. 動態 Logo 和色度去背	1. 口頭問答 2. 操作練習	自然與生活 科技領域
上傳 YouTube 分享好友	綜合活動 1-3-2	1. 上傳 YouTube 分享大眾 2. 連結 YouTube 建立頻道 3. 上傳影片和分享 4. 影片管理與修改 5. 建立播放清單	1. 口頭問答 2. 操作練習	資訊教育
資訊倫理	資E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資E13 具備學習資訊科技的興趣	1. 網路交易 (1)網路拍賣規則知多少? (2)網路上不是什麼東可以賣? (3)線上購物衝衝衝! (4)微電影:70分女孩】 (5)我也是大導演 (6)誤觸法網的阿豪	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育