

南投縣清境國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位學習:E Life		年級/班級	五年級/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	每週一節 共 21 節
			設計教師	清境教師團隊
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 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 checked="" 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 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※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	豐富學習 快樂成長	與學校願景呼應之說明	培養學生科技知識與科技運用能力，並培養正向科技態度與倫理。	
設計理念	一、推展資訊科技教育價值，帶動全縣資訊科技教育創新。 二、善用資訊科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。科技的基本知識、技能與正確的觀念科技的基本知識、技能與正確的觀念。			
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。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本	領綱核心素養具體內涵	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 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	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>		<p>語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p>
課程目標	<p>1. 能了解向量圖行編輯軟體的操作方式。</p> <p>2. 能建立康健的數位使用習慣與態度，培養資訊素養與倫理。</p> <p>3. 能了解雲端應用的功能。</p> <p>4. 能透過資訊科技與人文素養的統整：應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧</p> <p>5. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。</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
1~2	Inkscape 新手村 /2 節	<p>資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資T-III-5數位學習網站與資源的使用</p> <p>視E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>藝術 E-III-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 能認識 Inkscape 軟體。</p> <p>2. 能了解 Inkscape 軟體介面及使用方式。</p>	<p>Inkscape</p> <p>(一)Inkscape 簡介</p> <p>1. 介面簡介</p> <p>2. 文件大小方向設定</p> <p>(二)工具列介紹</p> <p>1. 多邊形工具</p> <p>2. 邊框與填色</p> <p>3. 物件變形複製控制</p>	<p>實作評量： 能操作向量圖型編輯，正確操作軟體介面。</p>	Inkscape 軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>品。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達。</p> <p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
3~5	Inkscape 軟體應用 /3 節	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>資 p-III-1 能</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>藝術 E-III-2 媒材、技法及工具知能。</p>	了解向量圖型編輯軟體的操作方式完成作品。	<p>Inkscape</p> <p>(一)工具列介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 圖樣剪裁設定 2. 漸層填色設定 3. 貝茲曲線 4. 文字輸入 <p>(二)文字設計練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 美術文字 2. 漸層文字 3. 文字置於路徑 4. 文字繞圖 	實作評量： 能操作向量圖型編輯完成作品	Inkscape 軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>認識與使用資訊科技以表達。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
6~8	我是小小設計師 /3 節	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達</p> <p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>藝術 E-III-2 媒材、技法及工具知能。</p>	了解向量圖型編輯軟體的操作方式完成作品。	<p>Inkscape (範例練習)</p> <ol style="list-style-type: none"> 校園景物寫生 依據校園景物與特色，製作 Inkscape 作品。 校徽 Logo 設計 	實作評量： 能操作向量圖型編輯完成作品	Inkscape 軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
9~10	數位好公民 /2 節	資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資a-III-2 能建立康健的數	資H-III-2 資訊科技之使用原則 資T-III-4資料搜尋的基本方法 國 Cb-III-1 各類文本中的親屬關	能建立康健的數位使用習慣與態度，培養資訊素養與倫理。	資訊素養與倫理 (一)網路沉迷與隱私 (二)視力保健、姿勢健康與睡眠 (三)網路分享及認識創用CC (四)網路交友	口說評量： 能說出资訊素養及倫理規範	資訊素養與倫理簡報

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>位使用習慣與態度。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>國 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p>	<p>係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p>		<p>(五)網路禮儀</p> <p>(六)網路詐騙</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
11~12	網路學院 1. 均一學習平台 /2 節	資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 國 1-III-4 結	資T-III-9雲端服務或工具的使用 資H-III-2 資訊科技之使用原則 資T-III-4資料搜尋的基本方法 資H-III-1 康健的數位使用習慣 國 Ab-III-7 數位辭典的運用。	了解數位學習平台應用的功能與使用方式。	(一)介紹網路學習平台(均一)之應用 (二)OpenID 分散式認證系統 (三)教育雲的認識與應用 (四)討論生活中利用雲端服務的案例應用方式	實作評量： 了解並操作雲端學習平台於生活應用的功能。	網路學習平台

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>合科技與資訊，提升聆聽的效能</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
13~14	網路學院 2. 學習吧/2 節	<p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關</p>	<p>資T-III-9雲端服務或工具的使用</p> <p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-4資料搜尋的基本方法</p> <p>資H-III-1 康健的數位使用習慣</p> <p>國 Ab-III-7 數位辭典的運用。</p>	了解數位學習平台應用的功能與使用方式。	<p>(一)介紹網路學習平台(學習吧)之應用</p> <p>(二)學習吧網頁介面介紹。</p> <p>(三)說明學習吧使用方式與自學方法。</p>	實作評量： 了解並操作雲端學習平台於生活應用的功能。	網路學習平台

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>。資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					
15~16	網路學院 3. Cool English/2 節	<p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相</p>	<p>資T-III-9雲端服務或工具的使用</p> <p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-4資料搜尋的基本方法</p> <p>資H-III-1 康健的數位使用習慣</p>	了解數位學習平台應用的功能與使用方式。	<p>(一)介紹網路學習平台(Cool English)之應用</p> <p>(二) Cool English網頁介面介紹。</p> <p>(三)說明Cool English使用方式與自學方法。</p>	實作評量： 了解並操作雲端學習平台於生活應用的功能。	網路學習平台

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>關規範。</p> <p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系</p>	<p>國 Ab-III-7 數位辭典的運用。</p>				

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
17~18	網路學院 3. pagamo/2 節	資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 國 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽	資T-III-9雲端服務或工具的使用 資H-III-2 資訊科技之使用原則 資T-III-4資料搜尋的基本方法 資H-III-1 康健的數位使用習慣 國 Ab-III-7 數位辭典的運用。	了解數位學習平台應用的功能與使用方式。	(一)介紹網路學習平台(pagamo)之應用 (二) pagamo網頁介面介紹。 (三)說明pagamo使用方式與自學方法。	實作評量： 了解並操作雲端學習平台於生活應用的功能。	網路學習平台

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>的效能。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
19~21	KODU 好好玩 /3 節	<p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人</p>	<p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-4 資料搜尋的基本方法</p> <p>藝術視 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. 能操作常用之繪圖軟體。 2. 能遵守網路使用規範。 3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 	<p>3D遊戲KODU！</p> <p>(一) 說明教學中使用的教材資源位置。</p> <p>【活動一】：認識KODU</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用多媒體動畫，介紹KODU遊戲設計軟體。 2. 讓學生瞭解KODU能做什麼。 3. 讓學生瞭解，從KODU的官方網站可取得應用程式。 <p>【活動二】：什麼是遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 2. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 <p>【活動三】：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識KODU介面 2. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識KODU介面。 	<p>實作評量： 了解並操作 3D 遊戲 KODU 平台。</p>	網路學習平台

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					

【第二學期】

課程名稱	數位學習:E Life		年級/班級	五年級/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	每週一節 共 20 節
			設計教師	清境教師團隊
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 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 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 checked="" 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 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※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	豐富學習 快樂成長	與學校願景呼應之說明	培養學生科技知識與科技運用能力，並培養正向科技態度與倫理。	
設計理念	一、推展資訊科技教育價值，帶動全縣資訊科技教育創新。 二、善用資訊科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。科技的基本知識、技能與正確的觀念科技的基本知識、技能與正確的觀念。			
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	領綱核心素養具體內涵	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	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>理日常生活問題。</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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>		<p>的能力。</p> <p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 能了解程式積木軟體及操作方式。</p> <p>2. 能建立康健的數位使用習慣與態度，培養資訊素養與倫理。</p> <p>3. 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>4. 能透過資訊科技與人文素養的統整：應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧</p> <p>5. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。</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
1~3	Scratch 大挑戰 /3 節	<p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-III-3 能</p>	<p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-5 數位學習網站與資源的使用</p>	<p>能利用 scratch 圖像程式語言之功能，完成作品。</p>	<p>製作猴子接香蕉遊戲</p> <p>(1)以重複改變 Y 座標讓香蕉由上往下移動。</p> <p>(2)讓左右按鍵可以控制猴子水平移動。</p>	<p>實作評量:</p> <p>1. 能使用 scratch 功能製作小遊</p>	<p>自由軟體 scratch</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各</p>	<p>藝術視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型</p>		<p>(3)當香蕉碰到猴子分數加一。</p> <p>(4)當香蕉碰到地板遊戲結束。</p> <p>(5)以亂數決定香蕉的 X 座標，可重新再出現新的香蕉。</p>	<p>戲。</p> <p>2. 能以音效、動畫方式，製作遊戲。</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
4~5	Tinkercad 初體驗/2 節	資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關	資T-III-1繪圖軟體的使用 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝術 E-III-2 媒材、技法及工具知能。	1. 能認識 Tinkercad 操作介面，與使用方式。	(一)以學生的Open ID教育部電子郵件信箱註冊 Tinkercad。 (二)Tinkercad操作介面說明 (三)Tinkercad 基本功能說明。	實作評量： 1. 能利用 3D 繪圖建模與列印方式完成作品。	Tinkercad 3D 繪圖軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		係。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		訊科技解決生活中簡單的問題。					
6~8	3D 創作好神奇 /3 節	資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享。 藝術1-III-6能學習設計思	資T-III-1繪圖軟體的使用 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝術 E-III-2 媒材、技法及工具知能。	1. 了解並能利用 3D 繪圖建模與列印方式。	Tinkercad 3D繪圖學生課桌椅 (一)指導學生觀察自己的課桌椅 (二)介紹三視圖、立體透視圖 (三)讓學生練習畫椅子的三視圖	實作評量： 能利用 3D 繪圖建模與列印方式完成作品。	Tinkercad 3D 繪圖軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		考，進行創意發想和實作。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
9~10	網路生活要守則 /2 節	<p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>人 B2 能有效</p>	<p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-5數位學習網站與資源的使用。</p> <p>綜 Bc- II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	1. 能了解並利用資訊科技之使用完成學習單。	<p>1. 資訊安全認識</p> <p>2. 網路資安案件分享</p> <p>3. 資訊安全網站網站介紹。</p>	<p>實作評量:</p> <p>1. 能依據關鍵字功能搜尋主題，並整理出主題重點。</p> <p>2. 能了解資訊安全的意義與內涵。</p>	<p>1. 資訊安全網站</p> <p>2. 學習單</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
11~13	Google Blockly 運算思維/3 節	<p>資a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動</p>	<p>資T-III-9雲端服務或工具的使用</p> <p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資T-III-4資料搜尋的基本方法</p> <p>資H-III-1 康健的數位使用習慣</p> <p>國 Ab-III-7 數位辭典的運用。</p>	了解數位學習平台應用的功能與使用方式。	<p>(一) Google Blockly 運算思維練習</p> <p>◎ 認識「Google Blockly 網站」，進入關卡跟隨網站提示一步步操作，透過堆疊積木的方式進行運算思維練習。</p> <p>(二) Code.org 程式設計體驗認識「Code.org 網站」，進入第一關，堆疊積木寫程式。</p>	實作評量： 1. 能認識「Code.org 網站」。 2. 能利用堆疊積木寫出基礎程式。 2. 能依照網站提示，完成任務。	Google Blockly 網站

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
14~15	七彩霓虹燈/2 節	資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作	資H-III-2 資訊科技之使用原則 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 藝術視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型	1. 學會 micro:bit 圖像程式語言中控制燈條組塊。	1. 回顧 micro:bit 軟體介面操作。 2. 擴增燈條相關模組。 3. 了解光的三原色，並利用組塊找出不同顏色。	實作評量： 1. 能組裝 micro:bit 面板。 2. 能利用 micro:bit 燈條組塊，製作燈條。 口頭評量：	自由軟體 micro:bit

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>品。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>				1. 能說出 micro:bit 面板上不同按鈕的功能。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		題。					
16	隨機取數/1 節	<p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人</p>	<p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>綜 Bc- II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	1. 學會 micro:bit 圖像程式語言中隨機取數、變數之組塊。	<p>1. 回顧 micro:bit 軟體介面操作。</p> <p>2. 認識變數概念。</p> <p>3. 認識隨機取數概念。</p>	實作評量： 1. 能組裝 micro:bit 面板。 2. 能了解隨機取數之概念，並正確使用組塊。	自由軟體 micro:bit

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
17~18	抽籤猜拳/2 節	資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資H-III-2 資訊科技之使用原則 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 綜 Bc- II -1 各類資源的認識與彙整。	1.學會設計抽籤機。 2.認識變數。 3.認識隨機取數。	1. 學生設計數位抽籤機：加入按 A 鈕積木。 建立變數 - 【選號】。 設定亂數 - 【隨機取數 1~6】。 2. 讓 LED 顯示亂數的數字。	實作評量： 1. 能利用 micro:bit 組塊，製作隨機抽籤遊戲。	自由軟體 micro:bit

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		活中簡單的問題。					
19~20	擲骰子/2 節	<p>資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權</p>	<p>資H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>綜 Bc- II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	1.學會邏輯判斷。	<p>1. 教師舉例亂數在生活中的運用。</p> <p>2. 學生設計電子猜拳機： (1) 轉換按 B 鈕積木。 (2) 建立變數 - 【猜拳】。 (3) 設定亂數 - 【隨機取數 1~3】。 (4) 加入【邏輯】積木 (條件判斷與執行)。 (5) 完成判斷式。</p>	實作評量： 1. 能利用 micro:bit 組塊，製作隨機擲骰子遊戲。	自由軟體 micro:bit

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					

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. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。