

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 | 六年級/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 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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"/> 原住民族教育 <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) | 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 | 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或 | |

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>獲得有助於探究的資訊。</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>健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。</p> |
| <p>課程目標</p> | <p>1. 學生能透過學習程式積木，培養運用資訊與運算思維的知能，並建立團隊合作、與人溝通的能力。</p> <p>2. 學能建立康健、合理與合法的資訊科技使用態度與習慣，並樂於探索資訊科技。</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 | 電子羅盤與平衡板 (一) / 1 節 | <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> <p>健 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</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 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。</p> <p>自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識方位角度。 ● 認識方位感測值積木。 | <p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明 micro:bit 的動作感測器中方位與磁力的用途。 2. 教師說明方位角度。 <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生設計電子羅盤： <ol style="list-style-type: none"> (1) 建立變數 - 【方向】。 (2) 加入【方位感測值】積木。 (3) 加入【邏輯】積木 (條件判斷與執行)。 (4) 偵測【東方】。 | <p>口頭問答:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能說明程式積木之功能。 <p>學習評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 程式作品：04-電子羅盤 (東方) | |

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。 | | | | | |
| 2~3 | 電子羅盤與平衡板 (二) /2 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 健 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。 自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。 | 學會偵測方位。 | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生設計電子羅盤： (1) 偵測【南方】、【西方】與【北方】。 (2) 顯示與隱藏方位代號。 (3) 將程式寫入 micro:bit (電子羅盤)。 (4) 教師說明動作感測。</p> | <p>口頭問答:</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量:</p> <p>1. 程式作品： 04-電子羅盤 (完成)</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>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> | | | | | |
| 4~5 | 電子羅盤與平衡板 (三) /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>自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> <p>健 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> | <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。</p> <p>自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識 micro:bit 中 X、Y、Z 軸的方向。 ● 認識旋轉感測值積木。 ● 學會設計平衡板。 | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生設計平衡板：</p> <p>(1) 建立變數 - 【前後】與【左右】。</p> <p>(2) 加入【旋轉感測值】積木。</p> <p>(3) 偵測與顯示箭頭。</p> | <p>口頭問答:</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量:</p> <p>1. 程式作品： 04-平衡板</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 |
| | | 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。 | | | (4) 將程式寫入 micro:bit (平衡板)。 | | |
| 6 | 多功能計數器 (一) /1 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 | 學會手動計次。 | 一、 準備活動 1. 教師說明 micro:bit 計數器。 二、 發展活動 1. 學生設計手壓式計數器： (1) 新建變數 - 【計次】。 | 口頭問答： 1. 能說明程式積木之功能。 學習評量： 1. 程式作品： | |

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>戰的學習態度。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。</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>數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> | | <p>(2) 持續顯示變數【計次】的數值。</p> <p>(3) 數字加 1、減 1 與歸零。</p> <p>(4) 將程式寫入 micro:bit (手壓式計數器)。</p> | 05-手壓式計數器 | |

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。 | | | | | |
| 7~8 | 多功能計數器 (二) /2 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。 | 學會自動計次。 | 一、 準備活動 1. 教師說明課堂範例。 二、 發展活動 1. 學生設計自動計數器： (1) 新建變數 - 【計步】。 (2) 持續顯示變數【計步】的數值。 (3) 晃動時就開始計數。 (4) 按【A】鈕，數字歸零。 (5) 將程式寫入 micro:bit (晃動改成 3G 重力)。 | 口頭問答: 1. 能說明程式積木之功能。 學習評量: 1. 程式作品： 05-自動計數器 | |

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>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> | | | | | |
| 9~10 | 多功能計數器 (三)/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>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，</p> | <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會加入音效。 ● 認識真假值。 ● 學會設計限時遊戲。 | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生設計限時計數器：</p> <p>(1) 新建變數 - 【次數】。</p> <p>(2) 持續顯示變數【次數】的數值。</p> <p>(3) 【A】鈕功能一：次數歸零。</p> <p>(4) 【A】鈕功能二：開始計</p> | <p>口頭問答：</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量：</p> <p>1. 程式作品：05- 限時計數器</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>協助推理與解題。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。</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> | | | <p>時、開關計數、時間到音效。</p> <p>(5) 外接蜂鳴器或耳機。</p> <p>(6) 開始計時後，晃動就自動計數。</p> <p>(7) 將程式寫入 micro:bit (限時計數器)。</p> <p>(8) 全方位感測。</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 |
| 11~12 | 溫度計與光感測器 (一) /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>自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</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</p> | <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會設計溫度計。 ● 認識溫度感測值積木。 ● 知道 micro:bit 偵測溫度的方式。 | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明溫度感測與光感測功能在生活中的應用。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生設計數位溫度計：</p> <p>(1) 新建變數 - 【溫度】與啟動【溫度感測】。</p> <p>(2) 顯示溫度。</p> <p>(3) 溫度顯示間隔時間。</p> <p>2. 學生設計高溫警報器：</p> <p>(1) 若溫度超過 35 度就執行指定動作。</p> <p>(2) 顯示閃爍的警示燈。</p> <p>(3) 發出警示音。</p> <p>(4) 用模擬器玩玩看。</p> | <p>口頭問答:</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量:</p> <p>1. 程式作品： 06-數位溫度計</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 |
| | | 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。 | | | | | |
| 13~14 | 溫度計與光感測器 (二) /2 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 人 B2 能有效 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。 數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識光線感測值積木。 ● 知道 micro:bit 如何偵測光線。 ● 學會設計閃爍效果。 | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生設計光感測器：</p> <p>(1) 新增變數 - 【亮度】。</p> <p>(2) 啟動【光線感測】。</p> <p>(3) 若亮度低於 50 就警示。</p> <p>(4) 閃爍效果的另一寫法。</p> <p>(5) 用模擬器玩玩看。</p> | <p>口頭問答:</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量:</p> <p>1. 程式作品： 06-光感測器</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 |
| | | 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。 | | | | | |
| 15~16 | 溫度計與光感測器 (三) /2 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具 | 製作二合一感測器。 | 一、 準備活動 1. 教師說明課堂範例。 二、 發展活動 1. 學生設計溫度計、光感測器二合一： (1) 開啟範例檔案。 | 口頭問答： 1. 能說明程式積木之功能。 學習評量： 1. 程式作品：06- | |

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 |
| | | 錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 | 和方法。 數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。 | | (2) 按【A】鈕才顯示與偵測溫度。 (3) 按【B】鈕才顯示與偵測光線。 (4) 設定啟動時的圖示。 (5) 溫度計、光感測器二合一(另一寫法)。 | 二合一感測 | |
| 17~18 | 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 能建立健康的數位使用習慣與態度。 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。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 | 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 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 | 能建立健康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 (五)網路禮儀 (六)網路詐騙 | 口頭評量： 1. 能說出资訊素養及倫理規範 | |

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 |
| | | 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。 | | | | | |
| 19~21 | 畢業光碟創作: 照片蒐集與匯入/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P-III-1 程式設計工具之功能與操作藝術(表) P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。 | 能利用不同資訊軟體，提升資訊素養完成畢業光碟作品 | 1. 畢業光碟製作 2. 影片編輯製作輸出(movie maker、openshot、kdenlive…) | 實作評量: 1. 能利用不同資訊軟體，完成畢業光碟作品 | 影像處理軟體 |

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>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>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>藝術 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</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。 | | | | | |

【第二學期】

| | | | | |
|------------------------------|--|------------|---|-----------|
| 課程名稱 | 數位學習:E life | | 年級/班級 | 六年級/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18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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" 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※ | |
| 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。 | 領綱核心素養具體內涵 | 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常 | |

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

| | | | |
|------|--|--|--|
| | 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。 | | 經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 |
| 課程目標 | 3. 學生能透過學習程式積木，培養運用資訊與運算思維的知能，並建立探索問題的思考的能力。 4. 學生以錄音程式、剪輯軟體，完成畢業光碟作品，且利用資訊科技與他人合作並進行創作。 5. 能建立康健、合理與合法的資訊科技使用態度與習慣，並樂於探索資訊科技。 | | |

| 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 | 幸運數字傳給你 (一) / 2 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。 自 INF-III-6 生活中的電器可以產生電磁波，具有功能但也可能造成傷害。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識無線傳輸。 ● 認識廣播積木。 | 一、 準備活動 1. 教師說明 micro:bit 無線傳輸的方式。 二、 發展活動 1. 兩人一組傳數字遊戲流程說明。 2. 學生學會設定【廣播群組】。 3. 亂數隨機取數。 4. 無線傳輸數字與顯示： (1) 按【A】鈕發送數字到群組。 (2) 接收與顯示數字。 | 口頭問答: 1. 能說明程式積木之功能。 學習評量: 1. 程式作品：幸運數字傳給你 | |

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>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> | | | | | |
| 3~4 | 七、幸運數字傳給你 (二) /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>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有</p> | <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> | <p>● 學會發送廣播與接受廣播。</p> | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 數字變成幸運圖案：</p> <p>(1) 收到的數字大於 7，就顯示笑臉。</p> <p>(2) 收到的數字小於 7，也顯示笑臉。</p> <p>(3) 收到的數字等於 7，就顯示愛心圖案。</p> | <p>口頭問答：</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量：</p> <p>1. 程式作品：幸運數字傳給你</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>良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。</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> | <p>自 Inf-III-6 生活中的電器可以產生電磁波，具有功能但也可能造成傷害。</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 |
| 5~6 | 七、幸運數字傳給你 (三) / 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>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。</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</p> | <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。</p> <p>自 INf-III-6 生活中的電器可以產生電磁波，具有功能但也可能造成傷害。</p> | <p>● 學會運用邏輯積木。</p> | <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師說明課堂範例。</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 將第五課的【限時計數器】改編成由老師發號施令兼統計，學生們比賽的遊戲。</p> <p>2. 教師說明課堂範例。</p> <p>3. 學生完成作業：用廣播傳送字串。</p> | <p>口頭問答:</p> <p>1. 能說明程式積木之功能。</p> <p>學習評量:</p> <p>1. 程式作品：幸運數字傳給你</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 |
| | | 見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 | | | | | |
| 7 | 七、幸運數字傳給你(四)/1 節 | 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 | 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-5-3 初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。 自 INf-III-6 生活中的電器可以產生電磁波，具有功能但也可能造成傷害。 | ● 學會應用廣播設計遊戲。 | 三、 準備活動 1. 教師說明課堂範例。 四、 發展活動 1. 學生完成作業：用廣播傳送字串。 | 口頭問答： 1. 能說明程式積木之功能。 學習評量： 1. 程式作品：幸運數字傳給你 | |
| 8~10 | 畢業光碟：片頭片尾製作/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 | 資P-III-1 程式設計工具之功能與操作藝術(表) P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。 藝術E-III-2 多元的 | ● 能利用不同資訊軟體，提升資訊素養完成畢業光碟作品 | 1. 畢業光碟製作：利用CANVA軟體，製作動態片頭、片尾。 | 實作評量： 1. 能利用不同資訊軟體，完成畢業光碟作品。 | |

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>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>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</p> | 媒材技法與創作表現類型。 | | | | |

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。 | | | | | |
| 11~13 | 有聲影色數位策展/3 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>藝術1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p> <p>藝術1-III-3 能學習多元媒材與技法創作，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P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>藝術 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。</p> <p>藝術E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> | <p>1. 能學習利用錄音程式，完成影音合成作品。</p> <p>2. 能利用不同資訊軟體，提升資訊素養。</p> | <p>設定錄音設備</p> <p>(1) 錄音程式 audacity 聲音編輯(去雜訊、增幅、重製、匯出檔案)</p> | <p>實作評量:</p> <p>1. 能學習利用錄音程式，完成作品。</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>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> | | | | | |
| 14~16 | 畢業光碟:轉場製作、音樂剪輯/3 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>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 程式設計工具之功能與操作</p> <p>藝術(表) P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。</p> <p>藝術 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> | 能利用不同資訊軟體，提升資訊素養完成畢業光碟作品 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 畢業光碟製作: (1) 選擇適當的背景音樂，利用轉檔軟體轉為 mp3 檔。 (2) 加入轉場特效。 2. 匯出檔案、燒錄光碟。 3. 作品欣賞。 | <p>實作評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用不同資訊軟體，完成畢業光碟作品。 | |

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>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> | | | | | |

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 |
| 17~18 | 資訊安全防身術/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-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</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>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>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</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 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>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p> | 能建立健康的數位使用習慣與態度，培養資訊素養與倫理。 | <p>資訊素養與倫理</p> <p>(一)網路沉迷與隱私</p> <p>(二)視力保健、姿勢健康與睡眠</p> <p>(三)網路分享及認識創用CC</p> <p>(四)網路交友</p> <p>(五)網路禮儀</p> <p>(六)網路詐騙</p> | <p>口頭評量：</p> <p>1. 能說出资訊素養及倫理規範</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 |
| | | 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。 | | | | | |
| 19~20 | 畢業 | | | | | | |

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。

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。