

南投縣鳳凰國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	多彩多資		年級/班級	六年級
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	21 節
			設計教師	資訊教師
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 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 checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input 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 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 checked="" 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 ※請將勾選議題於學習表現欄位填入議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例如： 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)	創新	與學校願景呼應之說明	能以創新思考方式，因應日常生活情境解決問題。	
設計理念	讓兒童從了解 scratch 的功能開始，搭配資訊教師所安排的課程主題，藉由層階式的觀念，設計出程式架構，藉由合作以及團體互動的模式，完成創新的程式設計，並學習以口頭發表搭配設計內容來報告。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<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>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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 問題或獲得有助 於探究的資訊。 議-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力</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						
一	基本邏輯訓練	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>分析科技在生活中的應用</p>	<p>練習積木組合、口述程式&事件觸發活動</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

二	基本邏輯訓練	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	<p>實機操作</p> <p>能清楚說明設計理念</p>	
---	--------	--	---	-------------	--------------------	------------------------------	--

教學進度		學習表現須	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	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」					
三	基本邏輯訓練	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	<p>實機操作</p> <p>能清楚說明設計理念</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

四	基本邏輯訓練	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>
五	第一個程式(不要碰我)	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	物件左右、四處移動、隨著滑鼠移動的物件	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>

教學進度		學習表現須	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	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」					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

六	第一個程式(不要碰我)	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	物件左右、四處移動、隨著滑鼠移動的物件	實機操作 能清楚說明設計理念
七	第一個程式(不要碰我)	<p>自然科學 pa-III1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	分析科技在生活中的應用	物件左右、四處移動、隨著滑鼠移動的物件	實機操作 能清楚說明設計理念
八	隨機出現的 GoBo	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如：來自同學)比較對</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	發現並解決生活中的影響問題	滑鼠引導移動、標準計時器、基本變數設定	實機操作 能清楚說明設計理念

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	
------	--	--	------	------	------	--

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱 /節數	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				教材學習 資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過
		照，檢查相近探究 是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題					
九	隨機出現的 GoBo	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資 訊或數據，形成解 釋、發現新知、獲 知因果關係、解決 問題或是發現新的 問題。並能將自己 的探究結果和他 人的結果(例如：來 自同學)比較對 照，檢查相近探究 是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體的影 響。 藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表 現類型	發現並解決生活中的影響問題	滑鼠引導移動、標準計時器、基 本變數設定	實機操作 能清楚說明設 計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十	隨機出現的 GoBo	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資 訊或數據,形成解 釋、發現新知、獲 知因果關係、解	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體的影 響。	發現並解決生活中的影響問題	滑鼠引導移動、標準計時器、基 本變數設定	實機操作 能清楚說明設 計理念	
---	---------------	---	--	---------------	-------------------------	-----------------------	--

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						
		決問題或是發現新 的問題。並能將自 己的探究結果和他 人的結果(例如: 來自同學)比較對 照,檢查相近探究 是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法,表現創作主題	藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表 現類型				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>十一</p>	<p>隨機出現的 GoBo</p>	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題</p>	<p>自然科學 INF-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並解決生活中的影響問題</p>	<p>滑鼠引導移動、標準計時器、基本變數設定</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</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						

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十二	打蝴蝶遊戲	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	發現並探究科技在生活上的應用	控制物件左右移動、物件碰撞考量、物件定位與移動、得分器、計時器(回家練習—四面球拍)	實機操作 能清楚說明設計理念	
十三	打蝴蝶遊戲	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	發現並探究科技在生活上的應用	控制物件左右移動、物件碰撞考量、物件定位與移動、得分器、計時器(回家練習—四面球拍)	實機操作 能清楚說明設計理念	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	
------	--	--	------	------	------	--

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱 /節數	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				教材學習 資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過
		是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題					
十四	打蝴蝶遊戲	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資 訊或數據，形成解 釋、發現新知、獲 知因果關係、解決 問題或是發現新的 問題。並能將自己 的探究結果和他 人的結果(例如：來 自同學)比較對 照，檢查相近探究 是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體的影 響。 藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表 現類型	發現並探究科技在生活上的應 用	控制物件左右移動、物件碰撞考 量、物件定位與移動、得分器、 計時器(回家練習—四面球拍)	實機操作 能清楚說明設 計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十五	打蝴蝶遊戲	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。	發現並探究科技在生活上的應用	控制物件左右移動、物件碰撞考量、物件定位與移動、得分器、計時器(回家練習—四面球拍)	實機操作 能清楚說明設計理念	
----	-------	--	-------------------------------------	----------------	--	-------------------	--

教學進度		學習表現須	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	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」					
		的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題	藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十六	螃蟹的食物	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活中的應用</p>	<p>物件左右移動的方式、不斷從畫面頂部落下的物件、物件碰撞考量、結束程式點、結束時的畫面轉換、背景音樂(回家練習—第二隻螃蟹)</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</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						

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十七	螃蟹的食物	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活中的應用</p>	<p>物件左右移動的方式、不斷從畫面頂部落下的物件、物件碰撞考量、結束程式點、結束時的畫面轉換、背景音樂(回家練習—第二隻螃蟹)</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>	
十八	螃蟹的食物	<p>自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活中的應用</p>	<p>物件左右移動的方式、不斷從畫面頂部落下的物件、物件碰撞考量、結束程式點、結束時的畫面轉換、背景音樂(回家練習—第二隻螃蟹)</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	
------	--	--	------	------	------	--

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱 /節數	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				教材學習 資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過
		是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題					
十九	羊腸小道慢慢 走	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資 訊或數據，形成解 釋、發現新知、獲 知因果關係、解決 問題或是發現新的 問題。並能將自己 的探究結果和他 人的結果(例如：來 自同學)比較對 照，檢查相近探究 是否有相近的結 果。 藝術 1-III-3 能學 習多元媒體與技 法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體的影 響。 藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表 現類型	利用模型探究自然原理在生活 上的應用	物件基本常規設定、用滑鼠牽引 物件技巧、使用繪圖版、水平、 旋轉關卡、程式結束點、背景音 樂、物件顯示與隱藏	實機操作 能清楚說明設 計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

二十	羊腸小道慢慢走	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。	利用模型探究自然原理在生活中的應用	物件基本常規設定、用滑鼠牽引物件技巧、使用繪圖版、水平、旋轉關卡、程式結束點、背景音樂、物件顯示與隱藏	實機操作 能清楚說明設計理念	
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						
		的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法,表現創作主題	藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

二十一	羊腸小道慢慢走	<p>自然科學 pa-III2 能從 (所得的) 資訊或數據, 形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如: 來自同學) 比較對照, 檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法, 表現創作主題</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活中的應用</p>	<p>物件基本常規設定、用滑鼠牽引物件技巧、使用繪圖版、水平、旋轉關卡、程式結束點、背景音樂、物件顯示與隱藏</p>	<p>實機操作 能清楚說明設計理念</p>	
-----	---------	--	---	--------------------------	--	---------------------------	--

【第二學期】

課程名稱	資訊科技	年級/班級	六年級
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 節
		設計教師	六年級教師

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>配合融入之領域及議題 (統整性課程 必須 2 領域以上)</p>	<p><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 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 checked="" type="checkbox"/>藝術 <input type="checkbox"/>綜合活動 <input type="checkbox"/>資訊科技(國小) <input type="checkbox"/>科技(國中)</p>	<p><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 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 checked="" 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 ※請將勾選議題之實質內涵填入學習表現欄位※</p>	
<p>對應學校願景 (統整性探究課程)</p>	<p>創新</p>	<p>與學校願景呼應之說明</p>	<p>能以創新思考方式，因應日常生活情境解決問題。</p>
<p>設計理念</p>	<p>讓兒童從了解 scratch 的功能開始，搭配資訊教師所安排的課程主題，藉由層階式的觀念，設計出程式架構，藉由合作以及團體互動的模式，完成創新的程式設計，並學習以口頭發表搭配設計內容來報告。</p>		
<p>總綱核心素養 具體內涵</p>	<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>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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 問題或獲得有助 於探究的 資訊。</p>
			<p>議-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

課程目標	1. 讓學生能夠利用 scratch 設計一個完整的遊戲 2. 培養訓練學生邏輯思考能力
------	---

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」	學習內容可學 校自訂若參考領 綱，必須至少 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						
一	潛水射魚	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖 表、運用簡單數學等 方法，整理已有的資 訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習 多元媒體與技法，表 現創作主題	自然科學 INF-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體 的影響。 藝術 視 E-III-2 多 元的媒體技法與創作 表現類型	分析科技在生活中的應用	物件動畫製作、造型中心重 合、碰撞考量(同時消失)、 泡泡程式、計時器與背景音 樂	實機操作能 清楚說明設 計理念	
二	潛水射魚	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖 表、運用簡單數學等 方法，整理已有的資 訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習 多元媒體與技法，表 現創作主題	自然科學 INF-III-2 科技在生活中的應用 與對環境與人體 的影響。 藝術 視 E-III-2 多 元的媒體技法與創作 表現類型	分析科技在生活中的應用	物件動畫製作、造型中心重 合、碰撞考量(同時消失)、 泡泡程式、計時器與背景音 樂	實機操作能 清楚說明設 計理念	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	教材
------	--	--	------	------	------	----

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱/節數	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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				學習資源自選/編教材須經課發會審查通過
三	潛水射魚	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	分析科技在生活中的應用	物件動畫製作、造型中心重合、碰撞考量(同時消失)、泡泡程式、計時器與背景音樂	實機操作能清楚說明設計理念	
四	貓吃食物	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	分析科技在生活中的應用	滑鼠牽引物件、尺寸大小、物件隨機出現、程式結束點(碰到球)	實機操作能清楚說明設計理念	
五	貓吃食物	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	分析科技在生活中的應用	滑鼠牽引物件、尺寸大小、物件隨機出現、程式結束點(碰到球)	實機操作能清楚說明設計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

六	貓吃食物	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	自然科學 INF-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。	分析科技在生活中的應用	滑鼠牽引物件、尺寸大小、物件隨機出現、程式結束點(碰到球)	實機操作能清楚說明設計理念	
---	------	--	-------------------------------------	-------------	-------------------------------	---------------	--

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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 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						
		藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題	藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型				
七	鴨子下蛋	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題	自然科學 INF-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	分析科技在生活中的應用	使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、鴨子如何下蛋、碰撞考量(鴨子碰到蛋、兩隻鴨子碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收	實機操作能清楚說明設計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

八	鴨子下蛋	<p>自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並解決生活中的影響問題</p>	<p>使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、鴨子如何下蛋、碰撞考量(鴨子碰到蛋、兩隻鴨子碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</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」	學習內容可學校自訂若參考領綱,必須至少 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						

附件 3-3 (國中小各年級適用)

九	鴨子下蛋	<p>自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並解決生活中的影響問題</p>	<p>使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、鴨子如何下蛋、碰撞考量(鴨子碰到蛋、兩隻鴨子碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	
十	鴨子下蛋	<p>自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 Inf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並解決生活中的影響問題</p>	<p>使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、鴨子如何下蛋、碰撞考量(鴨子碰到蛋、兩隻鴨子碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	教材
------	--	--	------	------	------	----

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱/節數	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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				學習資源自選/編教材須經課發會審查通過
十一	專題(貓捉老鼠)	自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如：來自同學)比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	自然科學 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	發現並解決生活中的影響問題	物件定位、方向與連續移動、物件間距應用、隨機取數、複製分身應用、使用或、且邏輯結構	實機操作能清楚說明設計理念	
十二	專題(貓捉老鼠)	自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如：來自同學)比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。	自然科學 INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	發現並探究科技在生活上的應用	物件定位、方向與連續移動、物件間距應用、隨機取數、複製分身應用、使用或、且邏輯結構	實機操作能清楚說明設計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

		藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型					
--	--	-----------------------------	--	--	--	--	--

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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 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						

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十三	專題(貓捉老鼠)	<p>自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並探究科技在生活上的應用</p>	<p>物件定位、方向與連續移動、物件間距應用、隨機取數、複製分身應用、使用或、且邏輯結構</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	
十四	專題(貓捉老鼠)	<p>自然科學 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據,形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如:來自同學)比較對照,檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並探究科技在生活上的應用</p>	<p>物件定位、方向與連續移動、物件間距應用、隨機取數、複製分身應用、使用或、且邏輯結構</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	教材
------	--	--	------	------	------	----

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱/節數	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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				學習資源自選/編教材須經課發會審查通過
十五	專題（飛機空戰）	<p>自然科學 pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 INF-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>發現並探究科技在生活上的應用</p>	<p>物件移動與轉向、物件複製分身、程式結束點、分身刪除條件、子彈程式</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	
十六	專題（飛機空戰）	<p>自然科學 pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p>	<p>自然科學 INF-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。</p> <p>藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活上的應用</p>	<p>物件移動與轉向、物件複製分身、程式結束點、分身刪除條件、子彈程式</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

		藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型					
--	--	-----------------------------	--	--	--	--	--

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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 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						

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十七	專題 (飛機空戰)	<p>自然科學 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據, 形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如: 來自同學) 比較對照, 檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活上的應用</p>	<p>物件移動與轉向、物件複製分身、程式結束點、分身刪除條件、子彈程式</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	
十八	專題 (使用繪圖板製作角色)	<p>自然科學 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據, 形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如: 來自同學) 比較對照, 檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>自然科學 Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型</p>	<p>利用模型探究自然原理在生活上的應用</p>	<p>利用繪圖板製作程式角色如: 蚊子、蜻蜓等...</p>	<p>實機操作能清楚說明設計理念</p>	

教學進度			學習目標	學習活動	評量方式	教材
------	--	--	------	------	------	----

附件 3-3 (國中小各年級適用)

週次	單元名稱/節數	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」	學習內容可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				學習資源自選/編教材須經課發會審查通過
十九	專題 (使用繪圖板製作角色)	自然科學 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如：來自同學) 比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	自然科學 Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	利用模型探究自然原理在生活上的應用	利用繪圖板製作程式角色如：蚊子、蜻蜓等...	實機操作能清楚說明設計理念	
二十	專題 (使用繪圖板製作角色)	自然科學 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如：來自同學) 比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。	自然科學 Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。 藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型	利用模型探究自然原理在生活上的應用	利用繪圖板製作程式角色如：蚊子、蜻蜓等...	實機操作能清楚說明設計理念	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

		藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表 現類型					
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

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。