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		題)探究課程	上課節數	21 節	
71	□ 持然高水領域課程□ 其他類課程		設計教師	資訊教師	
			□人權教育 □環境教	效育 □海洋教育 □品德教育	
	□國語文 □英語文(不含國/	小低年級)	□生命教育 □法治教	效育 □科技教育 ■資訊教育	
配合融入之領域	□本土語文□臺灣手語 □新	住民語文	□能源教育 □安全教	改育 □防災教育 □閱讀素養	
及議題(統整性	□數學 □生活課程 □健康	與體育	□家庭教育 □戶外者	改育 □原住民教育■國際教育	
課程必須2領域	□社會 ■自然科學 ■藝術		□性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育		
以上)	□綜合活動		※請將勾選議題於學習表現欄位填入議題實質內涵※		
	□資訊科技(國小)□科技(國	図中)	※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 作以及團體互動的模式,完成創業			自由層階式的觀念,設計出程式架構,藉由合 於計內容來報告。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

總綱核心素養具	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。	領綱核心素養	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。				
體內涵			議-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。				
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	學習內容可由學				教材學習
週次	甲兀名柟	階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	校自訂若參考領網,至少包含2領域以上	學習目標	學習活動		資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過
-	基本邏輯訓練	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	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	練習積木組合、口述程式&事件觸 發活動	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)

一点	基本邏輯訓練	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	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	練習積木組合、口述程式&事件觸 發活動	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					教材學習
週次	單元名稱	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 岡,至少包含2領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過
Ξ	基本邏輯訓練	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	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	練習積木組合、口述程式&事件觸 發活動	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)

四	基本邏輯訓練	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	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	練習積木組合、口述程式&事件觸 發活動	實機操作 能清楚說明設 計理念	
五	第一個程式(不要碰我)	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	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	

	教學進度	學習表現須 選用正確學習	學習內容可由學				教材學習
进步		階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	在自訂若參考領網,至少包含2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

六	第一個程式(不要碰我)	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。 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	
セ	第一個程式(不要碰我)	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。 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	自然科學pa-III2 能從人數學內不 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個 與一個	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	

教學進度		學習目標	學習活動	評量方式	

週次	單元名稱/節數	1	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	问題。业能將自己 的探究結果和他人 的結果(例如:來 自同學)比較對	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)

+	 	自然科學 pa-III2 能從(所得的)資 訊或數據,形成解	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	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	實機操作能清楚說明設	
,		釋、發現新知、獲知因果關係、解	與對環境與人體的影響。		本變數設定	計理念	

	教學進度	學習表現須 選用正確學習	學習內容可由學				教材學習
週次	單元名稱 /節數	階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	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	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十 隨機出現的 一 GoBo	自然科學 pa-III2 能從(所得的) 說數現所,形成 不 發現所,形成 與 知因是 與 , 問題。 說 , 的 的 的 時 , 的 的 的 結 果 和 的 的 的 結 果 和 的 的 的 的 結 果 和 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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	學習內容可由學				教材學習
遊次	單元名稱	階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	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	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

+ -	打蝴蝶遊戲	問題。亚能將目己 的探究結果和他人 的結果(例如:來 自同學)比較對	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 	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	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	藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表	發現亚採究科技在生活上的應 	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	

113.11)-0(图十小谷牛級型	2/14 /	1	1	1	1	,
週次	單元名稱 /節數	學習表現須 選用正之2以請完 領域」「領域 第出「領域碼 +內容」	學習內容可由學 校自訂若參考領 網,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	自能訊釋知問問的的自照是果藝習法然從或、因題題探結同,否。術多,學所據現關是並結()查相 1-T	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	

十五	打蝴蝶遊戲	訊或數據,形成解	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	發現亚採究科技在生沽上的應 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 選用正確學習	學習內容可由學				教材學習
週次	單元名稱 /節數	階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	交自訂若參考領 網,至少包含2領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十六		問題。亚能將目己 的探究結果和他 的結果 (例如:來 自同學) 比較對 照,檢查相近探究	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)	實機操作 能清楚說明設 計理念	
----	--	--	---	-----------------------	---	-----------------------	--

		學習表現須 選用正確學習	學習內容可由學				教材學習
退步	單元名稱	階段之2以上 領域,請完整 寫出「領域名 稱+數字編碼 +內容」	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	資源自選/ 編教材須經 課發會審查 通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十七	螃蟹的食物	自能訊釋知問問的的自照是果藝習法然從或、因題題探結同,否。術多學所據現關是並結())查相 I-II-媒親人數發果或。究果學檢有 I-III-3 與作的形知、與將和如較近的的 3 與作人數。與 1-III-3 與作人數。與 2 與 2 與 2 與 2 與 2 與 2 與 2 與 2 與 2 與 2	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)	實機操作 能清楚說明設 計理念	
十八	螃蟹的食物	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	藝術 視 E-III-2 多元 的媒體技法與創作表	利用模型探究自然原理在生活 上的應用	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)	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	

113.11	J-J(图 T 小谷牛級型	2/4 /	1	1	1	1 "
週次	單元名稱 /節數	選用正確學習	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,表現創作主題自然科學 pa-III2				
十九	羊腸小道慢慢走	能訊釋知問問的的自 所據, 所據, 所據, 所據, 所據, 所緣, 所據, 所據, 所緣, 所緣	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	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	

- +	羊腸小道慢慢 走	訊或數據,形成解	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。		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	
週次	單元名稱	學習表現須選用正確學習人。 選用之2以計完與 領域「領域」 第出「領域碼 4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
		己的探究結果和他	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)

ニナー	羊腸小道慢慢走	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	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	
-----	---------	---	---	-----------------------	---	-----------------------	--

【第二學期】

課程名稱	資訊科技	年級/班級	六年級
	■統整性(■主題□專題□議題)探究課程 □社團活動與技藝課程	上課節數	20 節
類別	□特殊需求領域課程□其他類課程	設計教師	六年級教師

配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上)	本土語又 臺灣干語 新任氏語		□生命□上生命□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上□上	教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養
對應學校願景 (統整性探究課程)	創新	與學校 願之明 應明	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,搭配以及團體互動的模式,完成創新的程式設			課程主題,藉由層階式的觀念,設計出程式架構,藉由合作發表搭配設計內容來報告。
總綱核心素養 具體內涵	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。	領綱核具體		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。

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	學習內容可學				教材 學習資源自
週次	單元名稱/節數	之2以上領域,請 完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	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	字百貝/水日選/編教材 須經課發會審 查通過
_	潛水射魚	自然科學 pa-III-1 能分析比較、製作圖 表、選用簡單數學等 方法,整理已有的 歌據 1-III-3 能學習 多元媒體與技法, 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	
_	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

11111	10(四十小谷十級型	1					1
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		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	

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。	用 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)		
--------	---	------------------	---------------------------------------	--	--

	教學進度	學習表現須 選用正確學習階段	學習內容可學				教材
週次	單元名稱/節	之2以上領域,請 完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	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	學習資源自選/編教材 須經課發會審 查通過
		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				
セ	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	發現新的問題。並能 將自己的探究結果和 做人的结果 (例如:	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	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	
---	------	--------------------------------	---	-------------------	--	---------------	--

		學習表現須 選用正確學習階段					教材 學習資源自
週次	單元名稱/節數	之2以上領域,請 完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	校自訂若參考領綱,必須至少2領域以上	学習日標	學習活動	評量方式	選/編教材 須經課發會審查通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

九	鴨子下蛋	自能或發關發將他來照否藝的現然化據新、新己的同檢相視對學所,知解的的結學查近於,知解的的結學查近的是法問題。結例較探果。多表的,其一是,其是能和:是一個的一個,有個體型,與一個的一個,與一個的一個,	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	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	
+	鴨子下蛋	自能或發關發將他來照否藝的現料學所,知解的的結學查別的同檢相視期別的的人類,有術媒則與明明,所稱的的結學查近是決問題。結例較探果)相的E-III-2 作為 大人 一人	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	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	

1.1.1	- 3-3(國中小合年級進	型用 /					
遇次	,	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」	·				學習資源自 選/編教材 須經課發會審 查通過
+ -	· 專題(貓捉老 · 鼠)	自能或發關發將他來照否藝的現學得形、決問題完任的同檢相視,有術媒問題。結例較深果的的結學有術媒問題完任此近結果一個數學有的,與題之。多表的,與是一個,有人與大學,與一個,有人與一個,有人與一個,有人與一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一個,一	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	
+ =		自然與現本 III-2 能從數現係現自人自, 學得形、独問的的 解別與 解別與 所,知解的的 解別的 所,知 與問題 完 一 的 同 一 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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)

111 11 0	0 (图 小子子 次是	2714 7				
		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				教材
週次	單元名稱/節	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」	學習目標	學習活動	評量方式	學習資源自選/編教材須經課發會審查通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

十三	專題(貓捉老鼠)	自然發現 解 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與 與	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	
十四	專題(貓捉老鼠)	自然科學pa-III-2 能從數現係現自人自然 所,的成獲開發射他來照否藝的 所,解解的的結學 會一個 所,與問題。結例 的 所, 以問題。 結例 數理 的 的 同 檢相 視 性 是 一	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	

111 11	3-3(國中小合中級地	2/11/				
週次	單元名稱/節	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」				學習資源自 選/編教材 須經課發會審 查通過
		自能從數現 解學 pa-III-2 能從數現 解所形 就 與 所 所 所 所 就 與 期 與 的 的 的 的 的 的 同 檢 相 的 的 的 同 檢 的 的 同 檢 的 的 同 檢 的 的 同 檢 的 的 同 檢 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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	
十六	專題(飛機空	自然科學 pa-III-2 能從數現所,所 所 所 所 形 、 形 、 新 的 的 所 形 、 新 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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	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	

附件 3-3(國中小各年級適用)

111 11 0	0 (图 小子子 次是	2714 7				
		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				教材
週次	單元名稱/節	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」	學習目標	學習活動	評量方式	學習資源自選/編教材須經課發會審查通過

附件 3-3 (國中小各年級適用)

+ +	專題 (飛機空	自然科學 pa-III-2 能從數現所,形成與關係 關係,那一個 以與實際,所以 與與 以 與 以 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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	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	實機操作能 清楚說明設 計理念	
+ 1	專題(使用繪 圖板製作角 色)	自然科學pa-III-2 能從據外界的解學 所得的解題 發現新、解的的解 所 所 所 的 解 的 解 的 解 的 的 的 的 的 的 的 的 的	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	

114 11	3-3(國中小合中級獎	2/11/				_	
週次		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」	· ·				學習資源自 選/編教材 須經課發會審 查通過
十九	圖板製作角	自然與現本III-2 能從數現係明己的同樣 類別,知解的的結學 可的解知題。結例較深, 知時問際果 的同樣 的同樣 的同樣 的同樣 的同樣 的同樣 的 的 的 的 的 的 的 的	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	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	圖柘製作角	自然科學 pa-III-2 能從數現所,那 所,形 於 以 , 形 , 形 , , 解 , 解 , 解 , 解 , 解 的 的 的 的 解 , 解 的 的 的 的	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	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	

	術 視 E-III-2 多元 媒體技法與創作表 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。