

### 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	多采多姿		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	21 節
			設計教師	江柏毅
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)	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。			
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。	領綱核心素 養 具體內涵	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p><b>E-B2</b> 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><b>E-C2</b> 具備理解他 人感受，樂於與 人互動，並與團 隊成員合作之素 養。</p>		<p><b>自-E-B2</b> 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><b>自-E-C2</b> 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力</p> <p><b>藝-E-B2</b> 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p><b>藝-E-C2</b> 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識程式設計概念，了解基本的指令、迴圈、條件判斷等程式設計原理。</li> <li>2. 熟悉 Scratch 介面與操作，掌握 Scratch 的介面使用，並能運用積木指令進行程式設計。</li> <li>3. 發展邏輯思維與問題解決能力，透過寫程式與除錯，提升學生的邏輯思維與解決問題的能力。</li> <li>4. 能創作互動動畫與遊戲，學習設計簡單動畫和互動遊戲，培養創意表達與應用能力。</li> <li>5. 學習團隊合作與人分享，鼓勵合作完成專案，並能展示與分享個人或團隊的程式作品。</li> </ol>		

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	<p>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」</p>	<p>可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上</p>				<p>自選/編教材須經課發會審查通過</p>
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。</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	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)

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
二	基本邏輯訓練	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	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	
三	基本邏輯訓練	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	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	
四	基本邏輯訓練	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	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)

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
五	第一個程式(不要碰我)	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	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	
六	第一個程式(不要碰我)	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	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	
七	第一個程式(不要碰我)	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。	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題					
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)

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
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	
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、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他	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)

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					
十一	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。	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)

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
		藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題					
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</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>	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)

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
		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				
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)

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
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	
十六	螃蟹的食物	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	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		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					
十七	螃蟹的食物	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中的應用	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	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	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		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				
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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
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	
二十一	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	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		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					

【第二學期】

課程名稱			年級/班級	○年級/○班
彈性學習課程類別	<input type="checkbox"/> 統整性( <input 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	
			設計教師	
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 type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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)	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。			
總綱核心素養具體內涵	<b>E-A3</b> 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。 <b>E-B2</b> 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。	領綱核心素養 具體內涵	<b>自-E-A2</b> 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得 的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依 據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生 的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方 式。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</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。                  自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力                  藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。                  藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 認識程式設計概念，熟悉基本的指令、迴圈、條件判斷等程式設計原理。                  2. 熟悉 Scratch 介面與操作，掌握 Scratch 的介面使用，並能運用積木指令進行程式設計。                  3. 發展邏輯思維與問題解決能力，透過寫程式與除錯，提升學生的邏輯思維與解決問題的能力。                  4. 能創作互動動畫與遊戲，學習設計簡單動畫和互動遊戲，培養創意表達與應用能力。                  5. 學習團隊合作與人分享，鼓勵合作完成專案，並能展示與分享個人或團隊的程式作品。</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	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
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	
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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
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	
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。 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	
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。	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)

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
		藝術 1-III-3 能學習多元媒體與技法，表現創作主題					
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>	發現並解決生活中的影響問題	<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>	實機操作能清楚說明設計理念	
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</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>	發現並解決生活中的影響問題	<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>	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)

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	藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型				
十	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
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-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	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)

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
		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					
十三	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-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(飛機空戰)	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	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。	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	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)

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	藝術 視 E-III-2 多元的媒體技法與創作表現類型				
十五	專題（飛機空戰）	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	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	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)

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
十六	專題 (飛機空戰)	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	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	
十七	專題 (飛機空戰)	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	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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		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					
十八	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	
十九							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
二十							
二十一							

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. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。