

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	資訊教育		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	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 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 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※	
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	從讓兒童了解 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，完成程式的設計，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-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。	領綱核心素養具體內涵	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。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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

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
一	基本訓練	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。	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	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	實機操作	
二	基本訓練	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。	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	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	實機操作	
三	基本訓練	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。	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	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	實機操作	

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
四	基本訓練	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。	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	練習積木組合、口述程式&事件觸發活動	實機操作	
五	滑鼠追趕碰	資 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 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。	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	
六	滑鼠追趕碰	資 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	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	

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
		題。並能將自己的探究結果和他人的結果 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。					
七	滑鼠追趕碰	資 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 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。	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	

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
八	滑鼠追趕碰	資 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 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。	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	
九	滑鼠追趕碰	資 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 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景	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	

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
		等，以豐富美感經驗。					
十	打地鼠遊戲	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	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	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(回家練習一四面球拍)	實機操作	
十一	打地鼠遊戲	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	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	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(回家練習一四面球拍)	實機操作	

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
十二	打地鼠遊戲	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	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	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	
十三	打地鼠遊戲	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	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	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	
十四	老鷹的獵物	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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	老鷹的獵物	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
十六	老鷹的獵物	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
十七	老鷹的獵物	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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
十八	老鷹的獵物	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
十九	羊腸小道慢慢走	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
二十	羊腸小道慢慢走	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	Inf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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
二十一	羊腸小道慢慢走	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

【第二學期】

課程名稱	資訊教育		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	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 checked="" 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 ※請將勾選議題之實質內涵填入學習表現欄位※	
對應學校願景 (統整性探究課程)	創新	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	從讓兒童了解 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，完成程式的設計，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-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。	領綱核心素養 具體內涵	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。	

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	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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
一	追趕魚兒	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。	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	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	
二	追趕魚兒	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。	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	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	
三	追趕魚兒	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。	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	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
四	小狗吃東西	資 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 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。	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	
五	小狗吃東西	資 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 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。	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	
六	小狗吃東西	資 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 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		置、場景等，以豐富美感經驗。					
七	天鵝下蛋	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。	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	使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、天鵝如何下蛋、碰撞考量(天鵝碰到蛋、兩隻天鵝碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收	實機操作	
八	天鵝下蛋	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。	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	使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、天鵝如何下蛋、碰撞考量(天鵝碰到蛋、兩隻天鵝碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收	實機操作	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
九	天鵝下蛋	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。	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	使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、天鵝如何下蛋、碰撞考量(天鵝碰到蛋、兩隻天鵝碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收	實機操作	
十	天鵝下蛋	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。	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	使用繪圖板新增角色、限制物件活動範圍、簡單複製分身、天鵝如何下蛋、碰撞考量(天鵝碰到蛋、兩隻天鵝碰撞)、程式結束背景轉換、基本廣播與接收	實機操作	
十一	警察抓小偷	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	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	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		(例如：來自同學)比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。					
十二	警察抓小偷	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。	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	
十三	警察抓小偷	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。	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
十四	警察抓小偷	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。	INf-III-3 自然界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	
十五	世界大戰	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。	INf-III-3 自然界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	
十六	世界大戰	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達	INf-III-3 自然界的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		探究之過程、發現或成果。					
十七	世界大戰	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
十八	繪圖工具應用	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
十九	繪圖工具應用	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
二十	繪圖工具應用	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	
二十一	繪圖工具應用	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	INf-III-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	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	

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。