

南投縣東埔國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	漫步雲端成創客~Coding 好好玩		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	21
			設計教師	五年級教師
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☒ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 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)	分享合作、堅毅勇敢	與學校願景呼應之說明	運用生活情境讓學生從生活中思考程式語言，課程活動也採用載具，讓學生能團隊合作並分享，讓學生能以創新思考的方式去玩程式，發展自我潛能。	
設計理念				
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素養，並理解各類媒	領綱核心素養具體內涵	數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 科 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。	

附件 3-3

	體內容的意義與影響。		
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。		

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	認識 運算思維	資 E3 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	資融 P-III-1 程式設計工具的基本應用 Code.org 共學	1. 運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。 2. 讓所有參與的學生在一小時內都能學到 編 程的樂趣。	1 寫下你的第一個電腦程式。 2. 一小時玩 Flappy。 3. 星際大戰：用程式碼建立銀河系。 4. 和安娜與艾莎一同玩程式。 5. codeSpark 學院：創建遊戲	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	1 小時玩 程 (hourofcode.com/hk/learn)
二	認識 運算思維	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	資融 P-III-1 程式設計工具的基本應用	1. 運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。	1 寫下你的第一個電腦程式。 2. 一小時玩 Flappy。	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	1 小時玩 程 (hourofcode.com/hk

附件 3-3

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
		數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	Code.org 共學	2. 讓所有參與的學生在一小時內都能學到 編程的樂趣。	3. 星際大戰：用程式碼建立銀河系。 4. 和安娜與艾莎一同玩程式。 5. codeSpark 學院：創建遊戲		/learn)
三	認識 運算思維	資 E3 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	資融 P-III-1 程式設計工具的基本應用 Code.org 共學	1. 運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。 2. 讓所有參與的學生在一小時內都能學到 編程的樂趣。	1 寫下你的第一個電腦程式。 2. 一小時玩 Flappy。 3. 星際大戰：用程式碼建立銀河系。 4. 和安娜與艾莎一同玩程式。 5. codeSpark 學院：創建遊戲	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	1 小時玩程 (hourofcode.com/hk/learn)
四	認識 運算思維	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3	資融 P-III-1 程式設計工具的基本應用 Code.org 共學	1. 運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。 2.	1 寫下你的第一個電腦程式。 2. 一小時玩 Flappy。 3. 星際大戰：用程式	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	1 小時玩程 (hourofcode.com/hk/learn)

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
		觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號		讓所有參與的學生在一小時內都能學到 編程的樂趣。	碼建立銀河系。 4. 和安娜與艾莎一同玩程式。 5. codeSpark 學院：創建遊戲		
五	認識 運算思維	資 E3 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	資融 P-III-1 程式設計工具的基本應用 Code.org 共學	1. 運用拖放程式設計的方式，學習電腦科學的基本概念。 2. 讓所有參與的學生在一小時內都能學到 編程的樂趣。	1 寫下你的第一個電腦程式。 2. 一小時玩 Flappy。 3. 星際大戰：用程式碼建立銀河系。 4. 和安娜與艾莎一同玩程式。 5. codeSpark 學院：創建遊戲	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	1 小時玩 程 (hourofcode.com/hk/learn)
六	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用	1. 下載與安裝 2. 操作介面 a. 切換舞台檢視模式	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正 3. 學會角色設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型	1. 能找出程式中的問題 除 錯並修正。 2. 學會角色 設定，能調整角色限制翻轉。	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	b. 舞台區 c. 角色區 d. 腳本區 3. 綜合應用 4 第一個動畫故事	6. 學會製作角色動態	3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 7. 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		
七	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資	1. 下載與安裝 2. 操作介面 a. 切換舞台檢視	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正 3. 學會角色設定 4. 學會新增角色	1. 能找出程式中的問題 除 錯並修正。 2. 學會角色 設定，能	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	模式 b. 舞台區 c. 角色區 d. 腳本區 3. 綜合應用 4 第一個動畫故事	5. 學會修改角色造型 6. 學會製作角色動態	調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 7. 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		
八	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 下載與安裝 2. 操作介面	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正 3. 學會角色設定	1. 能找出程式中的問題除錯並修正。 2.	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	a. 切換舞台檢視模式 b. 舞台區 c. 角色區 d. 腳本區 3. 綜合應用 4 第一個動畫故事	4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 6. 學會製作角色動態	學會角色 設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 7. 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		

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	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	1. 下載與安裝 2. 操作介面 a. 切換舞台檢視模式 b. 舞台區 c. 角色區 d. 腳本區 3. 綜合應用 4 第一個動畫故事	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正 3. 學會角色設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 6. 學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題 除 錯並修正。 2. 學會角色 設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 7. 學會製作用鍵盤控	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
					制移動的角色。		
十	Scratch 基礎篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	1. 下載與安裝 2. 操作介面 a. 切換舞台檢視模式 b. 舞台區 c. 角色區 d. 腳本區 3. 綜合應用 4 第一個動畫故事	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要除錯與修正 3. 學會角色設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 6. 學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題除錯並修正。 2. 學會角色設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6.	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量	Scratch 2.0 離線版

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
					學會製作依循規則不斷移動的角色。 7. 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		
十一	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	學會使用 Scratcht 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版
十三	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	學會使用 Scratcht 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號					
十四	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

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	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 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。	1. 循序結構 2. 重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版
十六	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		認識與使用資訊科技以表達想法。 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。	構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式				
十七	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數	學會使用 Scratcht 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		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。	3 運算式				
十八	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 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	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

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。					
十九	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 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。	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式	學會使用 Scratch 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 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。	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式	學會使用 Scratcht 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版
二十一	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6	1 選擇結構 a. 單向選擇結構 b. 雙向選擇結構	學會使用 Scratcht 程式指令	練習使用 Scratch 軟體	實作 Scratch	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3

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
		認識與使用資訊科技以表達想法。 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。	構 2 變數 a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式				

【第二學期】

課程名稱	漫步雲端成創客～coding 我也會		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	21
			設計教師	五年級教師
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☒ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 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)	分享合作、堅毅勇敢	與學校願景 呼應之說明	運用生活情境讓學生從生活中思考程式語言，課程活動也採用載具，讓學生能團隊合作並分享，讓學生能以創新思考的方式去玩程式，發展自我潛能。	
設計理念	交互作用：透過 Scratch 與簡易 趣的小遊戲 涵養推理與解題的能力。			
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素養，並理解各類媒	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。 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。	

附件 3-3

	體內容的意義與影響。		
課程目標	能運用 Scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算，動手實踐生活科技的設計。		

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	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	1. 角色移動 a. 方向與移動值 b. 設定 x 、 y 座標 c. 移動到特定位置 2. 角色移動範圍 a. 利用 x 、 y 座標 b. 利用顏色 3. 不斷移動 a. 在邊緣兩端來回移動 b. 在區域兩端	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡 3. 灌籃高手	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

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
			來回移動 c. 從一端消失，另一端出現				
二	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	1. 角色移動 a. 方向與移動值 b. 設定 x 、 y 座標 c. 移動到特定位置 2. 角色移動範圍 a. 利用 x 、 y 座標 b. 利用顏色 3. 不斷移動 a. 在邊緣兩端來回移動 b. 在區域兩端來回移動 c. 從一端消失，另一端出現	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡 3. 灌籃高手	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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
三	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	1. 角色移動 a. 方向與移動值 b. 設定 x 、 y 座標 c. 移動到特定位置 2. 角色移動範圍 a. 利用 x 、 y 座標 b. 利用顏色 3. 不斷移動 a. 在邊緣兩端來回移動 b. 在區域兩端來回移動 c. 從一端消失，另一端出現	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡 3. 灌籃高手	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
四	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6	1. 角色移動 a. 方向與移動值 b. 設定 x 、 y 座標	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡 3. 灌籃高手	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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
		認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	c. 移動到特定位置 2. 角色移動範圍 a. 利用 x 、 y 座標 b. 利用顏色 3. 不斷移動 a. 在邊緣兩端來回移動 b. 在區域兩端來回移動 c. 從一端消失，另一端出現				
五	Scratch 技巧篇(一)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 n-III-10	1. 角色移動 a. 方向與移動值 b. 設定 x 、 y 座標 c. 移動到特定位置 2. 角色移動範圍 a. 利用 x 、 y	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 蝴蝶樂遊園 2. 撈魚放大鏡 3. 灌籃高手	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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
		嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	座標 b. 利用顏色 3. 不斷移動 a. 在邊緣兩端來回移動 b. 在區域兩端來回移動 c. 從一端消失，另一端出現				
六	Scratch 技巧篇(二)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時 2. 場景移動 a. 重複的場景 b. 連續的場景 3. 重力加速度 a. 自由落體 b. 拋物線	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 星際大戰 2 打地鼠	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3

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						
七	Scratch 技巧篇(二)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時 2. 場景移動 a. 重複的場景 b. 連續的場景 3. 重力加速度 a. 自由落體 b. 拋物線	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 星際大戰 2 打地鼠	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
八	Scratch 技巧篇(二)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時 2. 場景移動 a. 重複的場景 b. 連續的場景 3. 重力加速度 a. 自由落體 b. 拋物線	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 星際大戰 2 打地鼠	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3

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						
九	Scratch 技巧篇(二)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時 2. 場景移動 a. 重複的場景 b. 連續的場景 3. 重力加速度 a. 自由落體 b. 拋物線	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 星際大戰 2 打地鼠	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
十	Scratch 技巧篇(二)	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時 2. 場景移動 a. 重複的場景 b. 連續的場景 3. 重力加速度 a. 自由落體 b. 拋物線	1. 舞台設計 2. 安排角色 3. 程式積木般排	1. 星際大戰 2 打地鼠	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 程式設計	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3

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	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratcht 程式指令設計小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
十二	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratcht 程式指令設計小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
十三	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratcht 程式指令設計小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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
		利用資訊科技分享學習資源與心得。					
十四	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用Scratcht 程式指令設計小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客
十五	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用Scratcht 程式指令設計小遊戲	1. 接雞蛋 2. 乒乓球 a. 基本版 b. 打磚塊	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3

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	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 程式指令設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
十七	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 程式指令設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客
十八	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 程式指令設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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
		利用資訊科技分享學習資源與心得。					
十九	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用Scratcht 程式指令設計小遊戲	練習使用Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客
二十	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用Scratcht 程式指令設計小遊戲	練習使用Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

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	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 程式指令設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式 1 猜數字 2. 射氣球	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 分享遊戲	巨岩版— Scratch 2.0 程式設計小創客

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。