

南投縣東埔國民小學 112 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	<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		上課節數	21
	<input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		設計教師	金雅恩
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 checked="" 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 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 checked="" 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)	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。	

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

設計理念			
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p> <p>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。</p>
課程目標	<p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
—	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)
—	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	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/learn)

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	程式設計工具的基本應用 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		
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	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。	學習評量 1.口頭問答 2.操作 評量	1 小時玩程 (hourofcode.com/hk/learn)

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		文字或符號			5.codeSpark 學院 :創建遊戲		
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 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)

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
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。	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		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		

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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				教材 自選/編教材須經課發會審查通過
					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 E6 認識與使用 資訊科技以表達想法。 數 r-III-3	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	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。	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
		觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	4 第一個動畫故事		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。		

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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.	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
					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。		
九	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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	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.		

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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				教材 自選/編教材須經課發會審查通過
					學會製作用鍵盤控制移動的角色。		
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	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	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.	學習評量 1. 口頭問答 2. 操作 評量	Scratch 2.0 離線版

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		模式中的數量關係，並用文字或符號	4 第一個動畫故事		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。		
十 一	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題	1. 循序結構 2.	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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	重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈				
十 二	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題	1. 循序結構 2.	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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	重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈				
十三	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題	1. 循序結構 2.	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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	重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈				
十四	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題	1. 循序結構 2.	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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	重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈				
十五	Scratch 程式篇(一)	資 E3 應用運算思維描述問題	1. 循序結構 2.	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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。	重複結構 A 計次式迴圈 b. 條件式迴圈 c. 無窮迴圈				

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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				教材 自選/編教材須經課發會審查通過
		助推理與解題。					
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 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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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。					
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。	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 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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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。	3 運算式				
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	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	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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。	b. 全域變數 c. 腳色變數 3 運算式				
二 十	Scratch 程式篇(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>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。</p>	<p>2 變數</p> <p>a. 新增變數 b. 全域變數 c. 腳色變數</p> <p>3 運算式</p>				

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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	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 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		助推理與解題。					

【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	<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		上課節數	20
	<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		設計教師	金雅恩
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 checked="" 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 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 checked="" 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)	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。	

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

<p>設計理念</p>	<p>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。</p>		
<p>總綱核心素養具 體內涵</p>	<p>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，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</p>
<p>課程目標</p>	<p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
—	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

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
			來回移動 c. 從一端消失，另一端出現				
— —	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	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	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

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	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				
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。	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	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		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。	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				
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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		<p>認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>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。</p>	<p>c. 移動到特定位置</p> <p>2. 角色移動範圍</p> <p>a. 利用 x、y 座標</p> <p>b. 利用顏色</p> <p>3. 不斷移動</p> <p>a. 在邊緣兩端來回移動</p> <p>b. 在區域兩端來回移動</p> <p>c. 從一端消失，另一端出現</p>				

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
			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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
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	巨岩版一 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	1.時間計算 a. 計算花費的時間 b. 倒數計時	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		認識與使用資訊科技以表達想法。	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				
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	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
			a. 自由落體 b. 拋物線				
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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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 Scratch 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	巨岩版一 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	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		分享學習資源與心得。					
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 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	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客
十四	Scratch 實戰篇(一)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達	學生個人創作遊戲。	學會使用 Scratch 程式指令設計 小遊戲	1.接雞蛋 2.乒乓球 a. 基本版	學習評量 1.口頭問答 2.操作評量	巨岩版一 Scratch

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。			b. 打磚塊	3.分享遊戲	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 Scratch 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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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	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	巨岩版一 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	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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		分享學習資源與心得。					
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 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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客
十九	Scratch 實戰篇(二)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達	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	學習評量 1.口頭問答 2.操作評量	巨岩版一 Scratch

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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
		想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。			2.射氣球	3.分享遊戲	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 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	巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計 小創客

註:

附件 3-3 (九年一貫 / 十二年國教併用)

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。