

【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<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><input type="checkbox"/> 其他類課程                                                                                                                                                                                                                                    |            | 上課節數                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 21      |
|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |            | 設計教師                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 五年級教師團隊 |
| 配合融入之領域及議題<br>(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)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動<br><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<br><input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育<br><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<br><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<br><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<br>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※<br>※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，<br>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<br>(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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 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。<br>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |         |

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

|      |                                        |  |                          |
|------|----------------------------------------|--|--------------------------|
|      | 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。   |  | 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 |
| 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<br>/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<br>技巧篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 | (一) 學生能理解角色移動中的方向與距離概念。<br>(二) 學生能運用 x、y 座標設定角色位置。<br>(三) 學生能控制角色移動到指定位置。<br>(四) 學生能運用座標或顏色判斷限制角色移動範圍。 | 1. 舞台設計<br>2. 安排角色<br>3. 程式積木搬排 | 1. 蝴蝶樂遊園<br>2. 撈魚放大鏡<br>3. 灌籃高手 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 程式設計 | 巨岩版—Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                        |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | 科議 c-III-1<br>依據設計構想動手實作。<br><br>科議 c-III-2<br>運用創意思考的技巧。<br><br>資議 t-III-3<br>運用運算思維解決問題。<br><br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 | (五) 學生能設計角色來回移動或持續移動效果。<br>(六) 學生能規劃舞台設計與角色配置。<br>(七) 學生能運用程式積木完成動畫設計。<br>(八) 學生能完成具主題性的 Scratch 創作作品。 |      |      |      |                     |

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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                              |                                 |                                 |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | 數 n-III-1 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。                                             |                                                                                              |                                 |                                 |                                       |                                |
| 二    | Scratch<br>技巧篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 | (一) 學生能理解角色移動中的方向與距離概念。<br>(二) 學生能運用 x、y 座標設定角色位置。<br>(三) 學生能控制角色移動到指定位置。<br>(四) 學生能運用座標或顏色判 | 1. 舞台設計<br>2. 安排角色<br>3. 程式積木搬排 | 1. 蝴蝶樂遊園<br>2. 撈魚放大鏡<br>3. 灌籃高手 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 程式設計 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                      |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | 科議 c-III-1<br>依據設計構想動手實作。<br><br>科議 c-III-2<br>運用創意思考的技巧。<br><br>資議 t-III-3<br>運用運算思維解決問題。<br><br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br>藝 1-III-6 能學習設計思 | 斷限制角色移動範圍。<br>(五) 學生能設計角色來回移動或持續移動效果。<br>(六) 學生能規劃舞台設計與角色配置。<br>(七) 學生能運用程式積木完成動畫設計。<br>(八) 學生能完成具主題性的 Scratch 創作作品。 |      |      |      |                     |

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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                           |                                 |                                 |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | 考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 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。             |                                                                           |                                 |                                 |                                       |                                |
| 三    | Scratch<br>技巧篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作 | (一) 學生能理解角色移動中的方向與距離概念。<br>(二) 學生能運用 x、y 座標設定角色位置。<br>(三) 學生能控制角色移動到指定位置。 | 1. 舞台設計<br>2. 安排角色<br>3. 程式積木搬排 | 1. 蝴蝶樂遊園<br>2. 撈魚放大鏡<br>3. 灌籃高手 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 程式設計 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                            |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1<br/>依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2<br/>運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3<br/>運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>(四) 學生能運用座標或顏色判斷限制角色移動範圍。</p> <p>(五) 學生能設計角色來回移動或持續移動效果。</p> <p>(六) 學生能規劃舞台設計與角色配置。</p> <p>(七) 學生能運用程式積木完成動畫設計。</p> <p>(八) 學生能完成具主題性的 Scratch 創作作品。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                    |                                 |                                 |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 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。 |                                                    |                                 |                                 |                                       |                                |
| 四    | Scratch<br>技巧篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。                              | (一) 學生能理解角色移動中的方向與距離概念。<br>(二) 學生能運用 x、y 座標設定角色位置。 | 1. 舞台設計<br>2. 安排角色<br>3. 程式積木搬排 | 1. 蝴蝶樂遊園<br>2. 撈魚放大鏡<br>3. 灌籃高手 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 程式設計 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                       |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>(三) 學生能控制角色移動到指定位置。</p> <p>(四) 學生能運用座標或顏色判斷限制角色移動範圍。</p> <p>(五) 學生能設計角色來回移動或持續移動效果。</p> <p>(六) 學生能規劃舞台設計與角色配置。</p> <p>(七) 學生能運用程式積木完成動畫設計。</p> <p>(八) 學生能完成具主題性的 Scratch 創作作品。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                               |                                                |                                                |                                                          | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                                               |                                                |                                                |                                                          |                                |
| 五    | Scratch<br>技巧篇(一)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>                              | <p>(一) 學生能理解角色移動中的方向與距離概念。</p> <p>(二) 學生能運用 x、y 座標設定角色位置。</p> | <p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木搬排</p> | <p>1. 蝴蝶樂遊園</p> <p>2. 撈魚放大鏡</p> <p>3. 灌籃高手</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p> | <p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                       |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材</p> | <p>(三) 學生能控制角色移動到指定位置。</p> <p>(四) 學生能運用座標或顏色判斷限制角色移動範圍。</p> <p>(五) 學生能設計角色來回移動或持續移動效果。</p> <p>(六) 學生能規劃舞台設計與角色配置。</p> <p>(七) 學生能運用程式積木完成動畫設計。</p> <p>(八) 學生能完成具主題性的 Scratch 創作作品。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上 |                                                |                             |                                                          | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | <p>與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                 |                                                |                             |                                                          |                                |
| 六    | Scratch<br>技巧篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技</p>                                                           | (一) 學生能理解時間變數的概念並進行時間計算。        | <p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木搬排</p> | <p>1. 星際大戰</p> <p>2 打地鼠</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p> | <p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源          |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                                 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>(二) 學生能設計倒數計時功能。</p> <p>(三) 學生能運用背景移動製作場景效果。</p> <p>(四) 學生能設計重複或連續的場景變化。</p> <p>(五) 學生能理解重力概念並設計自由落體效果。</p> <p>(六) 學生能設計簡單的拋物線或跳躍動作。</p> <p>(七) 學生能整合時間、場景與移動設計程式。</p> <p>(八) 學生能完成具互動性的</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------|------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> | Scratch 遊戲或作品。           |                                 |                  |                                       |                                |
| 七    | Scratch<br>技巧篇(二)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。                                                                                                         | (一) 學生能理解時間變數的概念並進行時間計算。 | 1. 舞台設計<br>2. 安排角色<br>3. 程式積木搬排 | 1. 星際大戰<br>2 打地鼠 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 程式設計 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                                 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>(二) 學生能設計倒數計時功能。</p> <p>(三) 學生能運用背景移動製作場景效果。</p> <p>(四) 學生能設計重複或連續的場景變化。</p> <p>(五) 學生能理解重力概念並設計自由落體效果。</p> <p>(六) 學生能設計簡單的拋物線或跳躍動作。</p> <p>(七) 學生能整合時間、場景與移動設計程式。</p> <p>(八) 學生能完成具互動性的</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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> | Scratch 遊戲或作品。                  |      |      |      |                     |

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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                             |                                                |                             |                                                          | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
| 八    | Scratch<br>技巧篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> | <p>(一) 學生能理解時間變數的概念並進行時間計算。</p> <p>(二) 學生能設計倒數計時功能。</p> <p>(三) 學生能運用背景移動製作場景效果。</p> <p>(四) 學生能設計重複或連續的場景變化。</p> <p>(五) 學生能理解重力概念並設計自由落體效果。</p> <p>(六) 學生能設計簡單的拋物線或跳躍動作。</p> | <p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木搬排</p> | <p>1. 星際大戰</p> <p>2 打地鼠</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p> | <p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源                                     |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|------------------------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表</p> | <p>可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上</p> <p>(七) 學生能整合時間、場景與移動設計程式。</p> <p>(八) 學生能完成具互動性的 Scratch 遊戲或作品。</p> |      |      |      | <p>教材<br/>學習資源</p> <p>自選/編教材<br/>須經課發會審查通過</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<br>/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                |
|      |                          | 述，並據以推理或解題。                                                                                                                    |                                                                                                                                                |                                                |                             |                                                          |                                |
| 九    | Scratch<br>技巧篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> | <p>(一) 學生能理解時間變數的概念並進行時間計算。</p> <p>(二) 學生能設計倒數計時功能。</p> <p>(三) 學生能運用背景移動製作場景效果。</p> <p>(四) 學生能設計重複或連續的場景變化。</p> <p>(五) 學生能理解重力概念並設計自由落體效果。</p> | <p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木搬排</p> | <p>1. 星際大戰</p> <p>2 打地鼠</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p> | <p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源          |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 嘗試將較複雜的</p> | <p>(六) 學生能設計簡單的拋物線或跳躍動作。</p> <p>(七) 學生能整合時間、場景與移動設計程式。</p> <p>(八) 學生能完成具互動性的 Scratch 遊戲或作品。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                        |                                                |                             |                                                          | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | 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。                                                                     |                                                                                                                                        |                                                |                             |                                                          |                                |
| 十    | Scratch<br>技巧篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> | <p>(一) 學生能理解時間變數的概念並進行時間計算。</p> <p>(二) 學生能設計倒數計時功能。</p> <p>(三) 學生能運用背景移動製作場景效果。</p> <p>(四) 學生能設計重複或連續的場景變化。</p> <p>(五) 學生能理解重力概念並設</p> | <p>1. 舞台設計</p> <p>2. 安排角色</p> <p>3. 程式積木搬排</p> | <p>1. 星際大戰</p> <p>2 打地鼠</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 程式設計</p> | <p>巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> | <p>計自由落體效果。</p> <p>(六) 學生能設計簡單的拋物線或跳躍動作。</p> <p>(七) 學生能整合時間、場景與移動設計程式。</p> <p>(八) 學生能完成具互動性的 Scratch 遊戲或作品。</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<br>學習資源                 |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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-1 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。                                             |                                                                                                   |                        |                                      |                                       |                            |
| 十一   | Scratch<br>實戰篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 | (一) 學生能規劃遊戲主題與基本玩法。<br>(二) 學生能設計角色與舞台，呈現遊戲情境。<br>(三) 學生能運用程式積木控制角色動作。<br>(四) 學生能設計簡單互動機制（如碰撞、得分）。 | 學會使用Scratcht 程式指令設計小遊戲 | 1. 接雞蛋<br>2. 乒乓球<br>a. 基本版<br>b. 打磚塊 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | 科議 c-III-1<br>依據設計構想動手實作。<br><br>科議 c-III-2<br>運用創意思考的技巧。<br><br>資議 t-III-3<br>運用運算思維解決問題。<br><br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br>藝 1-III-6 能學習設計思 | (五) 學生能運用變數記錄分數或遊戲狀態。<br>(六) 學生能進行程式除錯與修正。<br>(七) 學生能完成具基本規則與互動的遊戲作品。<br>(八) 學生能進行作品發表與分享。 |      |      |      |                     |

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<br>學習資源                 |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                          |                        |                                      |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過        |
|      |                          | 考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 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。             |                                                                                          |                        |                                      |                                       |                            |
| 十二   | Scratch<br>實戰篇(一)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作 | (一) 學生能規劃遊戲主題與基本玩法。<br>(二) 學生能設計角色與舞台，呈現遊戲情境。<br>(三) 學生能運用程式積木控制角色動作。<br>(四) 學生能設計簡單互動機制 | 學會使用 Scratch 程式指令設計小遊戲 | 1. 接雞蛋<br>2. 乒乓球<br>a. 基本版<br>b. 打磚塊 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>(如碰撞、得分)。</p> <p>(五) 學生能運用變數記錄分數或遊戲狀態。</p> <p>(六) 學生能進行程式除錯與修正。</p> <p>(七) 學生能完成具基本規則與互動的遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                            |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                      |                            |                                                         |                                                          | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過                   |
|      |                          | <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                                                                      |                            |                                                         |                                                          |                                       |
| 十三   | Scratch<br>實戰篇(一)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>                              | <p>(一) 學生能規劃遊戲主題與基本玩法。</p> <p>(二) 學生能設計角色與舞台，呈現遊戲情境。</p> <p>(三) 學生能運用程式積木控制角色動作。</p> | 學會使用<br>Scratcht 程式指令設計小遊戲 | <p>1. 接雞蛋</p> <p>2. 乒乓球</p> <p>a. 基本版</p> <p>b. 打磚塊</p> | <p>學習評量</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 分享遊戲</p> | <p>巨岩版—Scratch</p> <p>2.0 程式設計小創客</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<br>學習資源          |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                               |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>(四) 學生能設計簡單互動機制（如碰撞、得分）。</p> <p>(五) 學生能運用變數記錄分數或遊戲狀態。</p> <p>(六) 學生能進行程式除錯與修正。</p> <p>(七) 學生能完成具基本規則與互動的遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                          |                           |                                                         |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                                          |                           |                                                         |                                       |                                |
| 十四   | Scratch<br>實戰篇(一)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>                              | <p>(一) 學生能規劃遊戲主題與基本玩法。</p> <p>(二) 學生能設計角色與舞台，呈現遊戲情境。</p> | 學會使用<br>Scratch 程式指令設計小遊戲 | <p>1. 接雞蛋</p> <p>2. 乒乓球</p> <p>a. 基本版</p> <p>b. 打磚塊</p> | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                           |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 a-III-2<br/>展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1<br/>依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2<br/>運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3<br/>運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材</p> | <p>(三) 學生能運用程式積木控制角色動作。</p> <p>(四) 學生能設計簡單互動機制（如碰撞、得分）。</p> <p>(五) 學生能運用變數記錄分數或遊戲狀態。</p> <p>(六) 學生能進行程式除錯與修正。</p> <p>(七) 學生能完成具基本規則與互動的遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                          |                           |                                                         |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | <p>與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                                          |                           |                                                         |                                       |                                |
| 十五   | Scratch<br>實戰篇(一)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技</p>                                                           | <p>(一) 學生能規劃遊戲主題與基本玩法。</p> <p>(二) 學生能設計角色與舞台，呈現遊戲情境。</p> | 學會使用<br>Scratch 程式指令設計小遊戲 | <p>1. 接雞蛋</p> <p>2. 乒乓球</p> <p>a. 基本版</p> <p>b. 打磚塊</p> | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                           |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2<br/>展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1<br/>依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2<br/>運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3<br/>運用運算思維解決問題。</p> | <p>(三) 學生能運用程式積木控制角色動作。</p> <p>(四) 學生能設計簡單互動機制（如碰撞、得分）。</p> <p>(五) 學生能運用變數記錄分數或遊戲狀態。</p> <p>(六) 學生能進行程式除錯與修正。</p> <p>(七) 學生能完成具基本規則與互動的遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源              |
|------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上 |                        |                                         |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過     |
|      |                          | <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> |                                 |                        |                                         |                                       |                         |
| 十六   | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。                                                                                                         | (一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。      | 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<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 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<br>學習資源          |
|------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>(二) 學生能運用變數儲存數值（如答案、分數）。</p> <p>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。</p> <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> <p>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。</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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 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> | (八) 學生能進行作品發表與分享。               |      |      |      |                     |

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<br>學習資源              |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                                                                 |                        |                                         |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過     |
| 十七   | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> | <p>(一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。</p> <p>(二) 學生能運用變數儲存數值(如答案、分數)。</p> <p>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。</p> <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> | 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<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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」                                                                                                    |                                                                                |      |      |      |                     |
|      |             | 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。<br><br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表 | 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上<br><br>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。<br>(八) 學生能進行作品發表與分享。 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |

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<br>/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<br>若參考領綱，至少包含 2 領域以上                                                                                                                         |                        |                                         |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過     |
|      |                          | 述，並據以推理或解題。                                                                                                                    |                                                                                                                                                     |                        |                                         |                                       |                         |
| 十八   | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> | <p>(一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。</p> <p>(二) 學生能運用變數儲存數值(如答案、分數)。</p> <p>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。</p> <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> | 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<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 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<br>學習資源          |
|------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                        |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 n-III-1 嘗試將較複雜的</p> | <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> <p>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                     |
|------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                          |                           |                                            |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過            |
|      |                          | 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。                                                                     |                                                                                                                          |                           |                                            |                                       |                                |
| 十九   | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> | <p>(一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。</p> <p>(二) 學生能運用變數儲存數值(如答案、分數)。</p> <p>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。</p> <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> | 學會使用<br>Scratch 程式指令設計小遊戲 | 練習使用<br>Scratch 軟體設計程式<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—<br>Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> | <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> <p>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                 |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                               |                        |                                        |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過        |
|      |                          | 數 n-III-1 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。                                             |                                                                               |                        |                                        |                                       |                            |
| 二十   | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 | (一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。<br>(二) 學生能運用變數儲存數值(如答案、分數)。<br>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。 | 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<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                               |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>科議 c-III-1<br/>依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2<br/>運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3<br/>運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思</p> | <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> <p>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源                 |
|------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                               |                        |                                        |                                       | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過        |
|      |                          | 考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 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。             |                                                                               |                        |                                        |                                       |                            |
| 二十一  | Scratch<br>實戰篇(二)<br>(1) | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的法。<br><br>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br><br>科議 a-III-2 展現動手實作 | (一) 學生能理解遊戲設計的基本概念(規則、目標)。<br>(二) 學生能運用變數儲存數值(如答案、分數)。<br>(三) 學生能使用隨機數設計遊戲內容。 | 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<br>1. 猜數字<br>2. 射氣球 | 學習評量<br>1. 口頭問答<br>2. 操作評量<br>3. 分享遊戲 | 巨岩版—Scratch<br>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<br>學習資源          |
|------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上                                                                                                               |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | <p>的興趣及正向的科技態度。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> | <p>(四) 學生能運用條件判斷設計遊戲回饋。</p> <p>(五) 學生能設計角色移動與互動機制。</p> <p>(六) 學生能運用碰撞偵測設計遊戲功能。</p> <p>(七) 學生能完成簡單的 Scratch 遊戲作品。</p> <p>(八) 學生能進行作品發表與分享。</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<br>學習資源          |
|------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------|------|------|---------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少<br>包含 2 領域以上 |      |      |      | 自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|      |             | 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br><br>數 n-III-1 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。 |                                 |      |      |      |                     |

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。