

南投縣東埔國民小學 115 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-愛護地球小創客		年級/班級	六年級甲班
彈性學習課程類別	■統整性(■主題□專題□議題)探究課程 □社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 □其他類課程		上課節數	21 節
			設計教師	六年級教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	□國語文 □英語文(不含國小低年級) □本土語文□臺灣手語 □新住民語文 ■數學 □生活課程 □健康與體育 ■社會 □自然科學 ■藝術 □綜合活動 ■資訊科技(國小) □科技(國中)		□人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育 □性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	堅毅勇敢	與學校願景呼應之說明	學生運用創新思考的方式去實踐自我想法，發展自我潛能。	
設計理念	系統與模型：micro:bit 電路板運作方式 scratch 程式開發 。			
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-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		土及全球議題。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 科-E-C3 能利用科技理解與關心本土與國際事務，並認識與包容多元文化。
課程目標	1. 學生能理解電子元件的運作方式，探索生活中的電子元件應用，動手實踐生活科技的設計。 2. 學生能分組合作遊戲，培養團隊合作的能力。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。 3 學會設計 LED 動畫與傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體：scratch 3. 小試身手玩 micro:bit (1) 新增專案。 (2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。		生活中人機互動的按鈕設計。	路板連接到電腦及 A . B 鈕載入與執行程式。		
二	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體： scratch 3. 小試身手玩 micro:bit	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。		3 學會設計 LED 動畫與傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。	(1) 新增專案。 (2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
三	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。 3 學會設計 LED 動畫與傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體：scratch 3. 小試身手玩 micro:bit (1) 新增專案。 (2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。					
四	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。 3 學會設計 LED 動畫與傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體：scratch 3. 小試身手玩 micro:bit (1) 新增專案。 (2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。					
五	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 科議 a-III-2	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。 3 學會設計 LED 動畫與傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體：scratch 3. 小試身手玩 micro:bit (1) 新增專案。 (2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。		設計。	鈕載入與執行程式		
六	認識 mirco-bit 控制板(1)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E4 認識常	1. 認識 mirco bit 控制板的構與功能 2. mircobit 取代搖桿及滑鼠	1. 認識 micro:bit 電路板與 scratch 編輯器的使用方式。 2. 學會設計啟動時顯示笑臉圖案。 3 學會設計 LED 動畫與	1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體： scratch 3. 小試身手玩 micro:bit (1) 新增專案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	巨岩 Micro:bit 小創客初 體驗

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		見的資訊科技共創工具的使用方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。		傳送到 micro:bit 初步認識電路板開發程式的方法。 4. 應用按鈕控制，體會生活中人機互動的按鈕設計。	(2) 編輯啟動時顯示笑臉。 (3) 設定持續時間 4. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦及 A .B 鈕載入與執行程式		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
七	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 程式練習	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 3. 學會角色信息設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。學會製作用鍵盤控制移動的角色。	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。					
八	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正	1. 能找出程式中的問題抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2	3. 程式練習	3. 學會角色信息設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 學會製作角色動態	能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		運用創意思考的技巧。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。					
九	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 程式練習	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 3. 學會角色信息設定 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抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，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	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。		學會製作角色動態	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。 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。					
十	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 程式練習	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 3. 學會角色信息設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，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。	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表			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。 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		現創作主題。 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。					
十一	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 程式練習	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 3. 學會角色信息設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀			斷移動的角色。 學會製作用鍵盤控制移動的角色。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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。					
十二	Scratch 訊息與偵測的應用(1)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科議 a-III-2	1. 造型塑型 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 程式練習	1. 了解座標的觀念 2. 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 3. 學會角色信息設定 4. 學會新增角色 5. 學會修改角色造型 學會製作角色動態	1. 能找出程式中的問題抓錯並修正。 2. 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。 3. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 4. 學會新增與修改角色造型。 5. 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 6. 學會製作依循規則不斷移動的角色。 學會製作用鍵盤控制移動的角色。	1. 口頭問答 2. 操作評量學習評量	巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		或符號正確表述，協助推理與解題。					
十三	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
十四	Scratch 愛護地球議題 動畫程式	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
	創作(1)	用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資	3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
十五	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
十六	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十七	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
十八	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒	程式設計。				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
十九	Scratch 愛護地球議題動畫程式創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
二十	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫程式設計。	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					
二十一	Scratch 愛護地球議題 動畫程式 創作(1)	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技	1. 腳本規畫 2. 廣播訊息與接收訊息 3. 實作結合 scratch+mirco bit 進行環保愛地球專題的地畫	能學會使用 Scratch 軟體設計小遊戲	練習使用 Scratch 軟體設計程式	實作 Scratch	Scratch 離線版

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		以表達想法。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒	程式設計。				

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少 包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		材與技法，表現創作主題。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。					

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。