

南投縣萬豐國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	我是小創客	年級/班級	四年級/甲班
類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，共 21 週 21 節
		設計教師	高鳳儀
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	創新	與學校願景呼應之說明	利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。
設計理念	透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。		
總綱核心素養 具體內涵	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體	領綱核心素養 具體內涵	科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活

	<p>及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p>	<p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達</p> <p>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</p> <p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透網路搜尋引擎找尋各種資訊 2. 能學會使用各種常用雲端服務 3. 能學會文件編輯軟體進行文章編輯及卡片設計 4. 能了解運算思維基礎概念 	

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						
一	單元 1-網路搜搜搜/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資訊科技之使用原則- 常見網路搜尋引擎- 搜尋引擎的用途	1. 學生能認識常見的搜尋引擎 2. 學生能認識搜尋引擎的用途	1. 讓學生認識常用搜尋引擎的使用介面與操作方式 2. 讓學生知道搜尋引擎可以幫我們做那些事	口頭問答	
二	單元 1-網路搜搜搜/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資料搜尋的基本方法- 搜尋引擎的用途 -常見網路搜尋引擎 -資料搜尋的方法	學生能學會搜尋網站、網頁	配合國語課文本，讓學生使用 Google 網頁搜尋作者的相關資料	口頭問答	

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						
三	單元 1-網路搜搜搜/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資料搜尋的基本方法 -搜尋引擎的用途 -常見網路搜尋引擎 -資料搜尋的方法	學生能學會圖片的搜尋與使用	1. 讓學生使用 Google 網頁的圖片搜尋功能，搜尋武界部落的風景照片。 2. 在 Google 搜尋列中輸入天氣，來查詢武界部落的天氣及接收重大氣象通報	口頭問答	
四	單元 1-網路搜搜搜/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資料搜尋的基本方法- 資料搜尋的方法	學生能了解網路搜尋到資料	學生進行分組，使用 Google 網頁的網站搜尋功能，搜尋 covid-19 世界各國主要疫苗的介紹	口頭問答	

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						
五	單元 2-電子郵件/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	網路通訊軟體的使用- 電子郵件的應用	1. 學生能認識電子郵件的格式 2. 學生能利用登入自己的信箱	1. 老師比較傳統郵件和電子郵件的差別，例如：費用、時效等。 2. 學生使用自己的教育雲(OpenId)帳號，熟悉登入 G Suit 步驟。	口頭問答	
六	單元 2-電子郵件/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	網路通訊軟體的使用- 電子郵件的應用	1. 學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件 2. 學生能設定信件匣、信件分類並且能處理垃圾郵件	1. 登入 Google 的 Gmail 服務 2. 寫一封簡單的問候信給通訊錄中的同學 3. 學會將信件刪除並處理垃圾信。 4. 學生將同學的 Email 輸入到 gmail 的通訊錄中	實作評量	

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						
七	單元 2-電子郵件/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	網路通訊軟體的使用- 電子郵件的應用	1. 學生能管理通訊錄，利用通訊錄寄送信件 2. 學生能了解並遵守網路禮節和資訊安全	1. 收到問候信後再回信給寄件人 2. 學會寄(回)信時的網路禮節和倫理 3. 認識帶有病毒的危險信件	實作評量	電子郵件安全的宣導影片
八	單元 3-我的雲端檔案/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	雲端服務或工具的使用 -雲端服務的定義 -雲端服務的種類 -雲端服務使用系統化數位資料管理方法 -資料分析的用途	1. 學生能認識雲端硬碟系統 2. 學生能學習並使用雲端服務	1. 使用教育雲(OpenId)帳號登入 2. 介紹 Google 雲端硬碟及相片服務 3. 能在 Google 雲端硬碟中建立資料夾，並上傳和下載檔案。	實作評量	

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						
九	單元 3-我的雲端檔案/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	雲端服務或工具的使用 -雲端服務的定義 -雲端服務的種類 -雲端服務使用系統化數位資料管理方法 -資料分析的用途	1. 學生能學習並使用雲端服務 2. 學生能自主學習	1. 將手機或平板登入自己的 G suit 帳號 2. 手機拍照後 Google 相簿 app 自動備份，藉以認識 Google 儲存圖片的服務	實作評量	
十	單元 3-我的雲端檔案/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	雲端服務或工具的使用 -雲端服務的定義 -雲端服務的種類 -雲端服務使用系統化數位資料管理方法 -資料分析的用途	1. 學生能學習並使用雲端服務 3. 學生能自主學習	學生能在 Google 雲端相片中尋找、下載個人活動照片，上傳到雲端並建立方享相簿	實作評量	

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						
十一	單元 4-小主編/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	文書編輯軟體的使用-文書編輯軟體的種類及功能	. 學生能夠知道文書編輯軟體的種類(如 word 及 writer)與功能表	1. 介紹常用的文件編輯軟體：Microsoft Word、LibreOffice 2. 介紹 Microsoft Word 常用功能	實作評量	
十二	單元 4-小主編/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	文書編輯軟體的使用-文件簡易編輯與儲存	學生能夠使用文書編輯軟體進行簡單的編輯與儲存	介紹文書軟體-word 1. 打開 word，並做工作列的介紹 2. 工具按鈕列-隨著標籤不同會變動 3. 工作區-編輯內容 4. 文件檢視模式 5. 顯示比例 6. 練習檔案工作列中的四種功能儲存檔案	實作評量	

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						
十三	單元 4-小主編/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	文書編輯軟體的使用-文件簡易編輯與儲存【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能夠使用文書編輯軟體進行簡單的編輯與儲存	1. 以國語課文為文本，輸入至文件編輯區。 2. 教學生在每段文字間如何斷行	實作評量	
十四	單元 4-小主編/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-1b-II-1 選擇合宜的學習方	文書編輯軟體的使用-文件簡易編輯與儲存【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能夠使用文書編輯軟體進行簡單的編輯與儲存	將編輯區中的文字內容，進行大小、顏色、粗體、斜體、底線、排列方式，進行美編。	實作評量	

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						
		法，落實學習行動。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。					
十五	單元 4-小主編/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	文書編輯軟體的使用-文件簡易編輯與儲存【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能夠使用文書編輯軟體進行簡單的編輯與儲存	1. 將編輯區中的文字內容，進行大小、顏色、粗體、斜體、底線、排列方式，進行美編。 2. 相互觀摩同學的作品	實作評量	

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						
十六	單元 5-雲端繪圖猜猜猜 /1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝-2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	雲端服務或工具的使用 -雲端服務的定義 -雲端服務的種類 -雲端服務使用系統化數位資料管理方法 -資料分析的用途	1. 學生能學習並使用雲端服務 2. 學生能認識 AI 人工智慧的運用 3. 學生能自主學習	1. 網址輸入關鍵字「google 塗鴉」。連結到 https://quickdraw.withgoogle.com 網站，讓學生試試塗鴉。 2. 網址列輸入關鍵字「google 自動畫圖」，連結到 AutoDraw https://www.autodraw.com/ 網站及 Google A. I. 實驗計畫	實作評量	Google 塗鴉牆
十七	單元 6-我是大製片 /1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	程式設計工具之功能與操作 -常見程式設計的工具	學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具	1. 透過生活經驗結合說明 Scratch 功能 2 展示動畫作品 3. 介紹 Scratch 操作介面	實作評量	

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						
十八	單元 6-我是大製片 /1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-t-II-3 認識以 運算思維解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	程式設計工具之功能與操作 -常見程式設計的工具 -程式設計工具介面認識 -程式設計工具操作的方法	學生能熟悉程式設計工具介面功能	示範操作 Scratch 動作、外觀、控制三大項目的功能及程式運作的邏輯概念	實作評量	
十九	單元 6-我是大製片/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	程式設計之基本應用 -視覺化程式設定 -程序性語法介紹 -程式簡單迴圈	1. 學生能透過程式設計工具設計角色 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	使用 Scratch 動作、外觀、控制三大項目的功能製作一個簡單的動畫	實作評量	

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						
二十	單元 6-我是大製片/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	程式設計之基本應用 -視覺化程式設定 -程序性語法介紹 -程式簡單迴圈	1. 學生能透過程式設計工具設計角色 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	使用 Scratch 動作、外觀、控制三大項目的功能製作一個簡單的動畫	實作評量	
二十一	單元 6-我是大製片/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	程式設計之基本應用 -視覺化程式設定 -程序性語法介紹 -程式簡單迴圈	1. 學生能透過程式設計工具設計角色 2. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	1. 使用 Scratch 動作、外觀、控制三大項目的功能製作一個簡單的動畫 2. 學生相互觀摩作品，並票選出最後歡迎的前三名。	實作評量	

【第二學期】

課程名稱	我是小創客	年級/班級	四 年級／甲班
類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，共 20 週 20 節
		設計教師	高鳳儀
配合融入之領域及議題 (統整性課程 必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	創新	與學校願景 呼應之說明	利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。
設計理念	透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。		
總綱核心素養 具體涵養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題

	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>		<p>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達</p> <p>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</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用</p> <p>科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用文件編輯軟體設計表格 2. 能使用 Scratch 製作動畫並理解邏輯運算思維的概念 3. 能熟悉線上學習資源進行自學 4. 能使用通訊軟體並懂得網路禮節 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
一	單元 1-我的課表 /1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議-p-II-1 認識以 資訊科技溝通的方法。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	文書編輯軟體的使用 -文件表格應用【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化表格	1. 教師事先透過文書編輯軟體準備幾份用表格設計的成品，包括功課表及月曆，來讓學生觀察到作品相似之處 2. 能插入 3x3、5x7 的表格	實作評量	
二	單元 1-我的課表/1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議-p-II-1 認識以 資訊科技溝通的方法。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	文書編輯軟體的使用 -文件表格應用【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化表格	1. 插入 6x8 的表格 2. 在表格內輸入課表內容	實作評量	
三	單元 1-我的課表/1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統。	文書編輯軟體的使用 -文件表格應用	1. 學生學會利用軟體繪製表格	1. 對表格內文字進行編輯，做出最符合表格大小的字形。 2. 變化表格的格線樣式及顏色	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		資議-p-II-1 認識以 資訊科技溝通的方法。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	2. 學生能利用軟體美化表格	3. 改變表格的底色		
四	單元 1-我的課表/1 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-1 認識以 資訊科技溝通的方法。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	文書編輯軟體的使用 -文件表格應用 【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化表格 3. 能使用插入各種元件美化版面	1. 變化表格的格線樣式及顏色 2. 改變表格的底色 3. 插入圖片及文字藝術師	實作評量	
五	單元 1-我的課表/1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議-p-II-1 認識以 資訊科技溝通的方法。	文書編輯軟體的使用 -文件表格應用 【國語文領域】	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化表格 3. 能使用插入各種元件美化版面	1. 使用插入圖片美化版面 2. 使用插入文字藝術師做為標題，並對標題進行各種變化。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。				
六	單元 2-我的 小劇場/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-t-II-3 認識以 運算思維 解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學生能討論出三分鐘劇場的主題	1. 學生進行分組，以三人為一組。 2. 教導學生編寫腳本的方法 3. 請學生討論劇場主題及人物角色。	實作評量	
七	單元 2- 我的 小劇場/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-t-II-3	能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學生能寫出三分鐘的劇場腳本	1. 各組開時進行腳本討論，並將內容繕打在 Word 文件上。 2. 組長將討論好的腳本用 mail 寄給老師	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		認識以 運算思維 解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。					
八	單元 2 -- 我的小劇場 / 1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-t-II-3 認識以 運算思維 解決問題的過程。 藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國-4-II-1 認識	程式設計之基本應用 -視覺化程式設定 -程序性語法介紹 -程式簡單迴圈 -條件判斷語法	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	各組依據腳本進下列步驟： 1 更改場景 2. 設定角色人物 3. 對個別角色進程式編輯： 移動位置、外型變化 4. 使用迴圈、觸發、偵測、事件、控制、音效等功能	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。					
九	單元 2--我 的小劇場/1 節	資議 t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程 資議 t-II-3 認識以 運算思 維 解決問題的 過程。 藝-1-II-6 能使用 視覺元素與想 像力，豐富創作 主題。 國-4-II-1 認識 常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	程式設計之基 本應用 -視覺化程式設 定 -程序性語法介 紹 -程式簡單迴圈 -條件判斷語法	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程 式設計工具 2. 學生能熟悉程 式設計工具介面 功能 3. 學生能透過程 式設計工具設計 舞台 4. 學生能透過程 式設計工具設計 角色 5. 學生能夠藉由 程式設計工作的 作品產生對動畫 製作之興趣	各組依據腳本進 下列步驟： 1 更改場景 2. 設定角色人 物 3. 對個別角色 進行程式編輯： 移動位置、外型 變化 4. 使用迴圈、觸 發、偵測、事件 、控制、音效等 功能	實作評量	
十	單元 2--我 的小劇場/1 節	資議 t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程 資議 t-II-3	程式設計之基 本應用 -視覺化程式設 定	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程 式設計工具 2. 學生能熟悉程 式設計工具介面 功能	各組依據腳本進 下列步驟： 1 更改場景 2. 設定角色人 物 3. 對個別角色 進行程式編輯： 移動位置、外型 變化	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		<p>認識以 運算思維 解決問題的過程。</p> <p>藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。</p>	<p>-程序性語法介紹</p> <p>-程式簡單迴圈</p> <p>-條件判斷語法</p>	<p>3. 學生能透過程式設計工具設計舞台</p> <p>4. 學生能透過程式設計工具設計角色</p> <p>5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣</p>	<p>4. 使用迴圈、觸發、偵測、事件、控制、音效等功能</p>		
十一	單元 3-線上學習高手 /1 節	<p>資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>程式設計之基本應用</p> <p>-視覺化程式設定</p> <p>-程序性語法介紹</p> <p>-程式簡單迴圈</p> <p>-條件判斷語法</p>	<p>1. 學生能完成三分鐘的劇場動畫</p> <p>2. 學生能流利表達動畫內容</p>	<p>1. 各組學生報告組內完成的動畫</p> <p>2. 學生能發表對其他組別動畫的看法</p> <p>3. 老師進行統整，給予各組建議及稱讚。</p>	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十二	單元 3-線上學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢 -數位學習網站的使用	1. 認識常用的數位學習資源 2. 能利用線上的數位學習資源進行自學	介紹常用的數位學習資源：均一平台、Pagamo、Cool English、達學堂	實作評量	
十三	單元 3-線上學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢 -數位學習網站的使用	1. 能利用 Pagamo 數位學習資源進行自學 2. 能使用教育雲 (OpenId) 帳號登入 Pagamo 網站 3. 能熟悉 Pagamo 遊戲介面	1. 使用教育雲 (OpenId) 帳號等入 Pagamo 2. 說明 Pagamo 遊戲規則	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十四	單元 3-線上學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢 -數位學習網站的使用	1. 能在 Pagamo 中自選教材進行自學 2. 能熟悉 Pagamo 線上遊戲的規則	1. 在 Pagamo 中選擇四年級下學期的國語單元 2. 開始進行 Pagamo 線上遊戲，來學習國語科內容。	實作評量	
十五	單元 3-線上學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢 -數位學習網站的使用	1. 能在 Pagamo 中自選教材進行自學 2. 能熟悉 Pagamo 線上遊戲的規則	1. 在 Pagamo 中選擇四年級下學期的數學單元 2. 開始進行 Pagamo 線上遊戲，來學習數學科內容。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十六	單元 4-小小 創意家/1 節	資議-t-Ⅱ-2 體會資訊科技解 決問題的過程。 資議-a-Ⅱ-4 體會學習資訊科 技的樂趣。 藝-1-Ⅱ-6 能使 用視覺元素與想 像力，豐富創作 主題。	文書編輯軟體 的使用 -文件文字格式 設定 -文件圖文編排	1. 學生學會利用軟體 設定文字的格式 2. 學生學會利用軟體 編輯圖片	老師示範 Word 文字變化、插 入圖片、文字藝術師、編輯圖 片的各項功能	實作評量	
十七	單元 4-小小 創意家/1 節	資議-t-Ⅱ-2 體會資訊科技解 決問題的過程。 資議-a-Ⅱ-4 體會學習資訊科 技的樂趣。 藝-1-Ⅱ-6 能使 用視覺元素與想 像力，豐富創作 主題。	文書編輯軟體 的使用 -文件文字格式 設定 -文件圖文編排	1. 學生學會利用軟體 設定文字的格式 2. 學生學會利用軟體 編輯圖片	學生使用 Word 軟體中文字變 化、插入圖片、文字藝術師、 編輯圖片的各項功能，進行父 親節卡片設計。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十八	單元 4-小小 創意家/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程。 資議-a-II-4 體會學習資訊科 技的樂趣。 藝-1-II-6 能使用 視覺元素與想像 力，豐富創作主 題。	文書編輯軟體 的使用 -文件文字格式 設定 -文件圖文編排	1. 學生學會利用軟體 設定文字的格式 2. 學生學會利用軟體 編輯圖片	學生使用 Word 軟體中文字變 化、插入圖片、文字藝術師、 編輯圖片的各項功能，進行父 親節卡片設計。	實作評量	
十九	單元 5-雲端 好朋友 /1 節	資議-a-II-3 領會資訊倫理 的重要性。 綜-2c-II-1 蒐集 與整理各類資 源，處理個人日 常生活問題。	網路通訊軟體 的使用 -社群軟體與網 站的應用	1. 學生能認識社群軟 體的種類與用途 2. 學生能知道使用社 群軟體的注意事項	1. 朋友間常利用打電話、寫 信、傳訊息方式來聯絡感情。 2. 目前最常用社群軟體傳遞 彼此的訊息。 3. 社群軟體的介 紹:Facebook、Line、Y o u T u b e、P T T、I n s t a g r a m 等	實作評量	
二十	單元 5-雲端 好朋友 /1 節	資議-a-II-3 領會資訊倫理 的重要性。 綜-2c-II-1 蒐集 與整理各類資	資訊安全基本 概念及相關議 題 -網路社交平台	學生能知道使用社群 軟體的注意事項	1. 播放資訊素養與倫理宣導影 片 2. 教師歸納網路社交平台的 使用與注意事項，	實作評量	教育部全民資安素養網 https://isafe.moe.edu .tw/kids

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		源，處理個人日常生活問題。	的使用與注意事項		作為學生日常使用社交平台的規範。		

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三年級為例，倘四至六年級欲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。