

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	五年級／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							教材學習資源
週次	單元名稱/節數	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	
一	主題一：電腦的元件介紹/1 節	資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。	認識電腦各項硬體元件	1. 電腦硬體元件介紹	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						
		綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	科議 A-II-2 日常科技產品的基本運作概念。				
二	主題二：電腦輸入(出)裝置/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。	科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 科議 A-II-2 日常科技產品的基本運作概念。	認識電腦個各種輸入輸出裝置	1. 輸入(出)單元的基本概念 2. 電腦的輸入輸出裝置	口頭問答	
三	主題三：影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行影像基礎編輯	PhotoCap 影像處理軟體界面介紹	口頭問答	
四	主題三：影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行影像基礎編輯	*使用 PhotoCap 影像處理軟體 相片處理(縮放、剪裁、變形、加框、濾鏡)	口頭問答	
五	主題三：	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	能使用軟體進行多重影像編輯	*使用 PhotoCap 影像處理軟體	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						
	影像處理/1節	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。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。		加入多種物件，介紹圖層概念		
六	主題三： 影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行多重影像編輯	*使用 PhotoCap 影像處理軟體 將照片進行拼貼	實作評量	
七	主題三： 影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行多重影像編輯	*使用 PhotoCap 影像處理軟體 將照片進行拼貼	實作評量	電子郵件安全的宣導影片
八	主題三： 影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行編輯個人化數位月曆	*使用 PhotoCap 影像處理軟體 製作個人月曆	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						
		綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。					
九	主題三： 影像處理/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	能使用軟體進行編輯 個人化數位月曆	製作個人月曆	實作評量	
十	主題四： 電腦防毒/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。	資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。	1. 能認識電腦病毒 2. 能了解電腦病毒對電腦的危害 3. 能使用軟體進行電腦安全防護	1. 認識電腦病毒 2. 了解電腦病毒造成的危害 使用系統提供的防毒軟體	實作評量	
十一	主題五：網路服務 e 家親/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。	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	能知道網路雲端服務的範圍	1. 認識網路的各項服務 2. 瞭解網路服務的衍生應用	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						
			-資料分析的用途				
十二	主題五：網路服務 e 家親/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。	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	能運用網路雲端服務解決問題	1. 瞭解網路服務的衍生應用 2. 建立正確使用網路服務概念	實作評量	
十三	主題六：魔法森林/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。	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	能使用 Scratch 軟體進行背景及人物角色編輯	使用 Scratch 軟體 1. 匯入舞台背景 2. 刪除及匯入角色	實作評量	
十四	主題六：魔法森林/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。	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. 能使用 Scratch 軟體進行背景及人物角色編輯 2. 能使用 Scratch 軟體編輯角色的程式語法	使用 Scratch 軟體 1. 刪除及匯入角色 2. 編寫角色 1 移動程式 3. 編寫其餘角色移動程式	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						
十五	主題六： 魔法森林/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。	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. 能使用 Scratch 軟體進行背景及人物角色編輯 2. 能使用 Scratch 軟體編輯角色的程式語法	使用 Scratch 軟體 1. 刪除及匯入角色 2. 編寫其餘角色移動程式	實作評量	
十六	主題六： 魔法森林/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。	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. 能使用 Scratch 軟體進行背景及人物角色編輯 2. 能使用 Scratch 軟體編輯角色的程式語法 3. 能使用 Scratch 軟體編輯整體動畫的程式語法	使用 Scratch 軟體 1. 匯入舞台背景 2. 編寫所有角色移動程式 3. 完成動畫	實作評量	Google 塗鴉牆
十七	主題七： 網路小偵探 /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。	科議 S-II-1 科技對個人及社會的影響。	1. 了解網路搜尋引擎的功能 2. 能知道網路上常用的搜尋引擎	1. 什麼是搜尋引擎 2. 搜尋引擎的工作原理	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						
				3. 熟悉網路搜尋引擎的使用方式			
十八	主題七： 網路小偵探 /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。	科議 S-II-1 科技對個人及社會的影響。	1. 了解網路搜尋引擎的功能 2. 能知道網路上常用的搜尋引擎 3. 熟悉網路搜尋引擎的使用方式	1. 搜尋引擎的工作原理 2. 常見的搜尋引擎	實作評量	
十九	主題八： 網海探險家 /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。	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。 文書編輯軟體的使用 -文件文字格式設定 -文件圖文編排	1. 能認識並使用從網路複製圖、文的指令 2. 能將網路複製的圖、文儲存到文書編輯軟體 3. 能將文書編輯軟體檔案列印	1. 下載圖片及網頁複製文字 2. 儲存、列印網頁及下載檔案	實作評量	
二十	主題八： 網海探險家 /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。	文書編輯軟體的使用 -文件文字格式設定 -文件圖文編排	1. 能認識並使用從網路複製圖、文的指令 2. 能將網路複製的圖、文儲存到文書編輯軟體	1. 儲存、列印網頁及下載檔案 2. 能將網路上複製內容貼至文書編輯器進行編輯	實作評量	

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	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		藝-1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		3. 能將文書編輯軟體檔案列印			
二十一	主題九：資訊素養與倫理—著作權 /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。	資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。	1. 能認識著作權法 2. 能尊重他人著作權力避免盜用	1. 能知道文字、圖形、影片的引用與著作權 2. 能知道音樂的使用與著作權	實作評量	

【第二學期】

課程名稱	我是小創客‘	年級/班級	五 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 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、資訊與媒體的基本概念</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	主題一： 雲端文件共 作/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。	資議 S-II-1 常見 網路設備、行動裝 置及系統平臺之功 能體驗。 資議 D-III-2 系統 化數位資料管理方 法。 資議 T-III-2 網路 服務工具的應用。	1. 能使用教育雲(OpenId) 帳號登入 Google 雲端平台	1. 認識雲端資料夾共享 2. 能使用教育雲帳號登 入 Google	實作評量	
二	主題一： 雲端文件共 作/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。	資議 S-II-1 常見 網路設備、行動裝 置及系統平臺之功 能體驗。 資議 D-III-2 系統 化數位資料管理方 法。 資議 T-III-2 網路 服務工具的應用。	1. 能使用教育雲(OpenId) 帳號登入 Google 雲端平台 2. 能熟悉 Google Word 雲 端文件編輯平台功能 3. 能在 Google Word 雲端 文件編輯平台輸入文章	1. 能使用教育雲帳號登 入 Google 2. 能開啟 Google Word 文件編輯 3. 能將一篇文章在雲端 中共同編打完成	實作評量	
三	主題一： 雲端文件共 作/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	資議 S-II-1 常見 網路設備、行動裝 置及系統平臺之功 能體驗。	1. 能使用教育雲(OpenId) 帳號登入 Google 雲端平台 2. 能熟悉 Google Word 雲 端文件編輯平台功能	1. 能使用教育雲帳號登 入 Google 2. 能開啟 Google Word 文件編輯	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。	資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	3. 能在 Google Word 雲端文件編輯平台輸入文章	3. 能將一篇文章在雲端中共同編打完成		
四	主題二 專題簡報製作/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頁面 3. 能使用插入各種元件美化版面	認識何謂專題簡報	實作評量	
五	主題二 專題簡報製作/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頁面 3. 能使用插入各種元件美化版面	*使用 PowerPoint 軟體 1. 簡報製作軟體基本操作 2. 投影片預設動畫播放設計	實作評量	
六	主題二 專題簡報製作/1 節	資議-t-II-2 會資訊科技解決問題的過程	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學生學會利用軟體繪製表格	*使用 PowerPoint 軟體 使用 Google 蒐尋適當素材製作圖文並茂的簡報	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-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。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	2. 學生能利用軟體美化頁面 3. 能使用插入各種元件美化版面			
七	主題二 專題簡報製作/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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化頁面 3. 能使用插入各種元件美化版面	*使用 PowerPoint 軟體 使用 Google 蒐尋適當素材製作圖文並茂的簡報	實作評量	
八	主題二 專題簡報製作/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	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 學生學會利用軟體繪製表格 2. 學生能利用軟體美化頁面	*使用 PowerPoint 軟體 使用 Google 蒐尋適當素材製作圖文並茂的簡報	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。		3. 能使用插入各種元件美化版面 4. 能完整輸入圖文並茂的內容			
九	主題三： 防毒總動員 /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。	資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。	1. 了解病毒對個人電腦級危害 2. 能了解電腦防毒的方法	1. 防毒的重要 2. 防毒秘笈報你知 3. 搜尋免費防毒資源	實作評量	
十	主題四： 影音繽紛樂 /1 節	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 能認識各種影片播放軟體 2. 能使用軟體被放各式影片	常見影音播放軟體	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						
十一	主題四： 影音繽紛樂 /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	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 能認識並分辨各種影片格式 2. 能從各個網路平台下載影片	1. 常見影片格式介紹 2. 從網路下載影片	實作評量	
十二	主題五： 線上學習/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	介紹常用的網路學習資源	實作評量	
十三	主題五： 線上學習/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	透過 OPENID 登入進行線上學習系統(如：因材網、均一、pagamo、cool english 等)	實作評量	
十四	主題五： 線上學習/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	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢	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	透過 OPENID 登入進行線上學習系統(如：因材網、均一、pagamo、cool english 等)	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						
		綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	-數位學習網站的使用				
十五	主題六： 我的旅遊路線/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。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	1. 能使用網路搜尋引擎，找出合宜旅遊地點。 2. 能使用 Google Map 雲端服務 3. 能使用 Google Map 雲端服務規劃旅遊路線	1. 能用搜尋引擎搜尋嚮往旅遊景點 2. 使用 google map 規劃旅遊路線	實作評量	
十六	主題六： 我的旅遊路線/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。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	1. 能使用網路搜尋引擎，找出合宜旅遊地點。 2. 能使用 Google Map 雲端服務 3. 能使用 Google Map 雲端服務規劃旅遊路線	1. 能用搜尋引擎搜尋嚮往旅遊景點 2. 使用 google map 規劃旅遊路線	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						
十七	主題七： 我是小獵人 /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。	1. 程式設計工具的介绍與體驗 2. 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	使用 Scratch 軟體 1. 匯入舞台背景 2. 匯入角色	實作評量	
十八	主題七： 我是小獵人 /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。	1. 程式設計工具的介绍與體驗 2. 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	使用 Scratch 軟體 1. 編寫山豬及獵人的移動程式 2. 編寫其餘角色移動程式 3. 編寫偵測是否捉到山豬程式	實作評量	
十九	主題七： 我是小獵人 /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。	1. 程式設計工具的介绍與體驗 2. 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 3. 學生能透過程式設計工	使用 Scratch 軟體 1. 編寫山豬及獵人的移動程式 2. 編寫其餘角色移動程式	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						
			-程序性語法介紹 -程式簡單迴圈	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	3. 編寫偵測是否捉到山豬程式		
二十	主題八：資訊素養與倫理—網路謠言與霸凌/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。	資訊安全基本概念及相關議題 -網路社交平台的 使用與注意事項	1. 能了解何謂網路霸凌 2. 能遵守規範避免望路霸凌 能知道如何自我保護遠離網路霸凌	1. 能以正確方法面對網路霸凌 2. 能遵守網路使用規範 3. 瞭解網路不當使用的相關刑則	實作評量	教育部全民資安素養網 https://isafe.moe.edu.tw/kids

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。