**南投縣萬豐國民小學 113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 | ■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 | | | | | 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) | □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 | | | | | |
| 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、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。  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。 | | | 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  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  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  科-E-C2具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。  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。 | |
| 課程目標 | 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 | 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 |  |
| 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 |  |
| 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Gooogle 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 |  |
| 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 |  |
| 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 | ■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 | | 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) | ■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 | | | | |
| 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。  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、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。  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-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。  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。 | | 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  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  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  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  科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用  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  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。  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。 | |
| 課程目標 | 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。  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.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  3.改變表格的底色 | 實作評量 |  |
| 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。  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.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 |  |
| 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  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 |  |
| 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 |  |
| 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  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 |  |
| 十一 | 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。 | 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.學生能完成三分鐘的劇場動畫  2.學生能流利表達動畫內容 | 1.各組學生報告組內完成的動畫  2.學生能發表對其他組別動畫的看法  3.老師進行統整，給予各組建議及稱讚。 | 實作評量 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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、ＹｏｕＴｕｂｅ、ＰＴＴ、Ｉｎｓｔａｇｒａｍ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 | 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， 作為學生日常使用社交平台的規範。 | 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。