

南投縣乾峰國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位創造		年級/班級	六年級/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 <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，21 週，共 21 節
			設計教師	邱于庭
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" 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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <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 <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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	以專業化、卓越化的作為，積極化、前瞻化的態度來突破，激發每位學童之潛能，融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力，進而拓展國際視野，挑戰自我並追求更貼近生活之課程學習，期待全面提升資訊科技生活化之能力。	
設計理念	一、 啟發學生學習電腦的動機及興趣，建立正確電腦使用觀念。 二、 培養學生運用電腦能力，增強應用學習其他學科知識，和日常生活。 三、 透過資訊軟、硬體設備的操作、應用與學習，培養學生擁有科技與適應未來生活的能			

	<p>力。</p> <p>四、透過融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力。</p>		
總綱核心素養具體內涵	<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-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-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。</p>	領綱核心素養具體內涵	<p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。</p>
課程目標	<p>一、培養學生運用電腦實作能力，增強應用學習其他學科創新知識，和日常生活。</p> <p>二、使學生具備電腦基本操作能力，學會電腦基本清潔保養。</p> <p>三、教導學生具備認識軟體、學會視窗操作、各種常用軟體等理解與應用的能力。</p> <p>四、教導學生中、英打及簡易文書編輯，養成正確打字習慣。</p> <p>五、教導學生檔案命名，設定資料夾，有系統管理電腦檔案。</p> <p>六、啟發學生對電腦繪圖的興趣，靈活應用電腦繪圖。</p> <p>七、認識程式編輯，並啟發大腦運用。</p>		

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 — 五	程式積木一 (五)	<p>資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</p>	<p>1.音效積木。</p> <p>2.事件積木。</p> <p>3.控制積木。</p> <p>4.偵測積木。</p>	<p>一、暖身活動：</p> <p>1.範例介紹。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1.依序介紹各種常見積木的運行與組合。</p> <p>2.添加輸入方塊、添加說明文字。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.練習每一種積木的堆疊。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.學習評量。</p>	<p>1. 邊玩邊學 Scratch</p> <p>3 遊戲程式設計運算思維養成。</p> <p>2. Steam 教育學習網。</p>

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
週次	單元名稱 /節數						
六—十	虛擬寵物 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：我的虛擬寵物。 2.專案二：我的水族箱。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.以「座標」、「按下鍵盤」、「移動」等概念，創造虛擬寵物，設計程式，透過使用鍵盤控制寵物動作。 2.以「點擊角色」、「重複」、「滑行」、「隨機數」、「建立分身」、「碰到滑鼠」、「改變尺寸」等概念，設計程式使虛擬寵物在行進時，可顯示 10 個分身；在點擊虛擬寵物時可分裂為 10 個分身。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
週次	單元名稱 /節數						
					3.以「座標」、「重複」、「移動」、「造型」等概念，創造 4 隻不同造型的魚，設計程式，使 4 隻魚可以隨機在畫面中以不同速度上下左右游動，將背景換為水底的圖片，完成水族箱。 三、總結活動： 1.儲存並分享。		
十一 — 十四	命運好好玩 懂更多：添加 程式註解 (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：抽個座號吧！ 2.專案二：剪刀路布。 3.專案三：擲骰子。 4.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.做一個選號機。 2.做一個猜拳機。 3.做一個擲骰機。 三、總結活動：	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

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」					
		合於運算之 結構表示。 資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。 數 S-III-5 以 簡單推理， 理解幾何形 體的性質。			1.檢查好變數和亂數設 計。 2.儲存專案。 3.下載到 micro:bit 板。		
		資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式	1.整理雜亂的程式編 輯區。	一、暖身活動： 1.介紹添加程式註解用 意。 二、發展活動：	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量	micro:bit 板。

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 自選/編教材 須經課 發會審查 通過
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」					
		用方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。 資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 英 Ab-III-6 2,000 個常用 語詞的使用。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。	設計工具之功 能與操作。		1. 為程式組件加上註 解。 三、總結活動： 1.設計一個隨機顯示英 文單字的跑馬燈做練 習。		

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 自選/編教材 須經課 發會審查 通過
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」					
十五 十八	方向與平衡大 考驗 (四)	資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用 方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。 資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式 設計工具之功 能與操作。	1.認識羅盤、加速度 感測器。 2.專案一：電子羅盤 (數位指北針)。 3.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.羅盤又稱為指北針或 指南針，是一種指引方 向的工具。 2.加速度感測器是一種 感應自身動作的偵測 器，我們能運用它來偵 測傾斜、移動…等，例 如：遙控車遙控方向的 功能。 3.設定東、南、西、 北。 三、總結活動： 1.儲存專案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

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 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1. 切換數位指北針。 2. 專案一：平衡大挑戰。 3. 下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1. 範例介紹。 二、發展活動： 1. 為 micro:bit 做一個切換模式的按鍵。 2. 加入條件判斷。 3. 加速度感測器包含位移與旋轉。 4. 設定 X 軸、Y 軸、Z 軸。 三、總結活動： 1. 儲存專案。	1. 口頭問答。 2. 操作練習。 3. 學習評量。	micro:bit 板。 蜂鳴器。 耳機。

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」					
十九 二十一	創意應用 心得與問題檢 討 (三)	資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用 方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。 資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式 設計工具之功 能與操作。	1.數位指北針應用-校 門在哪裡？ 2.平衡板應用-超級平 衡高手。	一、暖身活動： 1.思考應用方式。 2.範例列舉。 二、發展活動： 1.熟悉指北針與平衡板 積木式程式堆疊。 2.添加程式註解。 3.數位指北針與平衡板 除了測式板子本身的感 測功能外，還能應用在 什麼地方？ 三、總結活動： 1.思考還能怎麼玩？ -初階版：將板子平放在 手掌上並單腳站立維持 30 秒的平衡！ -進階版：將板子平放在 手掌上挑戰平衡木，你	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

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
					能不能保持平衡呢？		
		資 A-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用。	資 T-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 T-III-1 能認識常見的資訊系統。	1.micro:bit 編寫心得。 2.micro:bit 編寫遇到的問題。	一、暖身活動： 1.心得分享。 二、發展活動： 1.問題討論。 三、總結活動： 1.分享自己最喜歡的專案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.成果評量。	micro:bit 板。

【第二學期】

課程名稱	數位創造		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	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	邱于庭
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<div>□國語文 □英語文(不含國小低年級)</div> <div>□本土語文□臺灣手語 □新住民語文</div> <div>■數學 □生活課程 ■健康與體育</div> <div>□社會 □自然科學 □藝術</div> <div>■綜合活動</div> <div>■資訊科技(國小) □科技(國中)</div>		<div>□人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育</div> <div>□生命教育 □法治教育 □科技教育 ■資訊教育</div> <div>□能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養</div> <div>□家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育</div> <div>□性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育</div> <div>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※</div> <div>※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。※</div>	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	以專業化、卓越化的作為，積極化、前瞻化的態度來突破，激發每位學童之潛能，融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力，進而拓展國際視野，挑戰自我並追求更貼近生活之課程學習，期待全面提升資訊科技生活化之能力。	
設計理念	一、 啟發學生學習電腦的動機及興趣，建立正確電腦使用觀念。 二、 培養學生運用電腦能力，增強應用學習其他學科知識，和日常生活。 三、 透過資訊軟、硬體設備的操作、應用與學習，培養學生擁有科技與適應未來生活的能力。			

	四、 透過融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力。		
總綱核心素養具體內涵	<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-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-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。</p>	領綱核心素養具體內涵	<p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。</p>
課程目標	<p>一、培養學生運用電腦實作能力，增強應用學習其他學科創新知識，和日常生活。</p> <p>二、使學生具備電腦基本操作能力，學會電腦基本清潔保養。</p> <p>三、教導學生具備認識軟體、學會視窗操作、各種常用軟體等理解與應用的能力。</p> <p>四、教導學生中、英打及簡易文書編輯，養成正確打字習慣。</p> <p>五、教導學生檔案命名，設定資料夾，有系統管理電腦檔案。</p> <p>六、啟發學生對電腦繪圖的興趣，靈活應用電腦繪圖。</p> <p>七、認識程式編輯，並啟發大腦運用。</p>		

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
週次	單元名稱 /節數						
一 五	程式積木二 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.運算積木。 2.變數積木。 3.清單積木。 4.函式積木。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 2.功能介紹。 二、發展活動： 1.依序介紹各種常見積木的運行與組合。 2.添加輸入方塊、添加說明文字。 三、總結活動： 1.練習每一種積木的堆疊。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

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
六 十	幸運大抽獎 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：抽獎輪盤。 2.專案二：大樂透。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.以「角色造型」、「變數」、「重複」、「右轉」、「廣播訊息」的概念，設計程式，做出圓形轉盤式的抽獎輪盤。 2.以「變數」、「清單」、「邏輯判斷」的概念，設計程式，模仿大樂透的開獎，做出抽獎的程式。 三、總結活動： 1.儲存並分享。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
週次	單元名稱 /節數						
十一 — 十四	來運動喔！ (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 健體 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：計次器。 2.專案二：計步器。 3.專案三：運動搖搖。 4.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.運動與健康理念。 2.建立一個變數來計次。 3.建立一個變數來計步。 4.設定邏輯定義。 5.運用計時方式做運動訓練。 6.完成感測積木。 三、總結活動。 1.儲存檔案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

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」					
		數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十五 十八	健身大作戰 (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：大家來運動。 2.個人戰 V.S.團體戰。 3.創意應用：運送炸彈遊戲。 4.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.運動的好處。 2.利用 micro:bit 彼此間進行廣播、傳送訊息。 3.設定哪一端接收廣播。 4.準備 micro:bit 老師端	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

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」					
		利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。			1 台與學生端多台進行比賽。 -個人戰：單人手握 2 台。 -團體戰：多人手各握 1 台。 三、總結活動： 1.儲存專案。		
十六 二十一	創客 DIY (三)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：我是 DJ。 2.專案二：紅綠燈。 3.專案三：電流急急棒。 4.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.連接擴充配件小技巧。 2.類比控制、數位控制、按引腳控制。 3.運用觸動引腳編寫樂	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.成果評量。	micro:bit 板。 鱷魚夾。 杜邦線。 麵包板。 3 色 LED 燈。

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」					
		結構表示。 資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。			曲。 4. 配置線路編寫紅綠 燈。 5. 設計一個電流急急棒 關卡。 三、總結活動： 1. 儲存專案。		

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六年級為例，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。