

南投縣乾峰國民小學 112 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	五年級/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	五年級教學團隊
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 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 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 type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input 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※ ※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)	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			

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

	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	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-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。	領綱核心素養具體內涵	E-A1 具有良好的生活習慣，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-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。
課程目標	<p>一、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。</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、教導學生認識軟體，學會視窗操作、各種常用軟體。</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、能透過影像處理軟體的學習，具備藝術創作的素養及藝術欣賞的基本能力。有創新思考方式，以及軟體的使用經驗與美感體驗。</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
------	------	------	------	------	------	----

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
一 — 四	數位影像與使用軟體介紹 (四)	資 A-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 T-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1.影像處理的功能。 2.數位影像基本常識。 3.基本攝影技巧。 4.PhotoCap 的安裝、使用與基本操作。 5.批次處理實作。 6.美化影像實作。 7.大頭貼與縮圖實作。	1.學生能了解影像處理的基本功能。具備數位影像的基本常識與運用技巧。且能有基本攝影技巧的操作能力，懂得運用於日常生活。 2.學生能認識 PhotoCap 的安裝、操作，並懂得使用方法。 3.學生能了解如何使用 批次處理，解決實際 生活上的問題。懂得如何操作美化影像的方法。且了解使用軟體的技巧，使用縮圖技巧，製作大頭	一、引起動機： <活動 1>數位影像基本常識： 1. 影像處理能做什麼？ 2. 數位影像的基本常識。 3. 常見的數位影像來源。 4. 拍照的基本技巧。 二、發展活動： <活動 2>PhotoCap 的基本介紹： 1. 用 PhotoCap 能做什麼？ 2. 下載安裝軟體。 3. 認識軟體的操作界面。	1.學生有基本攝影技巧，並能回答基本數位影像的基本常識，了解如何運用。 2.學生會操作、安裝 PhotoCap，並知道軟體操作界面的使用。 3.學生學會批次處理、美化影像、縮圖工具的使用技巧。並	1.PhotoCap 神奇的影像世界。 2. PhotoCap 臉書粉絲團。 3.PhotoCap 軟體教學。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
				貼。	三、總結活動： <活動 3> PhotoCap 的基本功能： 1. 批次處理。 2. 美化影像基本操作。 3. 了解軟體工作檔的功用。 4. 製作大頭貼與縮圖頁。	利用這些技巧，製作大頭貼。	
五 八	卡通圖案繪製 (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	1. 影像處理軟體的了解與使用。 2. 認識數學幾何圖形。 3. 圖層與投影片概念。	1. 學生能認識影像處理軟體與知道如何使用。 2. 學生能透過資訊科技，具備推理、理解基本數學幾何圖形性質的能力。並能運用	一、引起動機： <活動 1> 影像處理軟體的重要觀念： 1. 了解影像處理軟體常用的操作工具。 2. 認識數學幾何圖形與繪圖的關係。	1. 學生會使用影像處理軟體。 2. 學生能具體回應幾何圖形的概念，並且知道如	1. PhotoCap 神奇的影像世界 2. PhotoCap 臉書粉絲團。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		<p>合於運算之結構表示。</p> <p>資 M-III-2 能利用資訊科技創作解決問題。</p> <p>數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>4.認識影像圖層實作。</p> <p>5.基本幾何圖形繪製與拼貼。</p> <p>6.認識節點利用節點變化繪製圖形。</p>	<p>於日常生活情境，解決生活中的問題。</p> <p>3.學生能認識圖層與投影片的基本概念，並能以適當結構運用。有數位影像圖層製作的技術能力。</p> <p>4.學生能認識如何使用影像處理軟體，繪製幾何圖形，並學習拼貼功能。</p> <p>5.學生能透過影像處理軟體，認識節點的功用。</p> <p>6.學生能利用工具軟體，使用節點功能，解決圖形繪製上的各</p>	<p>二、發展活動：</p> <p><活動 2>圖層的概念：</p> <p>1. 圖層、投影片的基本概念。</p> <p>2. 不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現。</p> <p><活動 3>繪製基本造型：</p> <p>1.繪製臉型、眼睛、鼻子與腮紅。</p> <p>2.曲線繪製嘴巴活動。</p> <p>三、總結活動：</p> <p><活動 4>學習編輯節點與調整圖形：</p> <p>1.介紹節點。</p> <p>2.利用節點的控制，繪</p>	<p>何應用於生活。</p> <p>3.學生能具有數位影像圖層的概念，並且確定有製作能力。</p> <p>4.學生學會透過影像處理軟體拼貼功能，繪製幾何圖形。</p> <p>5.學生能具體回答節點功能的作用。</p> <p>6.學生能利用節點概念，</p>	<p>3.PhotoCap 軟體教學。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				教材自選/編教材須經課發會審查通過
				種問題。	製耳朵與其他圖像物件。 3.進階製作身體或其他造型。	處理、繪製幾何圖形。	
九 — 十二	個人化封面設計 (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 M-III-2 能利用資訊科技創作解決問題。 藝 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式	1.封面設計的原理原則。 2.主、副標題的選擇 3.製作底圖、內容提要的選擇與製作。 4.模板功能的認識與實作。 5.相片搭配模板設計。 6.版面編修標題製作。	1. 學生透過影像處理軟體的操作，認識學習封面設計的處理原則。並且理解主、副標題，底圖、內容如何選擇撰寫與製作。 2. 學生藉由封面設計的過程，能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，認識學習設計思考的模式，並有表達想法的能力。 3. 學生能認識模板的	一、引起動機： <活動 1>封面設計的原則介紹： 1.封面設計的重要原則。 2.主標題、副標題的選擇與製作。 3.底圖、內容提要的選擇。 二、發展活動： <活動 2>模板的使用與美化版面： 1.PhotoCap 各種現成模	1. 學生具有處理封面設計的基本能力。包括：主、副標題，底圖、內容的選擇與撰寫。 2. 學生具備封面設計的思考創作能力。 3. 學生有利	1.PhotoCap 神奇的影像世界 2. PhotoCap 臉書粉絲團。 3.Photocap 軟體教學。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		原理，並表達自己的想法。	7.內容提要設計。 8.其他元素與內容資料。	操作過程，並搭配相片完成版面設計。 4. 學生學會利用編修標題的方法，並完成內容提要製作，以及設計封面中，需要的其他元素與內容資料。	板的介紹與初步使用。 2.利用相片，做美化版面設計製作。 三、總結活動： <活動 3>編修標題與內容提要的設計製作： 1.設計編修主標題、副標題。 2.內容提要的修整與設計製作。 3.加入其他相關設計元素與內容資料。	用模板功能，完成相片版面設計的能力。 4. 學生能完成標題編修，完成內容提要、封面製作過程中，需要的各種元件。	
十三 十六	生活相片蒐集與美化理 (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1.外框模組的認識。 2.素材包安裝與應用。 3.仿製筆刷的介	1.學生能透過影像處理軟體的操作與介紹，認識了解素材包的下載安裝，並完成外框模組的認識、操	一、引起動機 <活動 1>認識各種外框 1.認識 PhotoCap 的不同外框 2.學習如何下載安裝	1.學生能下載、安裝素材包，並且能利用外框模組，完成	1.PhotoCap 神奇的影像世界。 2. PhotoCap

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	<p>紹與操作。</p> <p>4.仿製筆刷實作。</p> <p>5.圖面、遮罩、多圖外框的介紹與實作。</p> <p>6.自製外框與套用。</p>	<p>作與應用。</p> <p>2.學生能藉由影像處理軟體的操作，認識仿製筆刷的操作、應用，並完成作品。</p> <p>3.學生透過資訊科技的輔助應用，認識圖面、遮罩、多圖外框如何操作，並且完成作品。</p> <p>4.學生經由影像處理軟體的操作，認識自製外框的操作，完成作品。</p>	<p>PhotoCap 的素材包</p> <p>二、發展活動</p> <p><活動 2>仿製筆刷的介紹與使用</p> <p>1.用仿製筆刷，清除不要的影像</p> <p>2.用仿製筆刷，將影像變多、變少。</p> <p>三、總結活動：</p> <p><活動 3>相片加外框的操作：</p> <p>1.套用圖面外框。</p> <p>2.套用遮罩外框。</p> <p>3.套用多圖外框。</p> <p><活動 4>學習如何自製外框：</p> <p>1.載入外框底圖與鏤</p>	<p>作品。</p> <p>2.學生能處理仿製筆刷的操作，並完成作品。</p> <p>3.學生能具體回答圖面、遮罩、多圖外框如何操作，並且完成作品。</p> <p>4.學生能有自製外框的能力，並且有作品產出。</p>	<p>臉書粉絲團。</p> <p>3.Photocap 軟體教學。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				教材 學習資源 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
					空。 2.自製外框存檔與套 用。		
十七—二十	創意藝術影像 製作與分享 (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 M-III-2 能 利用資訊科 技創作解決 問題。 藝 2-III-2 能 發現藝術作 品中的構成 要素與形式 原理，並表	1.認識蒙太奇效 果。 2.製作蒙太奇效 果影像。 3.認識光暈與陰 影效果及應 用。 4.光暈效果實 作。 5.插圖、陰影效 果實作。 6.了解特殊造型 藝術字。 7.利用不同效	1.學生能藉由影像處 理軟體的操作，認識 蒙太奇效果的製作。 2.學生能發現蒙太奇 效果的構成要素與形 式原理，並透過軟體 的操作，創作作品， 表達傳遞意念。 3.學生能利用影像處 理軟體，認識光暈與 陰影效果，並且學習 如何應用與完成作 品。 4.學生能藉由數位影	一、引起動機： <活動 1>蒙太奇效果介 紹： 1.什麼是蒙太奇？ 2.Photocap 裡蒙太奇效 果的拼貼製作應用。 二、發展活動： <活動 2>光暈與陰影的 介紹與運用： 1.相片處理加入主視 覺。 2.影像處理加上光暈效 果的製作。 3.放入插圖與陰影效	1.學生能回答 蒙太奇效果 的產製過 程，以及說 明原理。 2.學生能創作 具有蒙太奇 效果的作品。 3.學生能回答 陰影與光暈 效果為何， 並且創作自 己的作品。	1.PhotoCap 神奇的影 像世界。 2. PhotoCap 臉書粉絲 團。 3.PhotoCap 軟體教 學。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		達自己的想法。	果，製作藝術字。	像軟體的操作，認識插圖、陰影的各種不同效果。並且利用這些效果，完成藝術字的創作。	果。 三、總結活動： <活動 3>特殊造型藝術字的製作 1.套用 PhotoCap 的藝術字物件。 2.使用翻轉、變形、柔邊與透明的藝術字效果。	4.學生可創作利用插圖、陰影等效果，完成藝術字的製作。	
二十一	班級活動寫真書製作發表(一)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 M-III-2 能利用資訊科技創作解決	1.寫真書主題製作。 2.寫真書相片處理。 3.拼貼相片操作使用。 4.寫真書模板操作使用。	1.學生可以由影像處理軟體的操作，從中挑選適合的相片，認識並理解寫真書的製作流程。 2.學生能運用國語文學科知識，掌握處理寫真書文字內容。並	一、引起動機： <活動 1>了解寫真書製作： 1.寫真書主題挑選。 2.寫真書相片、文案的構思、挑選與產出。 3.相片基本處理。 二、發展活動：	1.學生可以回答完成寫真書，所需要的各種技巧與方法、步驟。 2.學生可以完成寫真書製	1.PhotoCap 神奇的影像世界。 2. PhotoCap 臉書粉絲團。 3.PhotoCap

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		問題。 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	5.寫真書相片編輯、調整。 6.封面底圖、內頁、文字說明與圖書的製作。	透過探索思考的過程，完成清楚表達、段落分明、符合主題的文案內容。 3.學生能經由影像處理軟體的操作，認識拼貼相片的操作與使用。 4.學生能利用影像處理軟體，完成寫真書製作。	<活動 2>學習拼貼相片： 1.PhotoCap 照片拼貼的操作使用。 2.拼貼相片的拖曳、排版。 <活動 3>寫真書模板操作使用： 1.Photocap 寫真書模板的介紹。 2.寫真書模板套用後，相片的後續編輯與順序調整。 3.設計版面底圖。 4.編輯封面頁相片。 5.編輯內頁資料。 6.加入文字說明與圖	作所需的文字資料，並且能整理、歸納所需。 3.學生能完成拼貼相片的製作。 4.學生能完成寫真書相片編輯，封面底圖、內頁、文字說明。 5.學生能完成寫真書。 6.學生完成寫真書，並且	軟體教學。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					說。 三、總結活動： <活動 4>期末成果分享： 1.安排寫真書成果分享與回饋。	做實體輸出。 7. 學生能透過發表、互動，了解、欣賞彼此作品。傳遞、交換設計理念與意見交流。	

【第二學期】

課程名稱	數位創造	年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類	■統整性(■主題□專題□議題)探究課程	上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

<p>別</p>	<p><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</p>	<p>設計教師</p>	<p>五年級教學團隊</p>
<p>配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)</p>	<p><input 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 ■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 ■綜合活動 ■資訊科技(國小) <input type="checkbox"/>科技(國中)</p>	<p><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 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※ ※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。※</p>	
<p>對應的學校願景 (統整性探究課程)</p>	<p>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。</p>	<p>與學校願景呼應之說明</p>	<p>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。</p>
<p>設計理念</p>	<p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<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。 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>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-A1 具良好的生活習慣，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-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>課程目標</p>	<p>一、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。 二、使學生具備電腦基本操作能力，學會電腦基本清潔保養。 三、教導學生認識軟體，學會視窗操作、各種常用軟體。 四、教導學生中、英打及簡易文書編輯，養成正確打字習慣。 五、教導學生檔案命名，設定資料夾，有系統管理電腦檔案。 六、啟發學生對電腦繪圖的興趣，靈活應用電腦繪圖。 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	<p>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」</p>	<p>可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上</p>				<p>教材學習資源自選/編教材須經課發會審查通過</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	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	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」					
一 四	什麼是 micro-bit? (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-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。	1.什麼是 micro:bit ? 2.程式設計軟體 MakeCode for micro:bit 。 3.認識 micro:bit 編輯器介面。 4.點亮 micro:bit 。	1.介紹 micro:bit 。 2. micro:bit 硬體及功能。 3. MakeCode for micro:bit 好處。 4.Blockly 積木式編輯。 5.JavaScript 程式碼。 6.讓 micro:bit 模擬器的 LED 燈亮起來。 7.儲存專案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
五 八	創客課程初體驗 (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-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。	1.micro:bit 動態秀。 2.創意製作成果發表。 3.懂更多：切換到 JavaScript。	1.將 micro:bit 板連接到電腦。 2.將檔案傳送到 micro:bit 板上。 3.成果發表。 4.將編排好的積木程式切換到程式碼 JavaScript。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。					
九 十二	LED 字幕秀 (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。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。	1.什麼是字幕秀？ 2.專案一：真情大告白。 3.專案二：倒數五秒鐘。 4.下載到 micro:bit 板。	1.結合 LED 的應用，運用動態效果讓文字更活潑。 2.設計 IOU 圖示與跑馬燈效果。 3.設計倒數程式。 4. 改變速度讓播放更流暢。 5.儲存檔案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十三 十六	創意應用： 大型跑馬燈 (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。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。	1.設計按鍵 A、按鍵 B、按鍵 A+B 的一段跑馬文字。。	1.設計三段跑馬燈文字。 2. 改變速度讓播放更流暢。 3.儲存檔案。 4.上傳到 micro:bit 板。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」					
		綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十七 二十	什麼是變數、 亂數？ (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。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作。	1.認識變數、亂數。	1.抽號碼應用。 2.擲骰子應用。 3.變數是會在程式執行時變動的資料，例如：時間、分數。 4.亂數是程式從指定圍的數字中隨機抽出來的數字，亂無規則。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。					

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。