

臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第一學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學團隊	年級	三	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input type="checkbox"/> 多元發展 <input type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
跨領域 學習表現	國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。				
跨領域 學習內容	國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。 健體 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。				

	綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。				
跨領域學習目標	1. 能描述科技對生活的影響，並遵守健康的電腦使用習慣。 2. 能辨識電腦軟硬體、體驗操作電腦開關機、滑鼠操作。 3. 能操作小算盤、地圖、剪取工具等，用以處理日常生活問題。 4. 能美化電腦，布置符合個人習慣的環境，並欣賞同儕的布置。 5. 能操作記事本軟體進行中英文打字。 6. 體驗 Google 限時塗鴉網站，運用想像力操作小畫家軟體繪製主題。				
教學進度	說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第1~3週	一、智慧生活★	3	1. 學生能描述電腦在生活中的應用。 2. 教師概述電腦的起源與演變。 3. 學生體驗開關機與操作電腦。 4. 學生概述並遵守電腦使用規範。 5. 學生覺察錯誤坐姿對健康的負面影響。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 品 E1 良好生活習慣與德行。	口頭評量
第4~5週	二、點滑按好方便	2	1. 學生體驗視窗與滑鼠的操作。 2. 學生能概述並遵守電腦使用與清潔方法。 3. 學生認識與整理各種電腦軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生活問題。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 品 E1 良好生活習慣與德行。	實作評量
第6~8週	三、Windows 個人化	3	1. 學生體驗更換布景主題、桌布。 2. 學生能發現個人化主題帶來的視覺變化，表達自己的情感。 3. 學生操作小算	科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	實作評量

			<p>盤、地圖與剪取工具，體會使用電腦解決問題的過程。</p> <p>4. 學生能感受電腦帶給人們的幫助。</p> <p>5. 學生能使用電腦軟體，處理生活問題。</p>		
第9~10週	四、英文輸入	2	<p>1. 學生能辨識與輸入鍵盤英文字母。</p> <p>2. 學生體驗以英文輸入法打字的方法。</p> <p>3. 學生概述健康的打字姿勢。</p> <p>4. 學生描述編輯與儲存文字檔案的方法。</p> <p>5. 學生使用打字 GAME 練習打字，能落實自主學習。</p>	<p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	實作評量
第11~13週	五、中文注音輸入	3	<p>1. 學生能分辨與輸入鍵盤注音符號。</p> <p>2. 學生體驗以注音輸入法打字的方法。</p> <p>3. 學生能分辨形近、音近字詞，在輸入時正確選字。</p> <p>4. 學生描述編輯與儲存文字檔案的方法。</p> <p>學生使用打字 GAME 練習打字，能落實自主學習。</p>	<p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	實作評量
第14~15週	六、檔案總管	2	<p>1. 學生能分辨檔案的類型。</p> <p>2. 學生描述以樹狀結構整理檔案的方式。</p> <p>3. 學生體驗檔案總管的操作。</p> <p>4. 學生能整理電腦檔案，保持桌面與資料夾的整潔。</p>	<p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	實作評量
第16~18週	七、2D3D 小畫家★	3	<p>1. 學生體驗小畫家軟體，體會電腦繪</p>	<p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並</p>	實作評量

週			<p>圖的樂趣。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生能描述圖片檔案的整理方式。</li> <li>學生能使用幾何圖形、筆刷等元素，豐富創作主題。</li> <li>學生能體察並感知以數位作品表現美感的多樣性。</li> </ol>	<p>養成正向的科技態度。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	
第 19~20 週	八、AI 初體驗★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生體驗 Google 限時塗鴉，能根據題目，繪製對應的草圖。</li> <li>學生透過限時塗鴉遊戲，體會 AI 解答問題的過程。</li> <li>學生認識以運算思維從拆解問題到解決問題的過程。</li> <li>學生能以數位繪圖表達想像力與創造力。</li> </ol>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	實作評量
學習評量	<ol style="list-style-type: none"> <li>量化(%)： 實作作業(70%)，上課表現(30%)</li> <li>具體目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>能辨識電腦軟硬體，使用中英文輸入及滑鼠、觸控操作電腦。</li> <li>能操作小算盤、地圖、剪貼、檔案總管等工具，處理日常生活問題。</li> <li>體驗 Google 限時塗鴉網站，運用想像力操作小畫家軟體繪製主題。</li> </ol> </li> </ol>				

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第二學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學團隊	年級	三	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input type="checkbox"/> 健康成長 <input type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input checked="" 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"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
跨領域 學習表現	數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 社 2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。 自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 藝 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。				
跨領域 學習內容	數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。 社 Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。 社 Db-II-1 滿足需要的資源有限，在進行各項消費時要做評估再選擇。 自 INg-II-1 自然環境中有許多資源。人類生存與生活需依賴自然環境中的各種資源，但自然資源都是有限的，需要珍惜使用。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 綜 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。				

	音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。				
跨領域學習目標	1. 體驗上網的工具(Chrome、Edge)。 2. 能運用運算思維(樣式辨識)，分辨資料，訓練 AI，完成 Code.org 的人工智慧課程。 3. 能操作 Google 搜尋資料、配合 Google 地圖、Google 日曆、Google Keep 紀錄筆記、將照片上傳 Google 相簿，整理資料。 4. 能設定分享相簿與 Google 雲端硬碟，與他人互動分享及協作。 5. 了解防制假訊息的重要性。 6. 網路沉迷的危害與應遵守的規則。				
教學進度	說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註 SDGs				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第 1~2 週	一、生活中的網路 AI	2	1. 了解目前各種上網的方式。 2. 能了解日常生活中電腦網路的重要性。 3. 能運用各式電腦及行動載具操作瀏覽器上網。 4. 能在 Code.org 課程中分辨資料，體驗訓練 AI。	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 品 E1 良好生活習慣與德行。	實作評量
第 3~8 週	二、守護我們的島-淨灘★SDGs14	6	1. 認識家鄉的海灘汙染狀況。 2. 與同學合作討論，應用所學資訊科技規劃行程。 3. 製作海報、問卷調查與收支統計表，組織活動。 4. Goole 相簿共享	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。	實作評量
第 9~10 週	三、成果報告-以淨灘為例★SDGs14	2	1. 利用 Google 表單與試算表歸納淨灘活動成果。 2. 分享報告。 3. 從清污防護的概念，延伸至電腦世界的病毒汙染與防護。	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	實作評量

				資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。	
第 11~12 週	四、我們的國家公園★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識國家公園，了解保護自然資源的重要性。</li> <li>2. 體驗上傳照片與分享</li> <li>3. 認識網站架構。</li> <li>4. 操作 Google 協作平台架設國家公園博覽會網站。</li> </ol>	科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	實作評量
第 13~17 週	五、假訊息大作戰	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在維基百科搜尋資料。</li> <li>2. 使用 Google 文件整理資料。</li> <li>3. 圖片的使用規範</li> <li>4. 從 Canva 範本建立簡報。</li> <li>5. 體驗 Canva 的 AI 生成，變形生成圖片。</li> <li>6. 網路沉迷的危害與應遵守的規則。</li> <li>7. 網路流言與霸凌防治。</li> </ol>	資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	實作評量
第 18~20 週	六、AI 學習與生活★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 體驗 Quick, Draw! 限時塗鴉。</li> <li>2. 體驗 Chrome Music Lab。</li> <li>3. 體驗與 AI 機器人聊天。</li> <li>4. 體驗 AI 圖片生成。</li> <li>5. 認識數位學習網站酷課雲。</li> <li>6. 了解個人資料保密的重要。</li> </ol>	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	實作評量
學習評量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、 量化(%)： 實作作業(70)%，上課表現(30)%</li> <li>2、 具體目標：  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用瀏覽器上網，透過搜尋地點、規劃路線、安排日程、線上分享等解決生活中的問題。</li> <li>2. 能透過所學的資訊科技規劃活動，培養公民意識關懷生態環境。</li> </ol> </li> </ol>				

3. 能使用網路線上資源，並遵守資訊素養倫理與規範。
4. 能應用 AI 輔助，有效處理日常生活問題。

臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 1 學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學 團隊	年級	4	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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"/> 國際教育 <input checked="" type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。				
跨領域 學習表現	國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 國 6-II-1 根據表達需要，使用各種標點符號。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。				
跨領域 學習內容	國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。				

	社 Ab- II-2 自然環境會影響經濟的發展，經濟的發展也會改變自然環境。 自 INc-II-6 水有三態變化及毛細現象。 自 INf-II-6 地震會造成嚴重的災害，平時的準備與防震能降低損害。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。				
跨領域 學習目標	1. 能使用 WORD 與雲端文件 App 記錄生活中的各種圖文資料。 2. 運用系統思考整理資料展示，處理生活中的事務。 3. 利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，創設出美觀的電子卡、主題海報。 4. 活用 Word 的文書編輯功能，應用在短文編排、表格、專題報告等等生活上常用文件，培養運用資訊科技解決生活問題的能力。 5. 運用雲端技術，分享作品與共作文件，培養處理日常生活問題的能力。				
教學進度	說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註 SDGs				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第 1~2 週	一、數位文件永留存	2	1. 雲端文書處理軟體與 WORD 的操作與存檔。 2. 能活用手寫、智慧語音輸入及中/英打字字記錄生活中所需的種種。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	實作評量
第 3~5 週	二、無遠弗屆的祝福(上) Happy Birthday!!	3	1. 使用文書處理軟體來設計圖文卡片傳達心意。 2. 學會利用數位載具設備等之不同程式 APP 或數位傳輸方式，將祝福傳給他人。	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	實作評量
第 6~8 週	三、校外教學遊記★ School trip	3	1. 搜尋閱讀與本次校外教學相關的資料，結合實際活動的歷程和記錄完成數位版遊記。 2. 掌握句子與段落的重點，使用色彩、間距與縮排等方式，使文章的版面排列更清晰。	閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	實作評量

第 9~11 週	四、台灣原住民分佈★ Indigenous peoples	3	1. 透過製作文件表達對原住民族的尊重。 2. 製作表格圖的方式呈現台灣原住民的分佈現況。	多 E4 理解到不同文化共存的事實。 原 E5 認識臺灣原住民族整體概況。	實作評量
第 12~14 週	五、水循環★ Water cycleSDGs6	3	1. 透過小組討論、搜尋水資源再利用的相關資料，了解水循環，落實珍惜水資源。 2. 透過 SmartArt 圖形流程圖來表達的資料邏輯。	環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。 環 E17 養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。	實作評量
第 15~16 週	六、環保防災 1★ Front cover design	2	1. 報告封面的設計要素。 2. 學生能使用插圖與繪圖工具設計搖晃感，豐富創作主題。	防 E1 災害的種類包含洪水、颱風、土石流、乾旱...	實作評量
第 17~18 週	七、環保防災 2★ Environmental protection and disaster prevention	2	1. 掌握文章的結構，製作成目錄。 2. 搜尋整理地震防災相關文章，認識防災議題。 3. 以 APP 創作校園防災文件。 4. 將完成的文件與前一單元的封面整合，儲存成方便分享的格式。	閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 環 E12 養成對災害的警覺心及敏感度，對災害有基本的了解，並能避免災害的發生。 防 E7 認識校園的防災地圖。	實作評量
第 19~20 週	八、協作與分享數位記錄 Collaborating & sharing	2	1. 熟悉 Google 雲端硬碟與 Google 文件。 2. 整理雲端硬碟，善用檔案分享與共作解決生活中的問題。	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。	實作評量
學習評量	一、 量化(%)： 實作作業(70%)，上課表現(30%) 二、 具體目標： 1. 能使用 WORD 與雲端文件 App 記錄生活中的各種圖文資料。 2. 運用系統思考整理資料展示，處理生活中的事務。 3. 能使用數位工具及雲端技術，協作編輯、分享作品。				



## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 2 學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學 團隊	年級	4	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。				
跨領域 學習表現	數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。				
跨領域 學習內容	數 D-5-1 製作折線圖：製作生活中的折線圖。 社 Bb-II-1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。 自 INg-II-2 地球資源永續可結合日常生活中低碳與節水方法做起。 綜 Bb-II-3 團體活動的參與態度。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。				

		表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。			
跨領域學習目標		1. 創作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 2. 繪製心智圖來規劃設計。 3. 製作視覺資訊圖表與簡報。 4. 能下載與分享多媒體內容並在平台進行協作、共同編輯。			
教學進度		說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註 SDGs			
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第 1~2 週	一、桌面彩妝	2	1. 加入本校 APP 群組。 2. 了解所選 APP 的功能應用之多樣性。 3. 製作屬於自己的桌布，套用於 PC 或自己其它的行動數位載具上。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	實作評量
第 3~5 週	二、無遠弗屆的祝福(下) Happy Birthday!!	3	1. 運用圖像元素與影片創作技巧，完成生日祝福影片。 2. 學生使用數位影像留言與他人互動。 3. 學生能覺察情感表達方式，分享朋友間生日的祝福方式。	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	實作評量
第 6~7 週	三、學習的每一天 Learning Diary	2	1. 從雲端相簿、個人載具提取所需的影像資料。 2. 設計動態電子相簿，呈現在校各種學習的歷程。 3. 能運用美感與創意，加入裝飾設計，表現創作主題。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	實作評量
第 8~10 週	四、動物大觀園-邊玩邊學 Tabletop game	3	1. 練習繪製心智圖呈現桌遊設計構思。 2. 使用 AI 輔助設計元素。 3. 完成動物桌遊卡。	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E7 依據設計構想以規劃物品	實作評量

				的製作步驟。	
第 11~12 週	五、家園★ My hometown	2	1. 使用 APP 畫出心智圖，規劃編輯彙整影片創作。 2. 選定家園主題，構思、蒐集並完成影片創作的主题與內容。	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	實作評量
第 13~15 週	六、防疫新生活★ Stay healthy	3	1. 運用設計漫畫的方式引起學生興趣來分享防疫重要性。 2. 利用 AI 輔助合成自己發想的影像及元素。例如病毒、細菌等。	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	實作評量
第 16~18 週	七、暖化與氣候變遷★ Global warmingSDGs13	3	1. 使學生關注全球問題。 2. 製作全球溫度折線圖，推論整理全球暖化對生態與環境之影響。 3. 製成簡報分享目前可行的對策，例如低碳、節能的生活等。	環 E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。 環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。 環 E9 覺知氣候變遷會對生活、社會及環境造成衝擊。 環 E10 覺知人類的行為是導致氣候變遷的原因。	實作評量
第 19~20 週	八、寰宇美食★ Exotic cuisine & local dishes	2	1. 分組討論選定國家與著名美食。 2. 進行探究、協作檔案並分享報告。	國 E4 了解國際文化的多樣性。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	實作評量
學習評量	1、 量化(%)： 實作作業(70)%，上課表現(30)% 2、 具體目標： 1. 能使用 APP 完成多樣態的報告，解決生活中的問題。 2. 能使用 AI 輔助創造設計。 3. 能與同學討論、協作，並分享作品。				

臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 1 學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學 團隊	年級	5	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/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		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。				
跨領域 學習表現	數 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。 社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。				
跨領域 學習內容	數 S-5-4 線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 社 Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。 社 Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。 綜 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。				

跨領域學習目標	1. 利用繪圖軟體完成、強化其他領域科目欲表現的主題。 2. 學會後製美化相片及合成影像，並理解眼見並不一定為真。 3. 能設計鏤空圖片、繪製線條稿與填色。 4. 能繪製向量圖及點陣圖。 5. 整合各種影像技術用於各領域學習及成果報告。				
教學進度	說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第1~3週	一、認識影像處理	3	1. 認識數位影像與來源。 2. 認識影像處理與電腦繪圖。 3. 認識影像處理軟體與操作介面。 4. 學會基本的美化影像技巧。	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E8 利用創意思考的技巧。	實作評量
第4~6週	二、影像合成	3	1. 認識並練習影像合成。 2. 學會影像去背。 3. 學會扭曲與變形影像。 4. 認識與學會圖層編輯。 5. 有圖不一定是真相。	科 E8 利用創意思考的技巧。	實作評量
第7~8週	三、環保防災數位繪圖★	2	1. 認識筆刷與使用。 2. 學會描繪線條稿。 3. 學會取色、上色與畫明暗。 4. 學會繪製對稱圖案。 5. 設計環保防災相關的圖。 6. PAGAMO 環保防災校內賽。	環 E15 覺知能資源過度利用會導致環境汙染與資源耗竭的問題。 環 E17 養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。	實作評量
第9~10週	四、大頭貼	2	1. 理解向量繪圖的優點。 2. 學會繪製向量圖形。 3. 學會調整圖案形狀。 4. 學會設定漸層顏色。	科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	實作評量
第	五、國際交流海報★	2	1. 認識主題海報設計	資 E6 認識與使	實作評量

11~12 週			<p>的原則。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學會用填充圖層做邊框。</li> <li>學會使用印章筆刷。</li> <li>學會製作文字與編輯。</li> <li>學會套用圖層樣式。</li> </ol>	<p>用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。</p> <p>國 E4 了解國際文化的多樣性。</p>	
第 13~15 週	六、物件與群組-我的最愛動物★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>知道遮罩的功能與訣竅。</li> <li>學會在群組中製作標題。</li> <li>學會複製群組與編修。</li> <li>學會使用遮罩自訂圖片形狀。</li> </ol>	<p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	實作評量
第 16~18 週	七、電子相簿	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>會繪製藝術感底圖。</li> <li>學會在圖片上做鏤空效果。</li> <li>學會鏤空圖與照片的合成。</li> <li>學會彩繪文字。</li> <li>學會製作倒影效果。</li> </ol>	<p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>	實作評量
第 19~20 週	八、動畫	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>知道構成動畫的原理。</li> <li>學會編輯影格。</li> <li>學會插入新的時間軸與繪製。</li> <li>學會匯出 GIF 動畫。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	實作評量
學習評量		<ol style="list-style-type: none"> <li>1、 量化(%)： 實作作業(70%)，上課表現(30)%</li> <li>2、 具體目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能利用繪圖軟體完成、強化其他領域科目欲表現的主題。</li> <li>2. 學會後製美化相片及合成影像。</li> <li>3. 能設計線條稿填色與繪製向量圖及點陣圖應用於學習報告。</li> </ol> </li> </ol>			

臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 2 學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學 團隊	年級	5	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input type="checkbox"/> 跨域創新 <input type="checkbox"/> 健康韌性 <input type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	<p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</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>社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p>				
跨領域 學習表現	<p>英 4-III-5 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p>				
跨領域 學習內容	<p>英 Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>社 Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議</p>				

	<p>題。</p> <p>綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。</p> <p>音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。</p> <p>表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。</p> <p>表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p>				
跨領域學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養自主思考的能力。</li> <li>2. 使用 Scratch 設計程式與遊戲，解決生活中的問題。</li> <li>3. 能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</li> <li>4. 能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進或修正問題。</li> </ol>				
教學進度	<p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★</li> <li>2. 校本活動請在單元名稱標註校本</li> <li>3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs</li> </ol>				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第 1~2 週	一、Scratch 程式設計	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Scratch、小試身手。</li> <li>2. 認識角色、背影與造型的差別。</li> <li>3. 方位與座標的數位表示與操作方法。</li> </ol>	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p>	實作評量
第 3~5 週	二、舞台幻影	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 改變、增減角色的造型數。</li> <li>2. 利用繪圖改造造型。</li> <li>3. 了解迴圈的概念。</li> <li>4. 學習變換造型程式。</li> <li>5. 認識流程圖。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>	實作評量
第 6~8 週	三、動物運動會★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自創編製音效檔。</li> <li>2. 認識廣播。</li> <li>3. 座標定位與移動方向。</li> <li>4. 輸入的概念。</li> <li>5. 加入音效。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思</p>	實作評量

				考的技巧。	
第 9~10 週	四、變裝遊戲★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 性別角色的突破與性別歧視的消除。</li> <li>2. 座標的運用。</li> <li>3. 偵測的運用。</li> <li>4. 認識條件式【如果】。</li> <li>5. 圖層指令。</li> </ol>	<p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。</p>	實作評量
第 11~13 週	五、國際交流動畫★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 配合本學期線上/實際國際交流學習之檔案，設計動畫腳本。</li> <li>2. 認識製作動畫的步驟。</li> <li>3. 認識背景變換與轉場。</li> <li>4. 設定按鈕。</li> <li>5. 完成自己想定的國際交流動畫創作。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>國 E2 發展具國際視野的本土認同。</p> <p>國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。</p> <p>國 E4 了解國際文化的多樣性。</p>	實作評量
第 14~15 週	五、駭客任務★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解亂數與變數。</li> <li>2. 了解二分逼近。</li> <li>3. 知道 2 選 1 條件式的邏輯。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第 16~17 週	七、有聲英打★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 懂得邏輯運算。</li> <li>2. 學會字串的設計。</li> <li>3. 學會加入音效。</li> <li>4. 認識擴充功能（文字轉語音）。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養</p>	實作評量

				成正向的科技態度。	
第 18~20 週	八、節奏樂★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 節奏樂的選定</li> <li>2. 分身的使用。</li> <li>3. 不成立的邏輯運算。</li> <li>4. 認識音樂擴充功能。</li> <li>5. 製作計時器。</li> <li>6. 認識顏色碰撞的判斷。</li> </ol>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>	實作評量
學習評量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、 量化(%)： 實作作業(70)%，上課表現(30)%</li> <li>2、 具體目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 Scratch 設計程式、動畫與遊戲，處理生活中的問題。</li> <li>2. 能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</li> <li>3. 能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進或修正問題。</li> </ol> </li> </ol>				

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第一學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學團隊	年級	六	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程			<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域核心素養	國 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。 藝 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。 綜 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。				
跨領域學習表現	藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 國 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。				
跨領域學習內容	綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 國 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。				
跨領域學習目標	1. 學生能分辨不同類型的多媒體素材與取得方式，培養媒體識讀的素養。 2. 學生知道如何取得網路上的免費素材，能辨識創用 CC 授權標章，尊重智慧財產權。 3. 學生能理解影音剪輯的相關術語，藉由探索影片製作的流程，培養科技知能與媒體素養。 4. 學生能運用不同軟體來創作不同的素材檔案類型，培養科技素養。 5. 學生能運用各種藝術風格創作多媒體影片、表達個人情意，培養藝術涵養與美感素養。 6. 學生透過創作與欣賞探討地球暖化與生態環境的影片，培養公民意識。				
教學進度	說明：				

1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs					
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第1~4週	認識多媒體與影片編輯★	4	識讀多媒體檔案格式 說出多媒體素材的來源 認識創用 CC 練習 APP 基本操作 製作幻燈片秀投影片	法 E3 利用規則來避免衝突。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	實作評量
第5~6週	校外教學影片製作★	2	套用範本製作影片	法 E7 認識責任。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	實作評量
第7~10週	個人成長影片製作★	4	使用繪圖軟體製作圖片素材 將圖片與文字加入影片	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 EJU6 欣賞感恩。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	實作評量
第11~13週	愛護環境影片製作★	3	運用特效美化影片	環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。 環 E17 養成日常生活節約用水、電、物質的行為，減少資源的消耗。 能 E2 了解節約能源的重要。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	實作評量
第14~16週	新聞報導影片製作★	3	練習製作子母雙畫面 練習修剪影音的技巧	涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。	實作評量
第17~18週	體育表演會影片製作★	2	練習使用文字遮罩動畫 練習加字幕到影片 練習音樂分割與淡出	生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察	實作評量

				覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
第 19~20 週	創意拼貼影片製作及網路分享★	2	將影片成果整合為一個拼貼影片 操作 Google 雲端硬碟分享影片 將影片分享到網路社群平台 能遵守網路禮儀與保護隱私	國 E5 體認國際文化的多樣性。資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	實作評量
學習評量	1、 量化(%)： 實作作業(70%)，上課表現(30%) 2、 具體目標： 1. 學生能分辨不同類型的多媒體素材與取得方式，培養媒體識讀的素養。 2. 學生知道如何取得網路上的免費素材，能辨識創用 CC 授權標章，尊重智慧財產權。 3. 學生能理解影音剪輯的相關術語，藉由探索影片製作的流程，培養科技知能與媒體素養。 4. 學生能運用不同軟體來創作不同的素材檔案類型，培養科技素養。 5. 學生能運用各種藝術風格創作多媒體影片、表達個人情意，培養藝術涵養與美感素養。 6. 學生透過創作與欣賞探討地球暖化與生態環境的影片，培養公民意識。				

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第二學期 校訂課程計畫

設計者	數位世界教學團隊	年級	六	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	數位世界	教材	自編		
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域核心素養	<p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</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>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。</p>				
跨領域學習表現	<p>英 6-III-6 在生活中接觸英語時，樂於探究其意涵並嘗試使用。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p> <p>英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> <p>自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>				
跨領域學習內容	<p>英 Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>英 Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p> <p>自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。</p>				

	<p>自 INc-III-3 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度。</p> <p>自 INe-III-6 聲音有大小、高低與音色等不同性質，生活中聲音有樂音與噪音之分，噪音可以防治。</p> <p>自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。</p> <p>自 INe-III-11 動物有覓食、生殖、保護、訊息傳遞以及社會性的行為。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>				
跨領域學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能理解 micro:bit 電子元件的運作方式。</li> <li>學生能操作 MakeCode for micro:bit 軟體進行程式編輯與模擬執行。</li> <li>學生能探索生活中的電子元件應用，將 micro:bit 與實際經驗連結，形成生活科技的概念。</li> <li>學生運用 micro:bit 模擬螢火蟲發光，察覺人類活動對自然環境的衝擊。</li> <li>學生能動手實踐生活科技的設計。</li> <li>學生能發想並畫出生活中的電子元件應用創意。</li> </ol>				
教學進度	<p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>跨領域課程請在單元名稱標註星號★</li> <li>校本活動請在單元名稱標註校本</li> <li>永續發展請在單元名稱標註SDGs</li> </ol>				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
第1~2週	認識 micro:bit 微型電路版★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生運用循序結構設計程式，點亮 micro:bit 表情圖示。</li> <li>學生展現學習微電腦板設計程式的樂趣。</li> <li>學生認識 micro:bit 的讀音，樂於探究其單字意義。</li> <li>學生製作圖案，運用美感，設計表情圖示。</li> </ol>	<p>能 E4 了解能源的日常應用。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第3~4週	猜猜是幾號？及誰手搖的次數最快？★	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生運用資訊科技解決生活中擲骰子的問題。</li> <li>學生運用運算思維設計動感骰子與搖搖計數器程式。</li> <li>學生製作圖稿以呈現骰子與計數器的設計構想。</li> <li>學生能拼寫 micro:bit 相關的基本常用字詞。</li> <li>學生觀察骰子與計數器中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助骰子與計數器程式的推理與解題。</li> </ol>	<p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第5~7週	光線、溫度、聲音感測器的應用★	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生運用資訊科技解決生活中電子寵物互動的問題。</li> <li>學生運用重複結構設計光線、溫度與聲音響度的感測程式。</li> <li>學生說明電子寵物的用途與運作方式。</li> <li>學生製作圖稿以呈現電</li> </ol>	<p>生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	實作評量

			<p>子寵物的設計構想。</p> <p>5. 學生觀察【多元感測儀】中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助程式推理與解題。</p> <p>6. 學生能正確安全操作 micro:bit 設備及資源，進行光線、溫度與聲音響度的客觀數值量測並詳實記錄。</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	
第 8~10 週	音樂功能的應用★	3	<p>1. 學生說明音樂播放器與電子琴的用途與運作方式。</p> <p>2. 學生運用運算思維設計音樂播放器與迷你電子琴程式。</p> <p>3. 學生能探索並使用音樂元素，進行簡易音樂播放器創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>4. 學生利用聲音的科學知識理解音樂播放器與電子琴的現象。</p>	<p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第 11~13 週	羅盤的應用★	3	<p>1. 學生說明羅盤的用途與運作方式。</p> <p>2. 學生運用運算思維設計抓寶遊戲程式。</p> <p>3. 學生觀察抓寶遊戲中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助程式推理與解題。</p> <p>4. 學生能正確安全操作 micro:bit 羅盤設備，進行方位的客觀數值量測並詳實記錄。</p>	<p>能 E4 了解能源的日常應用。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第 14~15 週	廣播的發送與接收★	2	<p>1. 運用運算思維設計燈光模擬螢火蟲發光行為。</p> <p>2. 使用資訊科技進行無線通訊，發送與接收廣播訊號。</p> <p>3. 觀察自然現象，理解螢火蟲的訊息傳遞與社會性行為。</p> <p>4. 培養環境保護意識，覺知人類活動對生態的影響。</p>	<p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p>	實作評量
第 16~18 週	函式的應用★	3	<p>1. 運用運算思維設計遊戲互動機制，學習函式應用。</p> <p>2. 觀察數量關係，以數學符號表示運動參數與速度變化。</p> <p>3. 利用科學知識分析物體</p>	<p>人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方</p>	實作評量

			移動與速率變化。 4. 探索遊戲開發樂趣，學習 debug 技巧提升程式穩定性。	法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	
第 19~20 週	創客加油站★	2	1. 學生運用運算思維設計外接零組件的程式。 2. 學生展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 3. 學生使用生活中常見的手工具與材料連接 micro:bit，並能注意安全。 4. 學生能學習設計思考，進行創意發想和 micro:bit 實作。 5. 學生透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	實作評量
學習評量	1、 量化(%)： 實作作業(70)%，上課表現(30)% 2、 具體目標： 1. 學會 micro:bit 電路板各元件的功能與開發實作。 2. 察覺電子設備如何與真實世界互動。 3. 學生能動手實踐生活科技的設計。				