

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【一】學期【三】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位敲敲門	教學節數	20	師資安排	三年級 團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■					
A 自主行動	■A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題□A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	■B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	□C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作■C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核心素養	A 自主行動	<p>【藝術領域】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>【健體領域】 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。</p>			
	B 溝通互動	<p>【國語文領域】 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。 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>【英語文領域】 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>【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>【健體領域】 健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。</p> <p>【自然領域】 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p> <p>【綜合活動領域】 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。</p>			

	C 社會參與	<p>【綜合活動領域】 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。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>			
	課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用正確的坐姿與打字姿勢，知道電腦錯誤的使用方式與其造成的負面影響，展現身心素質與自我精進的素養。 2. 能正確使用輸入法與圖片編排完成不同文體的文件編輯。 3. 能善用數位小工具解決日常生活問題。 4. 能運用檔案管理工具，學習如何整理與儲存數位資料。 5. 能使用小畫家軟體創作藝術作品，欣賞並描述同儕數位繪圖中的美感特質。 			
	融入之議題與實質內涵	<p> <input type="checkbox"/>性別平等教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" 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"/>多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育 </p> <p> 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 品 EJU4 自律負責。 品 E1 良好生活習慣與德行。 品 E6 同理分享。 法 E3 利用規則來避免衝突。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 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。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。 </p>			
	教材來源	自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		學習 評量	
第	單元一	【健體領域】 健體 2b-II-1	【健體領域】 健體 Fb-II-1	活動一、嘩嘩！機關啟動	操作練習- 能正確使

<p>一週到第三週</p>	<p>數位森林中的機關 *健體領域 *綜合領域</p>	<p>遵守健康的生活規範。</p> <p>【綜合領域】 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p>	<p>自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>【綜合領域】 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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。 科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識正確的電腦使用姿勢及與螢幕的距離，學習健康的數位習慣。 ● 認識電腦主機、螢幕與周邊設備的構造，練習運用滑鼠與鍵盤操作電腦系統。 ● 了解過量使用電腦可能造成的危害，並學習如何妥善安排自己的電腦使用時間，保護眼睛視力健康。 	<p>用滑鼠與鍵盤操控電腦開關機。</p>
<p>第四週到第十一週</p>	<p>單元二 語符的訓練場 *國語文領域 *英語文領域</p>	<p>【國語文領域】 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>【英語文領域】 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>【綜合領域】 綜 1b-II-1</p>	<p>【國語文領域】 國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。</p> <p>【國語文領域】 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p> <p>【國語文領域】 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。</p> <p>【英語文領域】 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>【綜合領域】 綜 Ab-II-1 有</p>	<p>活動一、英文語符訓練</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 複習英語大寫與小寫的差異，認讀鍵盤上的英文字母。 ● 認識英文輸入法正確指法，透過打字練習軟體重複練習輸入英文字母熟悉英文字母鍵盤位置。 ● 學習切換大小寫與英文常用標點符號輸入方式，培養正確打字姿勢。 <p>活動二、中文語符訓練</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 複習注音符號與認識注音在鍵盤上的位置，依 	<p>實作評量- 1. 能正確輸入英文單字與句子。 2. 能正確打出英文的半形標點符號。</p> <p>實作評量- 1. 能以注</p>

		<p>選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>效的學習方法。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>照正確的指法練習鍵盤操作，培養正確打字姿勢。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過運用新注音選字功能，選出正確的中文文字，並認識語詞的選字方式， ● 認識全形與半形符號的區別，並學習中文常用標點符號位置與輸入方式。 	<p>音輸入正確詞語與句子。</p> <p>2. 能正確打出中文的全形標點符號。</p>
第十二週到第十四週	<p>單元三 樹洞中的藏寶圖</p> <p>*藝術領域 *綜合領域</p>	<p>【藝術領域】 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>【綜合領域】 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技</p>	<p>【藝術領域】 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。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>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。</p>	<p>活動一、資料夾藏寶圖</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識紙本資料夾的運用，引導學生了解在數位世界中的資料整理方式。 ● 學習新增資料夾，並儲存記事本檔案在資料夾內，依照儲存的階層順序找到自己的檔案。 ● 了解資料整理的方式與檔案命名方式，學習妥善管理自己的資料。 <p>活動二、尋寶小工具</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識小算盤，透過滑鼠與鍵盤練習操作並完成簡單數學的計算。 ● 透過剪取工具練習擷取電腦畫面，並學習將操作畫面截圖存檔。 ● 學習使用地圖小工具，找尋學校周遭的歷史古蹟地點。 ● 運用天氣小工具查詢學校體表會當天可能的天氣狀況。 	<p>實作評量-能正確新增資料夾與檔案到指定位置。</p> <p>實作評量-能正確擷取指定圖片並儲存到指定位置。</p> <p>實作評量-能正確設定桌布與佈景主題。</p>

		解決問題的過程。		<p>活動三、美麗的數位樹洞</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識個人化的概念，學習將自己使用的數位工具依照自己的偏好與習慣調整設定。 ● 運用系統內建圖片與老師提供的圖片，練習設定個人化 Windows 11 桌布、佈景主題色彩等偏好功能。 	
第十五週到第十七週	<p>單元四 繪畫平原的色彩大戰 *藝術領域 *綜合領域</p>	<p>【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>【藝術領域】 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p> <p>【藝術領域】 藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。</p> <p>【綜合領域】 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>【藝術領域】 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。</p> <p>【藝術領域】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>【藝術領域】 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p>	<p>活動一、畫筆跑跑跑</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識小畫家軟體介面操作，使用畫筆、線條、形狀與顏色功能，完成簡單的幾何圖案繪製。 ● 透過簡單的點線面，畫出一個使用幾何圖形組合而成的機器人。 <p>活動二、跨年煙火</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 欣賞不同國家的跨年煙火與活動，討論煙火的共同點，並思考在圖紙上應該如何畫出夜空中的煙火。 ● 運用不同筆刷繪畫出煙火的效果，討論夜晚的風景除了煙火還會有什麼(如建築物、路燈等)。 ● 參考不同地區的跨年煙火，繪畫出心目中的跨年煙火圖片，並以 jpg 格式儲存檔案。 ● 將完成的跨年煙火圖片設為桌布，完成電腦桌面的布置。 	<p>實作評量- 能正確使用指定的小畫家功能進行繪圖。</p> <p>實作評量- 能運用小畫家繪畫功能繪出跨年煙火的圖片。</p>

		<p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>		
<p>第十八週到第二十週</p>	<p>單元五 思考的秘密花園 *自然領域 *藝術領域</p>	<p>【自然領域】 自 ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p> <p>資議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p>	<p>【自然領域】 自 INF-II-1 日常生活中常見的科技產品。</p> <p>【藝術領域】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法（流程圖、排序思維）。</p> <p>資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹（媒體識讀、著作權）。</p> <p>資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>科議 P-II-1 基本的造形概</p>	<p>活動一、飛鴿傳信寫什麼</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過對照一段凱薩密文與解密後的文字在英文字母中的位置，觀察並討論兩者之間可能有什麼關聯。 ● 透過小動畫認識凱薩加密(Caesar cipher)方法，了解加解密運作的方式，並練習以出 A-Z 共 26 個字母，把「class」用向右移兩格的方式寫出新的密文。 <p>活動二、AI 怎麼想</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過操作 Quick, Draw、Google 限時塗鴉等軟體，討論這兩款軟體可能怎麼判斷使用者繪出的圖案。 ● 開啟限時塗鴉的使用者回饋頁面，討論被成功判斷的圖畫與失敗的圖畫之間有什麼差異。 ● 認識人工智慧在繪圖上的運用，並了解 AI 根據特徵判斷圖片的方式。 <p>活動三、我的夢想家</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過詢問「夢想家是什 	<p>實作評量-1. 能正確將英文單字加密成密文 2. 能正確將密文解密為英文單字。</p> <p>口頭問答-能說出人工智慧的應用。</p> <p>實作評量-運用小畫家畫出自己的夢想家，並正確儲存檔案。</p>

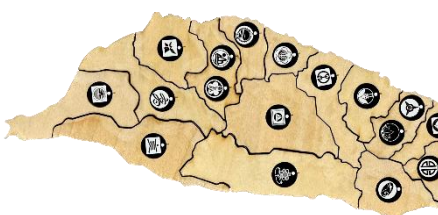
			念。	<p>麼」來討論「夢想家」與現實的家的差別，要如何有創意的思考、規劃自己喜歡的家的模樣。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 介紹運算思維的思考步驟：問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題。並引導學生思考夢想家應該要有的構。 ● 運用小畫家繪畫功能，設計自己的夢想家。 	
--	--	--	----	---	--

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【一】學期【四】年級彈性學習智遊數位課程計畫					
課程名稱	數位探險家	教學節數	20	師資安排	四年級 團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■					
A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作■C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核 心 素 養	A 自主行動	<p>【社會領域】 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-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。</p>			
	B 溝通互動	<p>【社會領域】 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的环境與文化內涵。 【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。</p>			
	C 社會參與	<p>【社會領域】 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度 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。 【藝術領域】 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>			
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識自己家鄉的地理位置，以及家鄉的重要街道與地標。 2. 認識自己家鄉的地名由來與代表性歷史建築。 3. 透過觀察與蒐集資料，瞭解家鄉重要寺廟的沿革與建築特色。 4. 透過觀察與蒐集資料，關注家鄉居民生活，隨社會變遷而產生的改變。 5. 透過討論與蒐集家鄉特色小吃與傳統美食資料，設計出家鄉的美食地圖。 				

		6. 能運用調出不同的色彩進行創作並嘗試用不同方式表現圖紋。 7. 能以不同的形式，如簡報、手繪、網站等方式與他人分享自己的作品。 8. 能在 AR 虛擬地圖中辨識常見的地形樣貌。			
融入之議題與實質內涵		<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 type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
教材來源		自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式+ 要看到什麼？	
		學習表現	學習內容		教學重點
第一週到第十八週	單元一 認識我的家鄉 *社會領域 *藝術領域	【社會領域】 社 1b- II -1 解釋社會事物與環境之間的關係。 社 3b- II -2 摘取相關資料中的重點。 【社會領域】 社 3c- II -1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	【社會領域】 社 Ab- II -1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 【社會領域】 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。 【社會領域】 社 Bb- II -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。	<ul style="list-style-type: none"> ● 艋舺初探：我的家鄉在哪裡？ <ul style="list-style-type: none"> ■ 認識台北市的行政區劃分；指出萬華區的地理位置；利用地圖或網路地圖初步認識萬華區的重要街道與地標。 ■ 使用線上地圖工具搜尋萬華區，並放大、縮小地圖；截圖保存自家位置。 ■ 引導學生畫出從家裡到學校的簡單路線圖。 ● 艋舺的身世：從前到現在 <ul style="list-style-type: none"> ■ 了解「艋舺」地名的由來與意義；認識艋舺的早期發展；認識艋舺的代表性歷史建築（例如：龍山寺、剝皮寮老街）。 ■ 利用網路搜尋「艋舺 	實作評量- 能在地圖上正確標示自家位置並繪製上學路線圖。 實作評量- 能透過地圖以不同的交通方式規劃路線。 實作評量- 將蒐集的照片以拼貼形式完成作品。

	<p>【藝術領域】 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>【藝術領域】 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>【藝術領域】 藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>【藝術領域】 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>【藝術領域】 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。</p> <p>【藝術領域】 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p> <p>科議 P-II-1 基本的造形概念。</p> <p>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。</p> <p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>地名由來」、「龍山寺歷史」、「剝皮寮故事」等關鍵字，觀看相關介紹影片並將相關圖片儲存於雲端。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 分享並欣賞艋舺老照片或歷史繪畫，討論當時的生活樣貌與建築特色。 <p>● 信仰的力量：走進艋舺的廟宇</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 認識艋舺重要的寺廟（例如：龍山寺、清水巖祖師廟、青山宮）及其供奉的神明；觀察寺廟的建築特色與裝飾藝術。 ■ 尋找艋舺主要寺廟的官方網站或相關介紹，瀏覽寺廟的歷史沿革、建築特色等資訊，並學習如何將網站加入書籤。 ■ 引導學生觀察寺廟的彩繪、石雕等藝術元素，並進行簡單的素描。 ■ 利用網路地圖搜尋並規劃參訪龍山寺的交通路線，並學習如何透過捷運公司網站取得轉乘及票價資訊。 <p>● 老街新活力：探索剝皮寮</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 認識剝皮寮老街的歷史背景、目前的用途與特色店家；思考如何保存與活化歷史街區。 	<p>實作評量-能將作品以數位多元的方式呈現並分享。</p>
--	--	--	--	--------------------------------

		資議 H-II-2 資訊科技合 理使用原則 的介紹。	<ul style="list-style-type: none"> ■ 搜尋剝皮寮老街的相關網站或部落格，查找老街的現況照片。 ■ 以剝皮寮為主題，利用拼貼等方式，製作剝皮寮老街的蒙太奇作品。 <ul style="list-style-type: none"> ● 舌尖上的艋舺：品嚐在地好滋味 <ul style="list-style-type: none"> ■ 認識艋舺的特色小吃與傳統美食。 ■ 搜尋艋舺美食的相關資訊（例如：店家名稱、特色介紹、網友評價）；製作一份艋舺美食清單。 ■ 設計「艋舺美食地圖」，以手繪或電腦軟體繪製，標示出特色美食的位置並加上簡單的圖案。 ■ 將自己設計的美食地圖，透過電子郵件寄送並分享給自己的家人或好友。 ● 我是艋舺小導遊：成果分享 <ul style="list-style-type: none"> ■ 運用蒐集到的文字、圖片等資料，製作一份數位簡報或協作平台網站並保存於雲端。 ■ 向他人分享並介紹自己製作的簡報或網站。 		
		【社會領域】 社 3c- II -1 聆聽他人的 意見，並表 達自己的看 法。	【社會領域】 社 Ab- II -1 居民的生活 方式與空間 利用，和其	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀看影片：虛擬體驗新時代，與學生討論與分享自己或家人是否曾有接觸或體驗 AR 與 VR 的生活經驗。 	實作評量- 能辨別 AR、VR 之 差異性。

<p>第十九週到第二十週</p>	<p>單元二 資訊素養 與倫理： 虛擬體驗 新時代 *社會領域</p>	<p>【社會領域】 社 2a- II -1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。</p> <p>資議 a- II -1 感受資訊科技於日常生活之重要性 資議 a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣</p>	<p>居住地方的自然、人文環境相互影響。</p> <p>【社會領域】 社 Bb- II -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。</p> <p>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</p> <p>資議 T- II -2 網路服務工具的基本操作</p> <p>資議 H- II -2 資訊科技合理使用原則的介紹</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 透過教育部校園數位內容與教學軟體：uARinTaiwan，掃描底下臺灣地圖拼圖圖片，實際體驗AR虛擬實境，並能分辨臺灣地圖上各縣市的地理位置。 ● 藉由AR臺灣地圖，認識並能辨識常見之地形結構，如：山脈、盆地、平原，並能說出自己所在居住地的地形。 ● 能找到宜蘭所在位置，並透過特色物介紹，探索臺灣特有種－寬尾鳳蝶的樣貌，並與鏡頭中活靈活現的寬尾鳳蝶合影。 	<p>實作評量- 能辨識AR 台灣地圖 中的各種 地形樣貌</p>
------------------	--	---	---	--	---

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【一】學期【五】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位冒險王	教學節數	20	師資安排	五年級團隊
核心素養	依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■				
	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變			
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解			
	領綱/國小階段核心素養具體內涵				
A 自主行動	<p>【數學領域】</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</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>				
B 溝通互動	<p>【數學領域】</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>【藝術領域】</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p>				
C 社會參與	<p>【數學領域】</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p>				
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學生的運算思維、邏輯運算等能力。 2. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 3. 學生能理解比與比率，並瞭解速度、時間、距離之間的關聯性。 4. 能繪製各種水果造型的視覺元素與色彩。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 				
融入之議題與實質內涵	<p><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 type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" 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"/>多元文化教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育<input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>				
教材來源	自編教材、網路資源				

週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		教學重點	學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式十 要看到什麼？
		學習表現	學習內容		
第一週到第三週	單元一 冰塊來襲 *數學領域	<p>【數學領域】</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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>【數學領域】</p> <p>數 R-5-3 以符號表示數學公式。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明程式設計與運算思維的意義。 ● 認識座標概念：包含原點、橫軸與縱軸，以及座標上的位置如何標示。 ● 透過編排程式，將角色定位到指定座標，並可使用方向鍵來控制角色的移動。 ● 依照程式的步驟及運算思維，逐步完成流程圖的繪製。 ● 認識迴圈與變數的概念，並依照流程圖，製作一個讓企鵝躲避冰塊的滑鼠遊戲。 ● 編寫程式的過程中，能自我檢查程式的完整性與錯誤處，並自我除錯。 	<p>口語評量-</p> <p>能正確指出平面座標上的位置。</p> <p>實作評量-</p> <p>能繪製出架構完整的流程圖。</p> <p>實作評量-</p> <p>能透過迴圈與變數的概念完成程式。</p>
第四週到第七週	單元二 動畫設計-阿拉丁神燈 *數學領域 *藝術領域	<p>【數學領域】</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>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>【數學領域】</p> <p>數 N-5-10 解題：比率與應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 運用循序結構，編寫動畫分鏡腳本。 ● 理解速度的意義，為角色設計不同的滑行速度。 ● 使用對話方式，設計動畫對白。 ● 使用程式編寫動畫，發揮創意創作故事。 	<p>實作評量-</p> <p>能正確判斷距離、時間與速度的關係。</p> <p>實作評量-</p> <p>能以分鏡的方式完成動畫的腳本。</p>

		<p>【藝術領域】 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>【藝術領域】 視 E-III-3 設計思考與實作。</p>		<p>實作評量- 編排程式 完成動畫 劇情設計</p>
第八週到第十二週	<p>單元三 水果忍者</p> <p>*數學領域 *藝術領域</p>	<p>【數學領域】 數 s-III-2 認識圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方式。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>【數學領域】 數 S-3-3 圓：「圓心」、「圓周」、「半徑」與「直徑」。能使用圓規畫指定半徑的圓。</p> <p>【藝術領域】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 運用選擇與重複結構，設計切水果遊戲的流程圖設計。 ● 觀察水果外觀，並手繪水果圖案的方式，將水果的造型繪製成數位圖案。 ● 設計程式，以滑鼠控制筆刷的移動方向，並在畫面上繪製各種圖案。 ● 將設計的水果圖案，加以編寫程式，完成忍者切水果的程式設計。 	<p>口頭評量- 能說出直線與曲線運動軌跡在平面座標上的不同。</p> <p>實作評量- 能繪製出水果造型之視覺元素與色彩。</p> <p>實作評量- 能結合理式編寫作品。</p>
第十三週到第十八週	<p>單元四 雙人賽車遊戲</p> <p>*數學領域</p>	<p>【數學領域】 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>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>【數學領域】 數 N-5-10 解題：比率與應用。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 透過觀察實例與生活經驗分享，認識在相同時間內，物體的移動距離愈遠，則速度愈快，即距離和時間的比率愈大，則物體移動愈快。 ● 規劃並設計一個雙人競速賽車的程式流程圖。 ● 依據程式流程圖，運用循序、選擇與重複結構，設計雙人賽車程式。 ● 透過觀察，認識多個物體同時向後移動時，速度較慢的物體被向前的賽車超越時，畫面上必須呈現較快的效果。 ● 學生觀察自己的程式並除錯。 ● 同儕雙人比賽，提醒學生注意禮貌及遊戲競賽精神。 	<p>實作評量- 能辨別距離與時間的比例關係。</p> <p>實作評量- 能分辨物體在相對運動時的快慢。</p> <p>實作評量- 能結合理式編寫作品。</p>

<p>第十九週到第二十週</p>	<p>單元五 資訊素養 與倫理： 個資安全 你我他</p>	<p>資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。 資議 a-III-2 能建立康健 的數位使用 習慣與態 度。</p>	<p>資議 D-III-2 系統化數位 資料管理方 法。 資議 H-III-3 資訊安全與 生活的關 係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀看影片：個資安全你我他，並與學生討論個人資料是甚麼？為何要保護個人資料？ ● 除了數位學生證上有個人資料項目外，生活中還有哪些個人資料需要注意保護的呢？ ● 與學生討論，如何保護個人資料？ ● 認識生物特徵辨識技術，如人臉識別、指紋辨識，並與學生討論日常生活中還有哪些地方或情境有使用到生物特徵辨識技術的呢？ 	<p>實作評量- 能正確判 斷出哪些 生活中需 要保護的 個人資料</p> <p>口頭評量- 能知道如 何保護個 人資料。</p>
------------------	---	---	---	--	---

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【一】學期【六】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位領航者	教學節數	20	師資安排	六年級 團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選					
A 自主行動	■A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	■B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	□C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作□C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核 心 素 養	A 自主行動	<p>【語文領域】 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>【綜合活動領域】 綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。</p> <p>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。</p>			
	B 溝通互動	<p>【語文領域】 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <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>【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>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。</p> <p>【綜合活動領域】 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。</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>			
	C 社會參與	<p>【藝術領域】 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>			

		<p>【綜合領域】 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。</p>			
	課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確認識向量繪圖的技巧，從設計到利用繪圖軟體組合美化的能力。 2. 能利用 Inkscape 繪圖的技能，進行美工的設計、繪圖的編修與生活化的應用能力。 3. 能操作 PhotoScape 將圖片轉成動畫 GIF。 4. 能操作 InkScape 製作雷射雕刻檔案。 5. 能操作 Canva 的介面，使用 Canva 範本編輯多媒體內容。 			
	融入之議題與實質內涵	<p> <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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>閱讀素養 <input type="checkbox"/>多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育 </p> <p> 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 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。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。 涯 E7 培養良好的人際互動能力。 </p>			
	教材來源	自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式十 要看到什麼？	
		學習表現	學習內容		教學重點
第一週到第二週	<p>單元一 您好，我是！</p> <p>*綜合領域 *藝術領域</p>	<p>【綜合領域】 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>【綜合領域】 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>【綜合領域】 綜 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>活動一、製作自己的個人名片</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過討論思考什麼場合會需要使用到名片、名片上應該要有哪些資訊。 ● 找出自己喜歡的代表性元素，運用 Canva 選擇合適的模板，依照個人特質或偏好挑選合適的字體樣式、色彩與圖案素材搭配，製作一張具有個人風格的名片。 	實作評量-能合適地安排文字與圖案的設計排版，並表現自己的風格特色。

		<p>【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>【藝術領域】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 欣賞同儕間不同風格的名片，並分享發表自己的設計巧思。 	
<p>第三週到第八週</p>	<p>單元二 妙筆生畫</p> <p>*綜合領域 *藝術領域 *國語文領域</p>	<p>【綜合領域】 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>【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>【語文領域】 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>【語文領域】 國 6-III-4 創作童詩及故事。</p>	<p>【綜合領域】 綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>【藝術領域】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>【語文領域】 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p>	<p>活動一、四格漫畫</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 閱讀簡單四格漫畫範例，討論連環漫畫的必要條件（如故事的起承轉合、趣味性、對話與版面安排等）。 ● 共用 google 文件與 canva 連環漫畫檔案，以小組為單位討論設計連環漫畫的要素與故事主題。 ● 透過敘寫合適的故事情節與畫面呈現的描述，並擬定對話，讓故事更活潑生動。 ● 利用 Inkscape 與 Scratch 畫出角色樣貌與表情，分別設計符合故事情節的主角與配角造型。 ● 運用 Canva 上傳角色圖片與編輯對話框，設計簡單互動內容，並使用圖層分離場景與人物。 ● 完成連環漫畫的排版與整體美化，匯出並上傳至雲端作品牆。 	<p>作品評量- 連環漫畫構圖、情節表達適切性。</p> <p>自我評量- 引導學生自我回顧創作動機與過程。</p>

		<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p>		
第九週到第十週	<p>單元三</p> <p>回憶跳格子</p> <p>*藝術領域</p>	<p>【藝術領域】</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p>	<p>【藝術領域】</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p>	<p>活動一、GIF 素材製作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過籠中鳥動手操作，了解視覺暫留原理與概念，並討論實際上可能的應用。 ● 透過認識第一部動畫的誕生，了解視覺暫留在動畫上的應用。 ● 構思並簡單設計動圖的分格畫面需要幾張、最終呈現的畫面。 ● 使用 Inkscape 與 Scratch 造型設計連續圖案，練習安排連續的角色 	<p>實作評量-</p> <p>能使用繪圖工具繪製需要的角色與背景圖片。</p> <p>實作評量-</p> <p>能運用已設計好的圖片透過影格安排完成動畫製作。</p>

				<p>變化與背景構圖，並匯出多張圖片。</p> <p>活動二、PhotoScape 動畫製作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習如何使用 PhotoScape 製作動畫。 ● 認識影格順序與速度能呈現的不同效果，調整影格順序與播放速度，並儲存為 GIF 格式。 ● 分享自己的作品，並簡單介紹設計概念與感想。 	
<p>第十一週到第十三週</p>	<p>單元四 有我的角落</p> <p>*藝術領域 *綜合領域</p>	<p>【藝術領域】 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>【綜合領域】 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>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>【藝術領域】 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p>	<p>活動一、校園數位相簿製作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 分享國小高年級階段中印象最深刻的活動與照片，並透過 google 文件敘寫三項印象最深刻的活動內容與感想。 ● 選擇合適的校園照片素材，學習 Canva 中的圖片裁切與大小調整。 ● 練習加入標題、日期、說明文字與裝飾圖案，強化視覺設計。使用 Canva 建立相簿頁面排版，安排圖文配置與設計美化。 ● 完成一份個人風格的校園回憶相簿頁面並存檔匯出。 ● 欣賞同儕的作品風格，並分享自己設計的巧思。 	<p>實作評量- 檢視照片主題與文字描述的連貫性。</p>
<p>第十四週到第十六週</p>	<p>單元五 時間線上的我與我們</p> <p>*綜合領域 *藝術領域</p>	<p>【綜合領域】 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>【綜合領域】 綜 2d-III-2 體察、分享</p>	<p>【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-2 正向面對生</p>	<p>活動一、設計我的個人月曆</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識不同年份的月曆差異，構思個人化的月曆風格與主題。 ● 依照個人偏好、興趣、節日、當年生肖等元素，選擇主題設計個人化月曆。 ● 使用 Canva 開啟月曆模 	<p>實作評量- 能選用正確月曆範本，並妥善安排素材與文字排版。</p>

週		<p>並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<p>活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>【藝術領域】 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p>	<p>板，設定月份與對應日期欄位。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 插入節日標註與個人重要日子註記。應用文字工具設計標題、註解與備註區，調整色彩風格。 ● 完成整本個人化月曆作品，整合成冊並練習分享。 	
第十七週到第二十週	<p>單元六 光陰的故事</p> <p>*藝術領域 *綜合領域</p>	<p>【藝術領域】 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>【綜合領域】 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>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構</p>	<p>【藝術領域】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p>	<p>活動一、我的書籤</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 搜尋書籤圖片，觀察書籤所需要的要素與材質，並討論不同材質的書籤使用差異與優缺點。 ● 認識書籤常見尺寸與排版風格，引導學生觀察書籤在設計上的構圖原則與應用情境。 ● 使用 Canva 選擇書籤模板或空白畫布，學習插入圖案、照片與文字，調整字型與配色呈現個人風格。 ● 搜尋並撰寫鼓勵語、名言或詩句，並調整字體大小與行距增強閱讀效果。 ● 完成設計後將書籤輸出為圖檔。 <p>活動二、雷雕小吊飾製作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 觀察市面上吊飾使用的材質，透過查找吊飾製作方法，討論不同材料的吊飾製作方式，引導學生思考最容易客製化製作的方法。 	<p>實作評量- 素材及文字排版合適度、畫面是否乾淨具有設計感。</p> <p>實作評量- 能依照範本大小設計雷雕吊飾圖案，並輸出為svg、dxf檔案。</p>

		<p>想。科議 S-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● 認識雷射技術，討論分享可能適合進行雷射雕刻的材料與圖案。 ● 認識 Inkscape 操作介面與向量圖形特性，說明雷射輸出對線條封閉性與格式的需求。 ● 引導學生發揮創意與美感以簡單幾何形狀與圖案構成設計草稿，嘗試描繪動物、字母或圖騰造型。 ● 使用圖層與路徑工具進行結構調整，並套用合適線條粗細與黑白配比強化雕刻效果。 ● 輸出作品為 SVG 或 PDF 向量格式，說明如何轉換給雷射機製作實體吊飾。 	
--	--	-------------------------------------	--	---	--

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【二】學期【三】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位敲敲門	教學節數	20	師資安排	三年級團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■					
A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	<input checked="" type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作■C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核心素養	A 自主行動	<p>【語文領域】 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。</p> <p>【綜合活動領域】 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>【社會領域】 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。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p>			
	B 溝通互動	<p>【語文領域】 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>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>【數學領域】 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>【自然領域】 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、</p>			

		<p>自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p> <p>【社會領域】 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</p> <p>社-E-B3 體驗生活動活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。</p> <p>【綜合領域】 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。</p>
C 社會參與		<p>【社會領域】 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。</p> <p>【綜合領域】 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。</p> <p>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。</p> <p>綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>
課程目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能妥善排版短文、唐詩、卡片等不同文體與圖像，培養運用數位科技製作常用文件的能力。 2. 能善用工具製作圖表、封面、目錄，設計呈現專題報告等常用文件作品。 3. 能運用雲端技術，分享作品與編輯文件，並在平台進行協作、共同編輯，培養線上團隊合作的能力。 4. 能尊重智慧財產權，認識創用 CC 標章，引用圖文時根據作者要求註明來源，培養網路公民意識。
融入之議題與實質內涵		<p><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</p> <p><input type="checkbox"/>生命教育 <input checked="" type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input checked="" type="checkbox"/>資訊教育 <input type="checkbox"/>能源教育</p> <p><input type="checkbox"/>安全教育 <input checked="" type="checkbox"/>防災教育 <input checked="" type="checkbox"/>閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/>多元文化教育</p> <p><input type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</p>

		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。 品 EJU2 孝悌仁愛。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 品 E6 同理分享。 法 E3 利用規則來避免衝突。 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 防 E4 防災學校、防災社區、防災地圖、災害潛勢、及災害預警的內涵。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。 防 E7 認識校園的防災地圖。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 多 E4 理解到不同文化共存的事實。 原 E4 認識所在部落/社區民族分佈的概況。 原 E5 認識臺灣原住民族整體概況。			
教材來源		自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		教學重點	學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式+ 要看到什麼？
		學習表現	學習內容		
第一週到第六週	單元一 故事森林在發光 *語文領域 *藝術領域	【語文領域】 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 【語文領域】 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 【語文領域】 國 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。	【語文領域】 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。 【語文領域】 國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 【語文領域】 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	活動一、新詩果實 <ul style="list-style-type: none"> ● 認識新詩與常見的詩詞與其排列格式。 ● 認識換行與插入圖片等功能，善用文書處理工具製作一份詩詞的文件。 ● 依照詩詞的內容，使用合適的圖片為詩詞文章美化。 ● 運用插入圖片、文字藝術師、字型與顏色等功能調整美化排版。 	實作評量- 1. 能為新詩加上標題與改變文字字體、大小與顏色。 2. 能在新詩合適為至插入圖片。

		<p>【語文領域】 國 6-II-1 根據表達需要，使用各種標點符號。 【語文領域】 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 t- II -1 體驗常見的資訊系統。 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 a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>資議 p- II -2</p>	<p>【語文領域】 國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 【語文領域】 國 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 【藝術領域】 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 【藝術領域】 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 【藝術領域】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 資議 A- II -1 簡單的問題解決表示方法。 資議 D- II -1 常見的數位資料儲存方法。 資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>活動二、卡片螢火蟲</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識應用文中的書信寫法，並使用橫式卡片的格式，運用文字表達出體會照顧者的辛勞與對照顧者的感謝。 ● 利用縮排為卡片內容排版，並透過插入合適的圖案與圖片與 3D 模型等功能增添卡片的豐富度。 <p>活動三、作文發光樹</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過記敘文文體，紀錄校外教學過程與發表感想。 ● 使用文書處理工具，進行圖文作文行距、第一行空格、段落等調整，為校外教學作文進行排版。 ● 挑選合適的校外教學照片，為作文增添美感與豐富內容。 	<p>實作評量-</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能為卡片範本內容排版，並修改成自己的版本。 2. 能加入合適的素材母親節卡片。 <p>實作評量-</p> <p>能正確運用段落工具為校外教學作文排版。</p>
--	--	---	---	---	--

		<p>描述數位資源的整理方法。</p> <p>科議 S-II-1 科技對個人及社會的影響。</p>	<p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p>		
<p>第七週到第十二週</p>	<p>單元二 草原拼圖排站</p> <p>*數學領域 *社會領域 *自然領域</p>	<p>【數學領域】 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。</p> <p>【社會領域】 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p> <p>【自然領域】 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。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p>	<p>【數學領域】 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。</p> <p>【社會領域】 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。</p> <p>【自然領域】 自 INc-II-6 水有三態變化及毛細現象。</p> <p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>活動一、原住民點點名拼圖</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識臺灣不同族群的分布位置與習俗活動。 ● 認識表格的用途，報讀與製作生活中的一維和二維表格。 ● 觀察數列與圖形的簡單規律，並配合圖示運用於列出原住民族分布呈現。 <p>活動二、小水滴旅行隊伍</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識表格的用途，報讀與製作生活中的一維和二維表格。 ● 認識水的三態及溫度對水的影響。 ● 知道冰、水及水蒸氣在生活中的應用。 ● 觀察數列與圖形的簡單規律，並運用 SmartArt 呈現，透過圖解與說明文字表現小水滴之旅。 	<p>實作評量- 能完成原住民點點名表格。</p> <p>實作評量- 能運用 SmartArt 製作水循環流程圖。</p>
<p>第十三週</p>	<p>單元三 防災地圖由我畫</p>	<p>【語文領域】 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主</p>	<p>【語文領域】 國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結</p>	<p>活動一、安全防災我最行</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識日常生活中常見的潛在危險與災難事故，了解發生原因與預防方 	<p>作品評量 1. 段落、插圖排版合適。</p>

<p>到第十六週</p>	<p>*語文領域 *自然領域 *藝術領域</p>	<p>要概念。 【語文領域】 國 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 【語文領域】 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 【自然領域】 自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資議 p- II -2 描述數位資源的整理方法。 資議 p- II -3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 資議 t- II -1 體驗常見的資訊系統。 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。</p>	<p>構。 【語文領域】 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 【自然領域】 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。 【藝術領域】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 資議 A- II -1 簡單的問題解決表示方法。 法。 資議 D- II -1 常見的數位資料儲存方法。 資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- II -3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H- II -2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p>	<p>法。 ● 透過防災演練加強防災觀念，摘要羅列防災重點，並透過設計易讀的圖表，製作一份合乎流程的防災手冊文件。 ● 學習如何使用排版功能將防災手冊整理得更加豐富易懂。 ● 編排防災小手冊內頁頁碼與自動目錄，培養內容組織與版面規劃的整合能力。 ● 運用 Word 插入圖片、封面頁設計與排版等功能，透過合適的圖文配置，製作防災小手冊封面，使其更加豐富與美觀。</p>	<p>2. 頁碼與目錄正確。 3. 封面完整，標題與插圖編排乾淨整齊。</p>
--------------	----------------------------------	--	--	--	---

		資議 a- II -3 領會資訊倫理的重要性。			
第十七週到第十八週	單元四 迷霧城裡找線索 *綜合領域	【綜合領域】 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 a- II -3 領會資訊倫理的重要性。	【綜合領域】 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 資議 H- II -2 資訊科技合理使用原則的介紹。	資訊素養與倫理 <ul style="list-style-type: none"> ● 認識著作權與創用 CC 概念。 ● 從日常生活中可能會使用不同圖片、音樂、文字等資料與素材的狀況，討論素材有哪些產生的方式與創作過程所花費的時間、精力成本。 ● 透過實例討論判斷不同來源如網路圖片、免費素材、自行繪製的圖片在不同場合的合理使用方式。 ● 建立學生初步的資訊倫理觀念與媒體判讀能力。 	口頭回答- 能舉例日常生活中可能與著作權相關的行為與活動。
第十九週到第二十週	單元五 雲端之塔探險隊 *綜合領域	【綜合領域】 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 體驗常見的資訊系統。 資議 t- II -2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p- II -2 描述數位資源的整理方法。 資議 p- II -3 舉例說明以資訊科技分享資	【綜合領域】 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- II -2 網路服務工具的基本操作。 資議 D- II -2 系統化數位資料管理方法的簡介。	活動一、探險隊隊形 <ul style="list-style-type: none"> ● 透過日常生活中的排序問題，了解如何將無序的物品或資料按照特定順序排列。 ● 介紹不同的資料排序方法如泡沫排序法、插入排序法、選擇排序法，練習將 10 個資料按照指定的方法排列。 ● 探索不同排序方法的使用場合與方便性，討論排序的方法所花的時間成本與複雜程度，是否有最適合的排序方法。 活動二、到達雲端之塔	實作評量- 能將指定資料依照排序法完成正確排序。 實作評量- 能正確上傳與共用檔案。

		<p>源的方法。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● 透過日常生活中的物品儲存方式，延伸討論如何保存資料，如紙本保存、數位保存等。 ● 了解不同儲存方式如隨身碟、隨身硬碟、雲端硬碟等的差異與資料儲存的安全性與可靠性。 ● 介紹雲端硬碟的儲存方式與不同公司的雲端儲存軟體容量差異，練習在雲端硬碟上傳與新增檔案，並學習共享的方法分享資料夾。 	
--	--	--------------	--	---	--

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【二】學期【四】年級彈性學習智遊數位課程計畫					
課程名稱	數位探險家	教學節數	20	師資安排	四年級 團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■					
A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	<input checked="" type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核 心 素 養	A 自主行動	【社會領域】 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-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。			
	B 溝通互動	【數學領域】 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 【社會領域】 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。			
	C 社會參與	【數學領域】 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 【社會領域】 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。			
	課程目標	1. 知道居民的居住型態會因為地形不同而有所差異。 2. 能透過圖表認識人口變化的現象，理解家鄉人口年齡分組的三階段與家鄉人口年齡、性別的分組。 3. 能說出家鄉人口的變化情形、原因。 4. 透過搜尋與觀察統計數據，關注家鄉居民人口變動的因素。			

		5. 能運用適切的統計圖表與色彩變化呈數據的變動情形。			
		6. 能知道什麼是 AI 人工智慧與 AIoT。			
融入之議題 與實質內涵		<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 type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
教材來源		自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		教學重點	學習 評量 <small>掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式十 要看到什麼？</small>
		學習表現	學習內容		
第一週到第十八週	單元一 家鄉的人口 *社會領域 *數學領域 *藝術領域	【社會領域】 社 1b- II -1 解釋社會事物與環境之間的關係。 【社會領域】 社 2a- II -1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 【社會領域】 社 3b- II -1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 【社會領域】 社 3b- II -2 摘取相關資料中的重點。	【社會領域】 社 Ab- II -1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 【社會領域】 社 Bb- II -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。 【社會領域】 社 Ca- II -2 人口分布與自然、人文環境的變遷相互影響。	<ul style="list-style-type: none"> ● 我們家鄉有多少人？ <ul style="list-style-type: none"> ■ 透過網路地圖認識自己家鄉(萬華區)的地理範圍。 ■ 使用關鍵字(如：台北市萬華區人口)進行搜尋，尋找人口統計數據來源(如：台北市政府民政局網站)。 ■ 認識人口數量的單位(人、戶)；將近十年的人口統計數據紀錄到簡報，並透過概數簡化後製作成圖表，比較近十年來的人口數量變化趨勢。 ● 人口的年紀秘密：老的還是少的？ <ul style="list-style-type: none"> ■ 學習人口年齡結構的概念(例如：幼年、青壯年、老年)；討論人口老化或年輕化 	實作評量- 能將數據透過概數的概念簡化，並製作成統計圖表 實作評量- 能分辨人口年齡結構，並將人口數據依不能年齡層分類整理成圖表。 實作評量- 將圖表數位化，製作成統計圖與長條圖。

	<p>【社會領域】 社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。</p> <p>【社會領域】 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>【社會領域】 社 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p> <p>【數學領域】 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。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>【數學領域】 數 D-4-1 報讀長條圖與折線圖以及製作長條圖。</p> <p>【藝術領域】 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p> <p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>對社會的影響。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 指導學生搜尋萬華區的年齡別人口統計數據，將不同年齡層的數據進行分類整理。 ■ 在簡報投影片中插入文字方塊並輸入數據標題，將不同年齡層的分類數據製作成圖表，比較人口年齡結構的變化。 <p>● 用圖表說人口</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 回顧前幾節課學到的人口數據（總人口、年齡結構），引導學生選擇合適的圖表類型（例如：折線圖、堆疊長條圖），學習調整圖表的樣式。 ■ 學習選擇合適的圖表類型來呈現數據並理解圖表中各部分的意義。 ■ 學習調整圖表的顏色、標題等視覺元素，使其更易於閱讀和理解，並學習簡報的版面設計，使圖表呈現更清晰美觀。 <p>● 人口在哪裡？</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 搜尋並比較十年前與現今臺北市不同區域的人口數量變化，分析影響各區人口數量與人口密度變化的因素（例如：地形、交通、設施）。 ■ 於簡報投影片中加入臺北市分區地圖圖片，用簡單的圖示與 	<p>口頭評量-能說出人口移動的變化對社區發展的影響</p> <p>實作評量-能將數據以數位多元的方式呈現並分享。</p>
--	--	---	---	---

				<p>箭頭在地圖上標示各區人口數量，並以不同顏色區別增減變化。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 將各分區的人口數量變化群組，並加以設定物件動畫，調整動畫出現順序，並設定動畫出現順序，讓各分區的資料能獨立顯示，更容易清晰閱讀。 ■ 將臺北市各分區十年前和今年的人口數量分析紀錄於簡報，製成分區的群組長條圖，比較臺北市各分區近十年來的人口數量變化，及人口變化對社區發展的影響。 <ul style="list-style-type: none"> ● 我是人口小導遊：簡報成果發表 <ul style="list-style-type: none"> ■ 總結本單元製作的簡報，簡單加入轉場特效，背景音樂等技巧，運用簡報的播放功能，練習口頭報告的技巧，並與同學分享自己家鄉人口分析的簡報製作成果。 	
<p>第十九週</p>	<p>單元二 資訊素養與倫理： AIoT 新世代</p>	<p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。 科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問</p>	<p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀看影片：AIoT 新世代，與學生討論與分享自己或家人是否曾有接觸過AI人工智慧的生活經驗。 ● 透過Google開發的類神經網路 Quickdraw(限時塗鴉)，讓孩子特過畫圖讓AI猜測，探索類神經網路和模式辨別等AI概念。 	<p>口頭評量-能說出AI在生活中的應用。</p> <p>口頭評量-瞭解AI人工智慧如何進行機器學習。</p>

到第二十週		<p>題的過程。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● 透過Code.org的保護海洋的人工智慧 (AI for Oceans)，讓孩子認識並體驗AI辨識和機器學習的歷程。 ● 與孩子探討AI人工智慧可以應用在生活動的那些部分？ <p>與孩子探討人工智慧的優點與缺點，以及未來可能會被人工智慧取代而消失的職業。</p>	<p>口頭評量-能說出AI人工智慧的優缺點。</p>
-------	--	---	--	--	----------------------------

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【二】學期【五】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位冒險王	教學節數	20	師資安排	五年級團隊
核心素養	依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選				
	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3 規畫執行與創新應變			
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解			
	領綱/國小階段核心素養具體內涵				
A 自主行動	<p>【數學領域】 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 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>				
B 溝通互動	<p>【數學領域】 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。 【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p>				
C 社會參與	<p>【數學領域】 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。 【綜合活動領域】 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。</p>				
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學生的運算思維、邏輯運算等能力。 2. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 3. 學生能認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 4. 能尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 				
融入之議題與實質內涵	<p><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 type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>多元文化教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E1 認識常見的資訊系統。</p>				

		資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			
教材來源		自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式十 要看到什麼？	
		學習表現	學習內容		教學重點
第一週到第四週	單元一 多元社會 活力無限 *藝術領域 *綜合領域	【綜合領域】 綜 3c- III -1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。 【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	【綜合領域】 綜 Cc- III -4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。 【藝術領域】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	<ul style="list-style-type: none"> ● 截至 2024 年 3 月的在臺外國人約為 87 萬人，與 2000 年的 38 萬人多了 2.24 倍 (資料來源)，其中印尼、越南、菲律賓等外來的勞動人口約占 90%，透過觀察數據，討論在臺外國人愈來愈多的原因，並學習如何尊重不同的國家文化。 ● 設計腳本(包含人物、場景、對話及旁白)，製作以尊重多元文化為主題的動畫。 ● 學習如何變換場景，並為圖像加入動態效果，配合字幕的播放，讓畫面更豐富、生動。 	口頭評量- 能說出外國人在臺人數愈來愈多的原因。 實作評量- 能在動畫內容的各元素中設計適切的圖像與配色。 實作評量- 能結合程式完成動畫設計。
第五週到第九週	單元二 城池保衛戰 *數學領域 *藝術領域	【數學領域】 數 s-III-2 認識圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方式。 【藝術領域】 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	【數學領域】 數 S-5-3 扇形：扇形的定義。「圓心角」。扇形可視為圓的一部分。將扇形與分數結合(幾分之幾圓)。能畫出指定扇形。	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識扇形的定義，包含圓心角大於 180 度的扇形，並與分數結合，認識 1/4 圓、1/3 圓、1/2 圓。 ● 利用扇形概念，設計圓心角 120 度攻擊範圍的砲台，砲台可在此圓心角內的隨意角度發射砲彈。 ● 學生發揮想像力，設計並繪製自己專屬的砲彈草稿，並轉換為數位的向量圖形格式。 ● 認識函式概念，並以函式 	實作評量- 能將特定圓心角的扇形轉換為幾分之幾圓。 實作評量- 能運用多元的媒材繪製與創作主題。

		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	【藝術領域】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	方式編寫程式，進一步瞭解函式編寫程式的優缺點。 ● 繪製流程圖，並依流程圖完成編寫程式。	實作評量- 能結合程式完成作品。 實作評量- 編排程式完成動畫劇情設計
第十週到第十五週	單元三 懷舊迷宮遊戲-小精靈 *藝術領域	【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	【藝術領域】 視 E-III-3 設計思考與實作。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	<ul style="list-style-type: none"> ● 理解迷宮設計的原理，並規畫設計一個小精靈遊戲的迷宮。 ● 認識視覺暫留現象，設計並繪製多個小精靈造型，讓小精靈有嘴巴開闔的動畫效果。 ● 討論並規劃程式流程圖。 ● 運用循序、選擇與重複結構，並依照程式流程圖設計精靈走迷宮程式。 ● 學生透過觀察程式並自我除錯，完成作品設計，並與同學分享。 	實作評量- 能設計一個完整並封閉的迷宮。 實作評量- 利用視覺暫留設計出動畫效果。 實作評量- 能結合程式編寫迷宮作品。
第十六週到第十八週	單元四 Micro:bit 初體驗 *綜合領域	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 【綜合領域】 綜 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 【綜合領域】 綜 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識Micro:bit 程式開發板硬體與功能。 ● 認識程式設計介面與軟體：Makecode。 ● 透過 Makecode 線上教程，製作 Flashing Heart、Name Tag 與 Smiley Buttons。 ● 設計利用按下Micro:bit 上的 A 鍵與 B 鍵或 A+B 鍵，能對應顯示不同的字母，例如倒數計時、跑馬燈字幕、閃爍愛心。 ● 設計每次按下 A 鍵，能讓 LED 隨機顯示 1 到 6 其中一個數字。 	實作評量- 能利用程式開發板設計跑馬燈名牌。 實作評量- 能利用晃動開發板變換 LED 的方式模擬猜拳遊戲。

				<ul style="list-style-type: none"> ● 設計每次按下 B 鍵，能讓 LED 隨機顯示自己繪製的剪刀、石頭、布其中一個，完成後能和同儕一起玩猜拳遊戲。 ● 透過 Micro:bit 上的動作感測器陀螺儀，設計當偏轉 Micro:bit 的 X 軸或 Y 軸時，LED 能顯示前後左右四個方向箭頭，並可進一步增加當同時偏轉 X 軸與 Y 軸時，顯示左前、右前、左後、右後共八個方位。 ● 透過 Micro:bit 上的動作感測器加速器，設計計步器，當 Micro:bit 加速器感測到 3G 重力時，LED 上的數字加 1。 	<p>實作評量-能利用開發板的加速度器設計計步器</p>																									
<p>第十九週到第二十週</p>	<p>單元五 資訊素養與倫理：網路手遊勿沉迷</p>	<p>資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範</p>	<p>資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀看影片：網路手遊勿沉迷，並與學生討論手遊成癮會出現哪些偏差行為？ ● 比較手遊和一般電腦上的網路遊戲有何不同？(硬體需求、可攜性)。 ● 透過評估量表，學生可以瞭解自己是否有使用網路手遊成癮傾向。 <table border="1" data-bbox="874 1377 1270 1512"> <thead> <tr> <th>題號</th> <th>題目</th> <th>總是符合 (1)</th> <th>常常符合 (2)</th> <th>符合 (3)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>想上網而無法上網的時候，我會感到坐立不安</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>我發現自己上網休閒的時間越來越長</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>我習慣減少睡眠時間，以便能有更多時間上網休閒</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>上網對我的學業已造成一些不好的影響</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● 與學生討論，有哪些方法能避免手遊成癮？並且可以訂定哪些手機使用規範，來避免成癮狀況的發生。 	題號	題目	總是符合 (1)	常常符合 (2)	符合 (3)	1	想上網而無法上網的時候，我會感到坐立不安				2	我發現自己上網休閒的時間越來越長				3	我習慣減少睡眠時間，以便能有更多時間上網休閒				4	上網對我的學業已造成一些不好的影響				<p>口頭評量-能辨別手遊成癮的症狀。</p> <p>口頭評量-能說出如何避免手遊成癮的方法。</p>
題號	題目	總是符合 (1)	常常符合 (2)	符合 (3)																										
1	想上網而無法上網的時候，我會感到坐立不安																													
2	我發現自己上網休閒的時間越來越長																													
3	我習慣減少睡眠時間，以便能有更多時間上網休閒																													
4	上網對我的學業已造成一些不好的影響																													

臺北市萬華區西園國小 114 學年度第【二】學期【六】年級彈性學習 <u>智遊數位</u> 課程計畫					
課程名稱	數位領航者	教學節數	20	師資安排	六年級 團隊
依總綱/國小階段核心素養具體內涵勾選■					
A 自主行動	■A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規畫執行與創新應變				
B 溝通互動	■B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■B3 藝術涵養與美感素養				
C 社會參與	□C1 道德實踐與公民意識■C2 人際關係與團隊合作□C3 多元文化與國際理解				
領綱/國小階段核心素養具體內涵					
核 心 素 養	A 自主行動	<p>【綜合領域】 綜-E-A3 規畫、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>【藝術領域】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>【健體領域】 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。</p>			
	B 溝通互動	<p>【語文領域】 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>【綜合活動領域】 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜 1 的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 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>【藝術領域】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。</p>			
	C 社會參與	<p>【語文領域】 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>【藝術領域】 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>【綜合領域】 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。</p>			

課程目標		5. 能操作 Canva 的介面，使用 Canva 範本編輯多媒體內容。 6. 能善用 Canva 範本繪製心智圖來規劃設計作品。 7. 能複合使用 InkScape 與 Canva 等多項工具製作一份完整的桌遊。 8. 能使用 Canva 下載與分享多媒體內容，並在平台進行協作、共同編輯。			
融入之議題與實質內涵		<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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 品 EJU6 欣賞感恩。 品 EJU2 孝悌仁愛。 品 E1 良好生活習慣與德行。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 品 E6 同理分享。 法 E7 認識責任。 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。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 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。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 涯 E11 培養規劃與運用時間的能力。			
教材來源		自編教材、網路資源			
週次	教學單元/ 主題名稱 *跨域課程 (標註星號)	學習重點		學習 評量 掌握關鍵檢核 點，透過什麼 工具或形式十 要看到什麼？	
		學習表現	學習內容		教學重點
第一週到第三週	單元一 感謝有你！ *綜合領域 *藝術領域	【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 【綜合領域】 綜 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	【藝術領域】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 【綜合領域】 綜 Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。	活動一、感謝卡內容撰寫 <ul style="list-style-type: none"> ● 透過 google 文件撰寫應用文中的橫式卡片格式，敘寫對想感謝的對象想表達的話語。 ● 覺察國小階段最想感謝的教師與同學，並透過完整的語文描述想感謝的原因與祝福。 活動二、客製化感謝卡設計 <ul style="list-style-type: none"> ● 透過觀察發現想感謝的人有什麼喜好與可能合適的 	作品評量- 作品排版是否乾淨好閱讀、圖文排版整齊。

		<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p>	<p>風格設計，運用合適的排版與裝飾美化感謝卡，充分表達自己的心意。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過 Inkscape 與 Canva 的素材設計符合感謝對象風格的感謝卡，運用設計過的文字與圖像排版讓卡片更加豐富。 	
<p>第四週到第十週</p>	<p>單元二 回憶 X 遊戲 X 未來 *綜合領域 *藝術領域</p>	<p>【綜合領域】 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>【綜合領域】 綜 Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>【藝術領域】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p>	<p>活動一、桌遊心智圖</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 分組討論想製作的桌遊形式，並查詢資料找出桌遊所需要的要素。 ● 透過 Canva 製作桌遊心智圖，列出桌遊玩法、遊玩人數、規則、使用的遊戲元素等資料，討論發想桌遊規則以及所需的桌遊用品。 <p>活動二、桌遊用品設計</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 由組長妥善分工，將所有工作分配給組員，並能透過討論與溝通，學習如何與他人共作作品。 ● 善用工具與可取得的素材排版及美化桌遊的用具與設計產品 Logo，運用合適的色彩搭配讓成品更豐富美觀。 ● 運用 Canva、Inkscape、TinkerCad 等工具設計桌遊用具如桌遊的卡牌、棋子、骰子、規則表、地圖 	<p>實作評量-桌遊規則清楚性與主題連結度。</p> <p>小組合作觀察-記錄設計過程中的分工與溝通。</p>

<p>第十一週到第十四週</p>	<p>單元三 與未來的約定 *綜合領域 *藝術領域</p>	<p>【綜合領域】 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 【藝術領域】 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>【綜合領域】 綜 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 綜 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。 【藝術領域】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。</p>	<p>等桌遊用品。</p> <p>活動一、給畢業的自己內文設計 運用 google 文件設計給畢業的自己影像留言中的文字內容，例如：回憶照片說明、想對自己說的話與祝福。 活動二、影像留言設計與製作 使用 Canva 將 google 文件中的文字匯入，運用班級相簿的照片內容與 Canva 素材，</p>	<p>實作評量-</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能合適規劃影像留言文稿。 2. 能運用素材豐富影像留言內容。
<p>第十五週到第十六週</p>	<p>單元四 時間管理者 *綜合領域 *健體領域</p>	<p>【綜合領域】 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 【綜合領域】 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 【健體領域】 健 1a-III-3 理解促進健康生活的的方法、資源與規範。 【健體領域】 健 2a-III-3 體察健康行動的自覺利益與障礙。</p>	<p>【綜合領域】 綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 【綜合領域】 綜 Ab-III-2 自我管理策略。 【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 【綜合領域】 綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。 【健體領域】 健 Fb-III-1 健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康</p>	<p>活動一、規劃表達人</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 即將畢業，透過討論畢業後的生活安排，分享規劃的方法與活動內容。 ● 討論如何將自己畢業後的時間規劃得更豐富，休息與學習結合，培養良好的生活習慣同時，運用更多時間充實自己。 ● 使用 Canva 設計個人化的時間規劃表，並且學習如何為每一天設置活動的優先次序，進而為自己規劃合理而健康的時間安排，提升學習效率。 	<p>實作評量-</p> <p>能妥善規劃每一天的時間與作息，並善用素材美化排版。</p>

		資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	行為。 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。		
第十七週到第十八週	<p>單元五 成長的畫卷</p> <p>*國語領域 *綜合領域 *藝術領域</p>	<p>【語文領域】 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。</p> <p>【綜合領域】 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>【綜合領域】 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>【藝術領域】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>【語文領域】 國 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>【綜合領域】 綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>【藝術領域】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>【藝術領域】 視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p>	<p>活動一、我的作品集</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 透過 Canva 簡報功能，將六年級課程中製作的作品，運用圖片上傳、建立公開檢視連結等功能統整，學習如何將不同類型的作品（如圖片、插圖、文字等）組合成一個完整的展示。 ● 運用合適文字敘述，描述作品設計理念與心得分享，覺察在作品中自己所使用的創意與巧思。 ● 整理自己的作品內容，排版並透過素材美化為一份內容豐富的作品集。 	<p>實作評量- 能有條理地整理整個六年級的作品。</p> <p>口語表達- 能分享自己的作品集，並分享到網頁上。</p>