

臺北市中山區中正國小

臺北市中山區中正國民小學 114 學年度第【一】學期【四】年級【i 中正】領域課程計畫
第一學期

1. 學生能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用 Canva 支援功能創作不同的範本作品。
2. 學生能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。
3. 學會參與校外教學課程前的各項準備工作。
4. 透過五感觀察，並學習運用文字、圖像的記錄方式。

第二學期

1. 能認識程式設計與程式語言，學習程式設計的優點。
2. 能新增造型和修改角色造型並設計兩個以上不同造型變換的程式。
3. 認識 Scratch 舞台座標的概念，學會修改造型與座標。
4. 認識廣播和輸入的程式設計，且學會如何加上音效。

編寫者	張雅霏	節數	21 週* 1 節= 21 節	課程來源	Canva 小創客玩設計(宏全資訊)
核心素養	總綱核心素養面向	總綱／核心素養具體內涵		領綱核心素養具體內涵	
	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	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理		

		<p>A3 規劃執行與創新應變</p>	<p>日常生活問題。</p> <p>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p>
	<p>B 溝通互動</p>	<p>B1 符號運用與溝通表達</p> <p>B2 科技資訊與媒體素養</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養</p>	<p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念達。</p> <p>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</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>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>C 社會參與</p>	<p>C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力。</p>
<p>議題融入</p>	<p>法定議題 融入時數 【】請註明週次</p>	<p>【上 3~4】家庭教育法第 12 條規定，「高級中等以下學校每學年應在正式課程外實施四小時以上家庭教育課程及活動」 【上 3~7】性侵害犯罪防治法第 7 條規定，「各級中小學每學年應至少有四小時以上之性侵害防治教育課程。」 【上 5~7】環境教育法第 19 條規定「每年應訂定環境教育計畫，推展環境教育，所有員工、教師、學生均應參加四小時以上環境教育。」 【上 3~7】性別平等教育法第 17 條規定，「國民中小學除應將性別平等教育融入課程外，每學期應實施性別平等教育相關課程或活動至少四小時。」</p>	
<p>課程</p>	<p>議題融入 【】請註明週次</p>	<p>【6、7】家庭教育、【13、14、15、16、17、18、19、20、21】生涯發展(規劃)教育、【】家政教育、【】生命教育 【8、9、10、11、12】環境教育、【】海洋教育、【】能源教育 【8、9、10、11、12】戶外教育、【】安全教育、【】防災教育 【】性別平等教育、【】人權教育、【】品德教育、【1、2、3】法治教育 【】國際教育、【】多元文化教育、【】原住民族教育 【1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21】資訊教育、【1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21】科技教育 【】全民國防教育；【】性侵害防治教育；【】閱讀素養教育</p>	

審查重點 (【】請註明週次)	【】中高年級安排書法課程 10 節(可利用語文、藝文、綜合及彈性課程/節數)，推動書法教育鑑賞、習寫與歷史文化等。 【】依本市公立國民小學加強學生英語文能力方案—統整規劃英語文領域課程及學習節數實施計畫，全校各年級規劃英語文學習節數情形與相關提升能力措施。 【】本土語言教學融入領域課程(不含語文領域)每學期至少一節。 【】圖資利用及閱讀教育融入領域課程(含應用閱讀理解策略與閱讀評量)。 【】資訊倫理與安全健康上網教育課程融入領域課程計畫，落實資訊倫理(含相關法規)教育。 【】品德教育課程融入領域課程計畫，並進行部分固定時數或時段之品德教育教學。 【】學生畢業考後至畢業前課程活動之規劃安排，能延續學生的學習發展需要。
-----------------------	---

評量方式與內容(可自行增刪)

評量方式	評量百分比	教學目標	評量內容	學習表現/學習內容
紙筆測驗	40%	能在期限內，正確的完成作品。	資 a-II-1、資 a-II-4、 資 a-II-3、資 t-II-1、 資 a-II-2、藝 1-II-3、 資 p-II-1、英 5-II-1、 國 3-II-1、資 p-II-3、社 Ca-II-1 資 c-II-1、藝 1-II-2、資 p-II-2、 綜 2d-II-2、資 t-II-3、 視 E-II-2。	■科技教育課程： 1. 科議 s-III-1：製作圖稿以呈現設計構想。 2. 科議 c-III-2：運用創意思考的技巧。 3. 科議 c-III-3：展現合作問題解決的能力。 4. 科議 s-III-1：製作圖稿以呈現設計構想。 5. 科議 a-III-2：展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 ■資訊教育課程： 1. 資議 a-III-3：遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。
作業評量	10%	能與老師互動，並且能回答課堂議題。		
口頭報告	10%	能與同學分組討論、協同完成作品。		
分組討論	40%	遵守上課秩序，尊重自己與他人。		

				<ol style="list-style-type: none"> 2. 資議 a-III-4：展現學習資訊科技的正向態度。 3. 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。 4. 資議 p-III-1：使用資訊科技與他人溝通互動 5. 資議 p-III-3：運用資訊科技分享學習資源與心得。 6. 資議 t-III-2：運用資訊科技解決生活中的問題。 <p>■藝術領域：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法
--	--	--	--	---

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
第1~3週	一、初探 Canva 線上設計平台	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-2。 2. 資議 a-III-3。 3. 資議 a-III-4。 4. 資議 p-III-3。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 S-III-1 2. 科議 P-III- 3. 科議 A-III-1 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Canva 平台並連結至 Canva 平台 2. 註冊 Canva 帳號 3. 認識 Canva 設計頁面中基礎功能 4. 使用 Google 瀏覽 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成海報作品 2. 完成 Canva 帳號註冊 3. 完成本課練習。 4. 完成本課測驗題目。 	2	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量 	資訊教育 法治教育 科技教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				器搜尋網路上學生有興趣商店的宣傳海報 5. 使用 Canva 設計與分享海報作品 6. 下載與分享作品				
第3~4週	二、禮品魔法師之電子賀卡	1. 資議 t-III-2。 2. 科議 c-III-2。 3. 科議 s-III-1。	1. 科議 P-III-1。 2. 科議 P-III-2。	1. 構思收受賀卡的對象與內容 2. 使用 Canva 的魔法幫手來進行賀卡圖片與生字生成 3. 再利用魔法工具 AI 功能來大量製作賀卡 4. 列印與下載分享作品	1. 完成賀卡以及列印 2. 完成本課練習。 3. 完成本課測驗題目。	2	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	資訊教育 科技教育
第6~7週	三、禮品魔法師之幸福傳遞	1. 科議 c-III-1：依據設計構想動手實作。 2. 科議 c-III-2。 3. 科議 s-III-1。	1. 科議 P-III-1。 2. 科議 P-III-2。	1. 利用 Canva 的設計平台來輔助虛擬人物的創作 2. 構思虛擬人物與賀卡相關內容	1. 完成賀卡加入音樂元素。 2. 完成本課練習。 3. 完成本課測驗題目。	3	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	資訊教育 科技教育 家庭教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				3. 如何為賀卡加入背景音樂 4. 使用 Canva 來進行賀卡背景音樂的製作 5. 分享作品				
第 8 ~ 10 週	四、校外教學專案之討論	1. 科議 c-III-3。 2. 資議 c-III-1。 3. 資議 p-III-1。	1. 科議 P-III-1。 2. 科議 P-III-2。 3. 資議 c-III-1。 4. 資議 p-III-1。 5. 資議 p-III-2。 6. 資議 p-III-3	1. 使用 Canva 建立校外教學小專案的討論 2. 進行分組，並構思校外教學的主題與初步討論內容 3. 在 Canva 中邀請小組成員加入討論區，進行協同作業 4. 學習在 Canva 討論區中新增便利貼，張貼文字、連結或上傳圖片等內容，並進行編輯與修改	1. 針對校外教學專案，完成分組討論。 2. 針對討論內容進行紀錄並下載。 3. 完成本課練習。 4. 完成本課測驗題目。	3	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 科技教育 環境教育 戶外教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				5. 在 Canva 中設定討論內容的標籤與顏色，方便整理與查看 6. 使用 Canva 的計時器功能，控制討論時間 7. 將 Canva 討論區的內容下載為 PDF 檔案，作為討論記錄				
第 11 ~ 12 週	五、校外教學專案之景點介紹	1. 科議 a-III-2。 2. 科議 c-III-1。 3. 科議 c-III-2。 4. 科議 s-III-1。	1. 科議 P-III-1。 2. 科議 P-III-2。 3. 資議 p-III-2。 4. 資議 p-III-3	1. 在 Canva 首頁點選「簡報」 2. 在「設計」類別中瀏覽並選擇符合校外教學主題的簡報範本 3. 引導學生觀察簡報範本的版面設計與風格 4. 在「上傳」類別，將事先準備好的	1. 針對校外教學專案，完成簡報作業。 2. 完成本課練習。 3. 完成本課測驗題目。	3	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 科技教育 環境教育 戶外教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				<p>校外教學景點圖片上傳至 Canva</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 將上傳的圖片拖曳至選擇的簡報頁面中 6. 調整圖片的大小與位置，使其在版面中呈現最佳效果 7. 選取簡報頁面中的文字框，並修改文字內容，如景點名稱與簡介 8. 調整文字的字型、大小和顏色，使其更易於閱讀 9. 在簡報編輯區中點選新增頁面的按鈕，新增額外的簡報頁面以介紹更多景點 10.提醒學生注意 				

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				<p>Canva 素材庫中標有皇冠圖示的素材可能需要付費使用</p> <p>11.在 Canva 中儲存製作完成的校外教學景點介紹簡報</p> <p>12.分享簡報連結給同學或老師，以便共同觀看與分享</p>				
第13~14週	六、一 日店長 小專案 之打打 廣告	<p>1. 科議 c-III-1。</p> <p>2. 科議 c-III-2。</p> <p>3. 科議 s-III-1。</p>	<p>1. 科議 P-III-1。</p> <p>2. 科議 P-III-2。</p> <p>3. 資議 p-III-3。</p>	<p>1. 四格漫畫的定義、基本結構(通常為四個畫面)以及透過連續畫面講述簡單故事或情境的特性</p> <p>2. 構思一個與日常生活或推廣商店相關的簡單四格漫畫故事或情境</p> <p>3. 在 Canva 中選擇</p>	<p>1. 利用 Canva 網站完成四格漫畫。</p> <p>2. 完成本課練習。</p> <p>3. 完成本課測驗題目。</p>	3	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.學習評量</p>	<p>資訊教育</p> <p>科技教育</p> <p>生涯規劃教育</p>

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				<p>四格漫畫範本並建立基本頁面</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 在 Canva 中選擇或建立四格漫畫的版面 5. 在 Canva 中搜尋和使用元素、上傳圖片作為漫畫的背景和物件 6. 運用 Canva 的元素和圖片上傳功能，為其四格漫畫添加背景和相關物件 7. 在 Canva 中調整物件的大小、角度和層疊順序，使其符合漫畫的視覺效果 8. 練習調整其漫畫中物件的大小、角度和層疊順序 				

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				9. 在 Canva 中新增文字框，輸入角色對白，並調整文字的字型、大小和顏色 10. 為漫畫中的角色添加對白文字，並進行樣式調整 11. 在 Canva 中建立和調整漫畫角色的位置和簡單動作 12. 練習在 Canva 中安排漫畫角色的位置 13. Canva 的列印設定，包括紙張尺寸等 14. 預覽並儲存其設計的四格漫畫				

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
第15~17週	七、一日店長之開幕海報	1. 科議 c-III-1。 2. 科議 c-III-2。 3. 科議 s-III-1。	1. 科議 P-III-1。 2. 科議 P-III-2。 3. 資議 p-III-3。	1. 登入 Canva 並選擇適合的宣傳海報範本 2. 在 Canva 上搜尋並選擇宣傳海報範本。 3. 從 Pixabay 搜尋、下載與上傳圖片素材到 Canva 4. 練習搜尋並上傳圖片素材到 Canva 5. 修改宣傳海報範本中的標題、內文、日期、時間、地點等資訊 6. 調整宣傳海報中圖片的大小、位置，以及如何新增或更換圖片 7. 練習調整宣傳海報上的圖片	1. 完成海報作品。 2. 完成本課練習。 3. 完成本課測驗題目。	3	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 科技教育 生涯規劃教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
				8. 為宣傳海報添加裝飾元素（如貼圖）與特效（如陰影） 9. 為宣傳海報添加裝飾與特效 10. 設計並製作集點卡並調整集點卡上的文字、圖案與集點方式				
第18~21週	八、一日店長之影片宣傳 第20週期末評量、成果發表	1. 科議 c-III-1。 2. 科議 c-III-2。 3. 資議 p-III-3。	1. 科議 P- III - 1。 2. 科議 P- III - 2。 3. 資議 p- III - 3。	1. 登入 Canva 並選擇或建立影片專案 2. 在 Canva 上尋找適合的影片範本或上傳自己的影片素材 3. 在 Canva 中修剪影片的長度與分割影片片段 4. 練習修剪與分割影片片段，調整影	1. 完成影片作品。 2. 完成本課練習。 3. 完成本課測驗題目。	4	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	資訊教育 科技教育 生涯規劃教育

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
	第 21 週 休業式			片的呈現順序 5. 在影片中添加文字說明、對白字幕，以及運用動畫效果 6. 在 Canva 素材庫中搜尋與加入背景音樂，並調整音樂的音量與播放時間 7. 調整音樂的淡入與淡出效果，使影片的開始與結束更自然 8. 將製作完成的影片匯出為 MP4 格式並分享至 Facebook				

編寫者	張雅霏	節數	21 週* 1 節= 21 節	課程來源	巨岩 Scratch3 小小程式設計 師
核 心 素 養	總綱核心 素養面向	總綱／核心素養具體內涵		領綱核心素養具體內涵	
	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 type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變		科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗 與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能 應用於日常生活。	
	B 溝通互動	<input 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 checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養		科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用 基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。	
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識		科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科	

		<p>■ C2 人際關係與團隊合作</p> <p>□ C3 多元文化與國際理解</p>	<p>技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p>
<p>議題融入課程</p>	<p>法定議題 融入時數</p> <p>【】請註明 週次</p>	<p>【】家庭教育法第 12 條規定，「高級中等以下學校每學年應在正式課程外實施四小時以上家庭教育課程及活動」</p> <p>【】性侵害犯罪防治法第 7 條規定，「各級中小學每學年應至少有四小時以上之性侵害防治教育課程。」</p> <p>【】環境教育法第 19 條規定「每年應訂定環境教育計畫，推展環境教育，所有員工、教師、學生均應參加四小時以上環境教育。」</p> <p>【】性別平等教育法第 17 條規定，「國民中小學除應將性別平等教育融入課程外，每學期應實施性別平等教育相關課程或活動至少四小時。」</p>	
<p>議題融入課程</p>	<p>議題融入</p> <p>【】請註明 週次</p>	<p>【19、20、21】家庭教育、【13、19-21】生涯發展(規劃)教育、【 4、6、18 】家政教育、【】生命教育</p> <p>【 11-13 】環境教育、【】海洋教育、【】能源教育</p> <p>【】戶外教育、【 4 】安全教育、【】防災教育</p> <p>【 3、10、17 】性別平等教育、【19-21】人權教育、【1、2、5、9、10、19-21】品德教育、【 1 】法治教育</p>	

		<p><input type="checkbox"/> 國際教育、<input type="checkbox"/> 多元文化教育、<input type="checkbox"/> 原住民族教育</p> <p><input type="checkbox"/> 1-21 資訊教育、<input type="checkbox"/> 2 科技教育</p> <p><input type="checkbox"/> 全民國防教育；<input type="checkbox"/> 性侵害防治教育；<input type="checkbox"/> 閱讀素養教育</p>
<p>審查重點</p> <p>(<input type="checkbox"/> 請註明週次)</p>		<p><input type="checkbox"/> 中高年級安排書法課程 10 節(可利用語文、藝文、綜合及彈性課程/節數)，推動書法教育鑑賞、習寫與歷史文化等。</p> <p><input type="checkbox"/> 依本市公立國民小學加強學生英語文能力方案—統整規劃英語文領域課程及學習節數實施計畫，全校各年級規劃英語文學習節數情形與相關提升能力措施。</p> <p><input type="checkbox"/> 本土語言教學融入領域課程(不含語文領域)每學期至少一節。</p> <p><input type="checkbox"/> 圖資利用及閱讀教育融入領域課程(含應用閱讀理解策略與閱讀評量)。</p> <p><input type="checkbox"/> 資訊倫理與安全健康上網教育課程融入領域課程計畫，落實資訊倫理(含相關法規)教育。</p> <p><input type="checkbox"/> 品德教育課程融入領域課程計畫，並進行部分固定時數或時段之品德教育教學。</p> <p><input type="checkbox"/> 學生畢業考後至畢業前課程活動之規劃安排，能延續學生的學習發展需要。</p>
<p>背景分析(可擇要說明)</p>		

一、基本學力檢測結果分析

二、課程評鑑結果分析

三、師資及備課社群結構：本校自 109 學年開始雙語教學，備課社群眾多， 111 學年開始實施雙語資訊，使得學生更能與國際接軌；另科技相關領域近年逐漸新增 AI 機器人(凱比機器人)與運算思維、元宇宙等課程，豐富了學生在資訊領域的培養。

四、相關教學設備及設施：校內活動場所、交通安全教室、相關安全宣導、中央廚房、以及電腦教室和新增多部平板充電車，目前已有平板 248。

五、學校課程與教學特色：中正十美特色課程、多元評量、合作學習教學法、差異化教學、補救教學、以及雙語體育、健康、自然、與資訊。

六、學生特質及先備經驗

學生已具備基本中英文打字基礎，對圖形與文字等編輯等能力亦普遍有程度上之提升，因此對於多媒體應用上將會更得心應手。

七、社區環境及家長資源

本校位處台北市中心，鄰近遼寧夜市、南京東路金融中心、小巨蛋及台北田徑場。家庭環境及家長社經地位背景普遍較高水準，鄰近之新安東京產險長期挹注學校各項教學活動資源與經費。

評量方式與內容(可自行增刪)

評量方式	評量百分比	教學目標	評量內容	學習表現/學習內容
作業評量	50%	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能探索影片製作的流程，透過體驗與實踐製作影片與各類多媒體素材。 2. 學生能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。 3. 學生能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。 4. 學生能具備影片創作與欣賞的素養，創作 	<ol style="list-style-type: none"> 1.可製作影片與各類多媒體素材。 2.善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。 3.兼具組織、計 	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p> <p>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p>

		<p>出生活影片分享生命經驗。</p>	<p>畫與整合能力，設計多媒體影片。</p> <p>4. 具備影片創作與欣賞的素養，創作出生活影片分享生命經驗。</p>	<p>科-E-C3 能利用科技理解與關心本土與國際事務，並認識與包容多元文化。</p> <p>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>口頭報告</p>	<p>10%</p>	<p>在課堂上的操作過程，都會提出想法，並能使作品更加完善。</p>	<p>可針對課堂上的操作設計，進行發言，並且能提出改善或理</p>	<p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與</p>

			解。	概念表達。
學習態度	40%	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上課能以學習者的態度，進行學習與操作。 2. 作品的內容，能兼具美觀以及實現能力，並且能夠以關懷環境與生命的角度去實現作品。 	<p>上課秩序評量， 作品呈現評量。</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>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p> <p>健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力。</p> <p>英-E-B2 具備使用各種資訊科技</p>

				媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。
--	--	--	--	---------------------------------------

週次	教學單元	學習表現	學習內容	學習目標	教學重點	教學節數	評量方式	議題融入重點
----	------	------	------	------	------	------	------	--------

一	<p>一、我是小小程式設計師</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 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>1. 學生能認識 Scratch 操作介面。 2. 學生學會新建專案。 3. 學生能建立與刪除角色。 1. 學生知道如何編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p>	<p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	1	<p>作業評量 口頭報告 學習態度</p>	<p>【資訊教育】 【品德教育】 【法治教育】</p>
二	<p>一、我是小小程式設計師</p>	<p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p>	<p>1. 學生知道如何複製程式組與設定舞台背景。</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 數 n-III-9 理解比例關係</p>	1	<p>作業評量 口頭報告 學習態度</p>	<p>【資訊教育】 【品德教育】 【科技教育】</p>

<p>計師</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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>2. 學生能執行程式與儲存檔案。 3. 學生知道如何觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 4. 學生能認識程式設計的優點。</p>	<p>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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>習態度</p>	
-----------	--	--	--	--	------------	--

三	<p>二、孫 悟空變 變變</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系 統。</p>	<p>資議 A-III-1 結 構化的問題解決 表示方法。</p>	<p>1. 學生知道如何重複 變換角色造型，並 改變變換的速度。 2. 認識視覺暫留的原 理。</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表達想法。 視 E-III-2 多元的媒材技 法與創作表現類型。 資 t-III-3 能應用運算思維 描述問題解決的方法。</p>	1	<p>作業評 量口頭 報告學 習態度</p>	<p>【資訊教育】 【性平教育】</p>
四	<p>二、孫 悟空變 變變</p>	<p>資議 t-III-3 \ 運用運算思維解決問 題。</p>	<p>資議 P-III-1 程 式設計工具的基 本應用。</p>	<p>1. 認識本課重點指 令。 2. 能新增孫悟空角色 與刪除預設造型。</p>	<p>資 t-III-3 能應用運算思維 描述問題解決的方法。 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>	1	<p>作業評 量口頭 報告學 習態度</p>	<p>【資訊教育】 【家政教育】</p>

<p>五</p>	<p>二、孫 悟空變 變變</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 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>1. 學會修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 2. 能新增不同造型、複製造型與調整順序。</p>	<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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。 1. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1</p>	<p>作業評 量口頭 報告學 習態度</p>	<p>【資訊教育】 【品德教育】</p>
----------	---------------------------	---	--	--	--	----------	------------------------------------	--------------------------

六	<p>二、孫 悟空變 變變</p>	<p>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。</p>	<p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>1. 知道如何編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 2. 學會設定舞台背景。</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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 2. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	1	<p>作業評 量口頭 報告學 習態度</p>	<p>【資訊教育】 【家政教育】</p>
七	<p>二、孫 悟空變 變變</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>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<p>1. 學生會使用「圖像效果」做出變身特效。 2. 學生能認識流程圖</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	1	<p>作業評 量口頭 報告學 習態度</p>	<p>【資訊教育】</p>

				與基本圖形。 3. 學會除錯的概念。	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。 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。			
八	三、百 變造型 師	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	1. 了解本課程式流程图。 2. 能認識本課重點指令。	4. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】
九	三、百 變造型 師	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學會開啟練習檔案，編排程式： (1)學習先指定角色造	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 A-III-1 程序性的問題	1	作業評 量口頭 報告學	【資訊教育】 【品德教育】

				型。 (2)定位角色。	解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。		習態度	
十	三、百 變造型 師 第 10 週 期中評 量	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。	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。	(3)當角色被點擊時，能 更換造型。	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。 資 t-III-3 能應用運算思維 描述問題解決的方法。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】 【性平教育】 【品德教育】
十 一	三、百 變造型 師	藝 1-III-3 能學習多元媒材與 技法，表現創作主	視 E-III-2 多元 的媒材技法與創 作表現類型。	(4)能讓帽子定位，可 以拖曳到人物頭 上。	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。	1	作業評 量口頭 報告學	【資訊教育】

		題。		(5)認識「如果」(if)指令。	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。		習態度	
十 二	三、百 變造型 師	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	視 E-III-2 多元 的媒材技法與創作表現類型。	(6) 學會複製程式。 (7) 能修改程式（造型與座標）。	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】

<p>十三</p>	<p>三、百變造型師</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p>	<p>4.開始執行程式與應用。</p>	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1</p>	<p>作業評量 口頭報告 學習態度</p>	<p>【資訊教育】 【生涯發展(規劃)教育】</p>
<p>十四</p>	<p>四、青蛙賽跑</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p>	<p>1.知道如何開啟「青蛙賽跑」編排程式： (1)能編排裁判貓的程式。 (2)能編排「1隊」青蛙的程式。</p>	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基</p>	<p>1</p>	<p>作業評量 口頭報告 學習態度</p>	<p>【資訊教育】 【安全教育】</p>

					本應用。			
十五	四、青蛙賽跑	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	(3)知道如何複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】
十六	四、青蛙賽跑	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。	(4) 學生編排「2 隊」青蛙的程式。 (5)學生接收獲勝的訊息。	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】

					本應用。 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。			
十七	四、青蛙賽跑	健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	音 E-III-3 音樂 元素，如：曲調、調式等。	(6) 學生「裁判貓」判斷誰贏。 (7) 學生執行程式玩觀看。	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】 【性平教育】
十八	四、青蛙賽跑	藝 1-III-5 能探索並使用音樂元	音 E-III-3 音樂 元素，如：曲調、	學生加入音效。	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1	作業評 量口頭	【資訊教育】 【家政教育】

		素，進行簡易創作， 表達自我的思想與情感。	調式等。		資 A-III-1 程序性的問題 解決方法。		報告學 習態度	
十 九	期末報 告	能學習多元媒材與 技法，表現創作主 題。 資議 p-III-1 使用資 訊科技與他人溝通 互動。	資議 A-III-1 結 構化的問題解決 表示方法。 視 E-III-2 多元 的媒材技法與創 作表現類型。	學會與實踐，統整資料 與發表	綜 Bd-III-2 正向面對生 活美感與創意的多樣性表 現。 資 p-III-1 能認識與使用 資訊科技以表達想法。 表 E-III-3 動作素材、視覺 圖像和聲音效果等整合呈 現。	1	作業評 量口頭 報告學 習態度	【資訊教育】 【品德教育】 【人權教育】 【家庭教育】 【生涯發展 (規劃)教育】
二 十	△期末 評量	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技	資議 A-III-1 結 構化的問題解決	學會與實踐，統整資料 與發表	綜 Bd-III-2 正向面對生 活美感與創意的多樣性表	1	作業評 量口頭	【資訊教育】 【品德教育】

	<p>期末報告</p>	<p>法，表現創作主題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>表示方法。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>		<p>現。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p>		<p>報告學習態度</p>	<p>【人權教育】 【家庭教育】 【生涯發展(規劃)教育】</p>
<p>廿一</p>	<p>期末報告 第 21 週 休業式</p>	<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決 表示方法。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>學會與實踐，統整資料與發表</p>	<p>綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈</p>	<p>1</p>	<p>作業評量口頭報告學習態度</p>	<p>【資訊教育】 【品德教育】 【人權教育】 【家庭教育】 【生涯發展(規劃)教育】</p>

					現。			
--	--	--	--	--	----	--	--	--