

南投縣魚池國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	E 網達進-		年級/班級	五年級/甲、乙班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週一節
			設計教師	潘思瑜
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	訊科技能達成彈性化的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，對學生的學習有所助益。	
設計理念	認識簡報製作流程，從中學習相關操作，並透過 PowerPoint 學習超連結、影片架設、轉場效果等功能，讓學生能利用 PowerPoint 來進行自我介紹。 教導學生認識什麼是簡報及簡報軟體的種類，簡報的應用時機，學會如何建立一份簡報，編輯內容及播放簡報。學生運用運算思維解決問題，在課程中以積極正向的學習態度使用 SCRATCH 設計動畫與遊戲，並遵守資訊倫理與資訊科技使用相關規範。			
總綱核心素養 具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。	領綱核心素養 具體內涵	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。 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科技的相關規範。	

	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。		安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 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 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
課程目標	1. 認識簡報，並且瞭解 PowerPoint 的基本操作。 2. 學會如何使用 PowerPoint 製作簡報。 3. 學會超連結使用方式及插入影片。 4. 學會增加簡報的轉場效果。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
一	簡報輕鬆學 (4)-認識簡報	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	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	1. 學生能認識簡報及使用時機 2. 學生可以知道編寫簡報的基本架構	1. 什麼是簡報軟體 2. 說明簡報軟體的使用時機 3. 解釋不同軟體的差異（免費、自由軟體/商業軟體） 4. 請學生開啟簡報軟體並介紹軟體的視窗介面	實作評量：請學生連結評量表單進行評量，並立即檢視學生答題狀況。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
二	簡報輕鬆學 (4)-編輯簡報	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	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。 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生可以知道編寫簡報的基本架構 2. 學生能學會新增簡報及輸入內容	提供優良範例供參考，並展示本活動課程要完成簡報的進度。 1. 建立一份新簡報並存檔在指定的資料夾 2. 輸入簡報標題(自我介紹)及副標題(班級、座號、姓名等)文字	實作評量：能用簡報範本建立一個簡報	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
三	簡報輕鬆學 (4)-編輯簡報	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	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。 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生能學會新增簡報及輸入內容 2. 學生會編修及播放簡報	設定投影片背景圖 1. 增加一張新投影片，並加入文字，介紹自己的興趣或是專長。 2. 配合文字內容插入圖片、照片、或是小插圖	實作評量：能做一個自我介紹的簡報	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
四	簡報輕鬆學 (4)-編輯簡報	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	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。 簡報軟體的使用 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	學生學會編修及播放簡報	1. 學生利用簡報向全班作自我介紹。	實作評量：展示簡報成果。上傳雲端硬碟，與同學分享	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
五	簡報更酷炫 (4)-版面配置	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	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。	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念	建立主題式簡報，讓學生學習選擇一種簡報佈景主題或範例的版面配置及美化效果，更進一步教導簡報自動播放及轉場效果。	實作評量：能讓簡報版面配置及美化	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
六	簡報更酷炫 (4)-版面美化	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會編排圖層的概念	建立主題式簡報，讓學生學習選擇一種簡報佈景主題或範例的版面配置及美化效果，更進一步教導簡報自動播放及轉場效果。	實作評量：能將簡報加入自動撥放及轉場效果	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
七	簡報更酷炫 (4)-轉場效果及動畫	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會簡報版面編排與美化 2. 學生學會投影片播放轉場效果	教導簡報自動播放及播放的轉場效果，以及增加簡報的動畫效果。	實作評量：能建立主題式簡報	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
八	簡報更酷炫 (4)- 轉場效果 及動畫	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 -簡報的新增、編輯與展示 -簡報版面編排與美化 -簡報動畫效果	1. 學生學會投影片播放轉場效果 2. 學會簡報動畫的各種技巧	教導簡報自動播放及播放的轉場效果，以及增加簡報的動畫效果。	實作評量：能將簡報加入撥放動畫效果	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
九	簡報多媒體(2)-套用母片樣式及內建媒體	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 -簡報動畫效果 -簡報影音整合	1. 學生能學會套用母片樣式範本以及內建圖庫來建立完整簡報。	教導學生了解可以使用簡報程式內建的範本及圖庫，讓簡報容易美編及生色動人。	實作評量：能將簡報加入範本及圖庫。	簡報製作小學堂
十	簡報多媒體(2)-插入影音媒體	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 -簡報動畫效果 -簡報影音整合	1. 學生能在簡報中加入聲音檔、影音檔及超連結	教導學生了解簡報可以內含多媒體，並能夠依軟體功能轉換成不同的播放檔案格式以方便實務上的應用。	實作評量：能將簡報加入多媒體檔案	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十一	簡報玩遊戲 (5)-物件互動式設定	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 -互動式簡報	1. 學生能透過所學簡報知識來設計製作闖關題目。 2. 學生會設定超連結至不同頁面。	讓學生尋找簡單主題，並嘗試透過簡報設計跟主題相關測驗題目。	實作評量：尋找主題並設計測驗題目。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十二	簡報玩遊戲(5)-物件互動式設定	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 -互動式簡報	1. 學生能透過所學簡報知識來設計製作闖關題目。 2. 學生會設定超連結至不同頁面。	讓學生尋找簡單主題，並嘗試透過簡報設計跟主題相關測驗題目，並且在回答之後能夠利用超連結連結到對應頁面。	實作評量:學生會設定物件超聯結到正確的回饋頁。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
十三	簡報玩遊戲 (5)- 智慧闖關 我會做	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 交 D-III-1 認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 -互動式簡報	1. 學生會設定物件超聯結到正確的回饋頁。 2. 學生能發揮創意設計更佳的互動式簡報。	讓學生利用學得的交通安全相關知識，設計 3 題測驗題，如果答題正確就出現鼓勵的回饋頁，並按鈕繼續答題挑戰；若有錯誤則出現錯誤提醒的回饋頁，並按鈕回去重新作答。	實作評量：學生會利用已有的知識來設計闖關測驗題目。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十四	簡報玩遊戲 (5)-主題簡報	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能尋找主題，並透過所學的簡報知識製作出一份完整剪報。	讓學生分組尋找簡報主題，並且透過討論，設計出一份完整簡報。	實作評量：學生能夠製作出簡報	PowerPoint

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十五	簡報玩遊戲 (5)-主題簡報	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	學生能製作出一份簡報，並與同學分享簡報內容。	讓學生將各組的簡報完成，並且嘗試介紹簡報內容	實作評量：簡報分享	PowerPoint

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十六	網路好公民 (2)-網路禮儀與規範	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關倫理及慣例，進而理解及遵守。 2. 能維護自己上網時的資訊安全。	1. 藉由說明網路發言禮儀、引用圖文方法、認識網路資源仍有智慧財產權保護，理解應如何表現適當的網路行為。 2. 說明及分析網路身分的特性，以理解分辨真實身分間的本尊及分身關係。	口頭問答：說出資訊科技於日常生活之重要性。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十七	網路好公民 (2)-網路智慧財產權	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 -網際網路的使用與規範	1. 能認識資訊網路相關法規，進而遵守。 2. 能了解網路相關的智慧財產權	3. 以創用 CC 授權方式實作個人作品的授權方式。	口頭問答：說出資訊科技於日常生活之重要性。	簡報製作小學堂

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十八	我是小小程式設計師(3)	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 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 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 自 INc-III-5 力的大小可由物體的形變或運動狀態的改變程度得知。	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 2. 學習程式設計的優點。	學習評量： 觀摩「貓捉老鼠」範例。	1. 巨岩 Scratch 3 小小程式設計師 2. 教學網站 Scratch

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
十九	我是小小程式設計師(3)	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。 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 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 自 INc-III-5 力的大小可由物體的形變或運動狀態的改變程度得知。	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。	1. 口頭問答：說出程式語言的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。	1. 巨岩 Scratch 3 小小程式設計師 2. 教學網站 Scratch
二十	我是小小程式設計師(3)	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 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。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 2. 複製程式組。 3. 設定舞台背景。 4. 執行程式。	學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 巨岩 Scratch 3 小小程式設計師 2. 教學網站 Scratch

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
		自 po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。藝 1 III 3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	自 INc-III-5 力的大小可由物體的形變或運動狀態的改變程度得知。		5. 儲存檔案。		
二十一	孫悟空變變變	資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 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。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。	1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。	1. 口頭問答 說出圖層的上 下關係如何調 整。	1. 巨岩 Scratch 3 小小程式設 計師

【第二學期】

課程名稱	E 網達進-		年級/班級	五年級/甲、乙班
彈性學習課程 類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週一節
			設計教師	潘思瑜
配合融入之領域 及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景 呼應之說明	訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，對學生的學習有所助益。	
設計理念	教導學生認識什麼是電腦繪圖及其使用軟體的種類，學習流程圖運算思考模式。運用 scratch 設計動畫。			
總綱核心素養 具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。	領綱核心素養 具體內涵	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。 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科技的相關規範。 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。 安 E1 了解安全教育。	

	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
課程目標	1. 學生能運用繪圖軟體，簡單修圖。 2. 學生能了解流程圖意思，以及 Scratch 軟體思考問題，進行簡易的運算思維程式設計		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
一	魔幻大師(6)- 踏入影像新手 村	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 認識繪圖軟體、檔案 格式，選擇適合的繪圖 軟體，熟悉操作界面	口頭評量： 能熟悉一種繪 圖軟體，運用 基本繪圖工具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
二	魔幻大師(6)- 手繪與物件順序	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 熟悉繪圖軟體基本繪 圖工具及線條、形狀、 文字的使用。	操作評量：活 用影像處理工 具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
三	魔幻大師(6)- 網路資源和圖 層奧秘	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 運用圖層與遮罩繪製 向量圖。	操作評量： 活用影像處理 工具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
四	魔幻大師(6)- 魔幻大師：影 像合成	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 操作調整圖片亮度、 對比與白平衡。	操作評量： 活用影像處理 工具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
五	魔幻大師(6)- 魔幻大師：影 像合成	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 運用基本工具、圖 層，調整亮度、對比、 白平衡，進行影像合成 製作。	操作評量： 活用影像處理 工具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
六	魔幻大師(6)- 終極必殺技	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理 與資訊科技使 用的相關規 範。 藝 1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。 安 E4 探討日 常生活應該注 意的安全。	資議 D-III-1 常 見的數位資料類 型與儲存架構。 - 進階繪圖軟 體、影像處理 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。	1. 熟悉一種繪圖軟 體，運用基本繪圖工 具 2. 活用影像處理工具 3. 運用合法資源，進 行影像創作	1. 合法使用 CC 授權圖片 及開放授權的向量圖 片，進行主題作品創 作。	操作評量： 活用影像處理 工具	PhotoCap、 PhotoScape、 MyPaint、 Paint.Net、 GIMP、 InkScape、 PhotoImpact、 PhotoShop、 Pixlr、 PicMonkey。等 由教學教師選 擇適合之教學 軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
七	天籟之影(3)- 加入影音遠征隊	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。 資議 p-III-2 使用數位資源 的整理方法	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。 -影片的剪輯、 常見影音類型	1. 認識影音格式與影 音處理軟體 2. 認識瀏覽器擴充功 能與螢幕錄影擴充功 能	1. 介紹實況主，認識及 操作電腦視訊錄影軟體 及硬體 2. 認識操作界面， 3. 安裝 Chrome 擴充功 能，使用 Chrome 擴充功 能進行螢幕錄影。	口頭評量： 能說出影音的 格式種類	1.Chrome 瀏覽 器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot 2.Windows 軟 體： Flashback Express、 Openshot、 Shotcut、 Avidemu
八	天籟之影(3)- 影音遠征隊第 一戰	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。 資議 p-III-2 使用數位資源 的整理方法	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。 -影片的剪輯、 常見影音類型	1. 使用軟體錄製影片	進行錄音與螢幕錄影， 剪輯輸出作品	操作評量：能 夠操作影音編 輯軟體	1.Chrome 瀏覽 器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot 2.Windows 軟 體： Flashback Express、 Openshot、 Shotcut、 Avidemu

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
八	天籟之影(3)- 影音遠征的大 勝利	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。 資議 p-III-2 使用數位資源 的整理方法	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。 -影片的剪輯、 常見影音類型、 常見影音編輯軟 體	1. 使用軟體錄製影片 2. 將影片上傳平台	進行錄音與螢幕錄影， 剪輯輸出作品	操作評量：能 運用合法資 源，進行影片 創作	1.Chrome 瀏覽 器與擴充功能 Screencastify 及 Awesome Screenshot 2.Windows 軟 體： Flashback Express、 Openshot、 Shotcut、 Avidemu
十一	解題高手(3)	資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。	資議 A-III-1 結 構化的問題解決 表示方法。 -運算思維簡介 -利用運算思維 情境實例應用	1. 能了解運算思維步 驟 2. 能應用運算思維描 述問題解決的方法	1. 介紹 code.org 官網。 2. 介紹網站操作方式。	操作評量： code.org 官 方網站提供學 生學習歷程的 記錄及評分	code.org 官網

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
十二	解題高手(3)	資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。	資議 A-III-1 結 構化的問題解決 表示方法。 -運算思維簡介 -利用運算思維 情境實例應用	1. 能了解運算思維步 驟 2. 能應用運算思維描 述問題解決的方法	1. 介紹網站操作方式。 2. 介紹「經典迷宮」學 習單元。	操作評量： code.org 官 方網站提供學 生學習歷程的 記錄及評分	code.org 官網
十二	解題高手(3)	資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。	資議 A-III-1 結 構化的問題解決 表示方法。 -運算思維簡介 -利用運算思維 情境實例應用	1. 能了解運算思維步 驟 2. 能應用運算思維描 述問題解決的方法	1. 介紹網站操作方式。 2. 介紹「經典迷宮」學 習單元。	操作評量： code.org 官 方網站提供學 生學習歷程的 記錄及評分	code.org 官網

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十三	抽絲剝繭流程圖(3)-流程圖介紹	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	1. 能了解流程圖功用 2. 能運用流程圖闡述事情	1. 介紹流程圖功用以及繪製流程圖的網站 2. 嘗試寫出流程圖	口頭評量：流程圖的用途	影音運算大作戰 Draw.io
十四	抽絲剝繭流程圖(3)-主題式流程圖繪製	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	1. 了解流程圖的各種圖示 2. 能透過 drar.io 繪製流程圖	1. 介紹流程圖圖示功用 2. 嘗試繪製流程圖	操作評量：流程圖繪製	影音運算大作戰 Draw.io

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十五	抽絲剝繭流程圖(3)-主題式 流程圖繪製	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	1. 了解流程圖的各種圖示 2. 能透過 draw.io 繪製流程圖	1. 介紹流程圖圖示功用 2. 嘗試以交通安全為主題繪製在馬路上時應注意的事情之流程圖	操作評量：流程圖繪製	影音運算大作戰 Draw.io

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十五	百變造型師(6)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 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 程式設計工具的基本應用。 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。	1. 了解座標的概念。 2. 認識條件式【如果】。 3. 圖層指令。	1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。	口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。 操作評量：完成本課練習	巨岩 Scratch 3 小小程式設計師 2. 教學網站影音互動多媒體【座標神射手】、【圖層概念】

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十八	百變造型師(6)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 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 程式設計工具的基本應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 圖層指令。 2. 能運用數學比例關係，設計的角色符合視覺美感。	1. 本課程式流程圖。 2. 認識本課重點指令。 3. 練習編排程式： (1)指定角色造型。 (2)定位角色且不可拖曳。 (3)當角色被點擊時，更換造型。	學習評量（初階題）：開啟範例	巨岩 Scratch 3 小小程式設計師 2. 教學網站影音互動多媒體【座標神射手】、【圖層概念】

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習 階段之 2 以上領 域，請完整寫出 「領域名稱+數 字編碼+內容」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經 課發會審查通過
十八	百變造型師 (6)	資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。 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。 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 程式設計工具的 基本應用。 綜 Bc-III-1 各 類資源的分析與 判讀。 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。	1. 圖層指令。 2. 能運用數學比例關 係，設計的角色符合 視覺美感。	1. 讓帽子定位，可以拖 曳到人物頭上。 2. 認識「如果」指令。 3. 複製程式。 4. 修改（造型與座 標）。 5. 執行程式玩玩看	完成編排程式	巨岩 Scratch 3 小小程式設 計師 2. 教學網站影 音互動多媒體 【座標神射 手】、【圖層 概念】

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十九	百變造型師 (6)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 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 程式設計工具的基本應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	1. 能運用塗層指令製作出簡易的程式。	1. 讓學生動手發揮創意製作簡易程式 2. 將完成作品分享給同學。	完成編排程式	巨岩 Scratch 3 小小程式設計師

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
十九	百變造型師 (6)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 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 程式設計工具的基本應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	1. 能運用塗層指令製作出簡易的程式。	1. 讓學生動手發揮創意製作簡易程式 2. 將完成作品分享給同學。	完成編排程式	巨岩 Scratch 3 小小程式設計師

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
二十一	百變造型師(6)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 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 程式設計工具的基本應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	1. 能運用塗層指令製作出簡易的程式。	1. 讓學生動手發揮創意製作簡易程式 2. 將完成作品分享給同學。	完成編排程式	巨岩 Scratch 3 小小程式設計師