

南投縣中寮國民中學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	嗨玩科技 Easy Go!		年級/班級	九年級/忠班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，共 21 節
			設計教師	尤思雅
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input checked="" type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	自信多元國際觀 適性積極展未來	與學校願景 呼應之說明	發展在地文化及農特產品，將社區在地的農特產品開發成相關的高經濟成品，並教導學生如何行銷，學習架設網站以及搭配中英文的介紹，讓產品走向國際，讓中寮的農業發展更有未來。	
設計理念	1. 分組達成互動學習自發、互動、共好的學習理念 2. 推廣在地特產，並能透過英文科與自然科的結合做更深層的學習 3. 從小培養學生站上台講話的勇氣跟台風 4. 不設限創作風格，激發學生創意發想			

<p style="text-align: center; color: red;">總綱核心素養具體內涵</p>	<p>A1 身心素質與自我精進 J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。 B3 藝術涵養與美感素養 J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。 C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。 C3 多元文化與國際理解 J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。</p>	<p style="text-align: center; color: red;">領綱核心素養具體內涵</p>	<p>科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 英-J-A1 具備積極主動的學習態度，將學習延伸至課堂外，豐富個人知識。運用各種學習與溝通策略，精進英語文學習與溝通成效。 英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。 英-J-C3 具備基本的世界觀，能以簡易英語介紹國內外主要節慶習俗及風土民情，並加以比較、尊重、接納。 綜-J-B3 運用創新的能力豐富生活，於個人及家庭生活環境中展現美感，提升生活品質。 綜-J-C2 運用合宜的人際互動技巧，經營良好的人際關係，發揮正向影響力，培養利他與合群的態度，提升團隊效能，達成共同目標。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。</p>
<p style="text-align: center;">課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會製作簡報的能力 2. 訓練中文流利的口頭報告的能力及基礎英文口頭報告能力 3. 學會將多種類資料進行組織、抓重點的能力 4. 學生透過討論，能進行自主創作 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
一	課程介紹 (1)	科運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解課程規劃及規範	1. 暖身活動 (1)網路相關影片 2. 教學活動 (1) 課程內容與規範介紹 (2) 複習智慧財產權 3. 總結活動 (1) 媒體和資訊科技對當代社會有著深遠的影響，引發了許多相關的社會議題例如：數位鴻溝、資訊隱私、假新聞、智慧財產權、網路安全等	1. 學習態度	課本教材 互動電視
二	前導介紹 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。	1. 了解網頁軟體基本運作	1. 暖身活動 (1)讓你被世界看見 2. 教學活動 (1) 介紹常用且不同的網頁軟體 (2) 優秀作品賞析	1. 學習態度	STEAM HTML 教學

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					(3) 主題引導 (學習歷程檔案) 3. 總結活動 (1) 網頁編寫需要結合多面向資料，例如：圖片、音樂、影片、互動程式等...		
三	網站小達人 (1)	科運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人 輔 c-IV-2 有效蒐集、分析及開發各項資源，做出合宜的	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。	1. 能挑選適合放進網站的內容	1. 暖身活動 (1) 讓你被世界看見 2. 教學活動 (1) 將輔導課製作的學習歷程檔案紙本帶至教室，選擇適合放進網站的內容 3. 總結活動 (1) 統整復習	1. 學習態度 2. 課堂討論	STEAM HTML 教學

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		決定與運用					
四	網站小達人 (1)	科運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人 輔 c-IV-2 有效蒐集、分析及開發各項資源，做出合宜的決定與運用	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。	1. 能挑選適合放進網站的內容 2. 學會將紙本數位化	1. 暖身活動 (1) 讓你被世界看見 2. 教學活動 (1) 將輔導課製作的學習歷程檔案紙本帶至教室，選擇適合放進網站的內容 (2) 將挑選內容數位化 3. 總結活動 (1) 網頁編寫需要結合多面向資料，例如：圖片、音樂、影片、互動程式等……	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
五	網站小達人 (1)	科運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 輔 c-IV-2 有效蒐集、分析及開發各項資源，做出合宜的決定與運用	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。	1. 能挑選適合放進網站的內容 2. 學會將紙本數位化	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 將輔導課製作的學習歷程檔案紙本帶至教室，選擇適合放進網站的內容 (2) 將挑選內容數位化 3. 總結活動 (1) 網頁編寫需要結合多面向資料，例如：圖片、音樂、影片、互動程式等...	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學
六	網站小達人 (1)	科運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 輔 c-IV-2 有效蒐集、	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。	1. 學會規劃內容	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 網頁內容規劃 (大標題及其內容) (2) 數位化素材分類	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		分析及開發各項資源，做出合宜的決定與運用			3. 總結活動 (1)利用學生熟悉的 WORD 介面可以建置排列整齊的網頁		
七	網站小達人 (1) 【第一次段考】	科運 p-IV-3 能有系統地整理數位資源 輔 c-IV-2 有效蒐集、分析及開發各項資源，做出合宜的決定與運用	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。	1. 學會規劃內容	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 網頁內容規劃 (大標題及其內容) (2) 數位化素材分類 3. 總結活動 (1) 利用學生熟悉的 WORD 介面可以建置排列整齊的網頁	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013
八	網站小達人 (1) (功能抽考)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 學習網頁軟體基本功能 (2) 試著打入標題並	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用數位及影音媒體，表達創作意念			嵌入圖片及子文字 3. 總結活動 (1) 複習這次的上課內容		
九	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 嵌入簡報、影片及圖片 3. 總結活動 (1) 請學生秀出成果	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013
十	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 內容標註英文翻譯 3. 總結活動	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用數位及影音媒體，表達創作意念 英 4-IV-6 能將簡易的中文句子譯成英文	英 Ac-IV-3 常見的生活用語。		(1)確認學生翻譯的狀況		
十一	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念 英 4-IV-6 能將簡易的	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。 英 Ac-IV-3 常見的生活用語。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1)內容標註英文翻譯 3. 總結活動 (1)確認學生翻譯的狀況	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		中文句子譯成英文					
十二	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 新增分頁 (2) 加入文字、簡報、影片及圖片等 3. 總結活動 (1) 請學生秀出成果	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER
十三	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 視 1-IV-3	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 新增分頁 (2) 加入文字、簡報、影片及圖片等	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用數位及影音媒體，表達創作意念			3. 總結活動 (1)請學生秀出成果		
十四	網站小達人 (1) 【第二次段考】	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 新增分頁 (2) 加入文字、簡報、影片及圖片等 3. 總結活動 (1)請學秀出成果	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER
十五	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 新增分頁 (2) 加入文字、簡報、影片及圖片等	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用數位及影音媒體，表達創作意念			3. 總結活動 (1)請學秀出成果		
十六	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 新增分頁 (2) 加入文字、簡報、影片及圖片等 3. 總結活動 (1)請學秀出成果	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER
十七	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1)內容標註英文翻譯 3. 總結活動	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		能使用數位及影音媒體，表達創作意念 英 4-IV-6 能將簡易的中文句子譯成英文	英 Ac-IV-3 常見的生活用語。		(1)確認學生英文翻譯狀況		
十八	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 藝視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念 英 4-IV-6 能將簡易的	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。 英 Ac-IV-3 常見的生活用語。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1)複習上次上課內容 2. 教學活動 (1)內容標註英文翻譯 3. 總結活動 (1)確認學生英文翻譯狀況	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		中文句子譯成英文					
十九	網站小達人 (1)	科設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識 視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念 英 4-IV-6 能將簡易的中文句子譯成英文	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 藝視 P-IV-2 展覽策劃與執行。 英 Ac-IV-3 常見的生活用語。	1. 學會規劃內容 2. 美感設計	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 內容標註英文翻譯 3. 總結活動 (1) 確認學生英文翻譯狀況	1. 學習態度 2. 課堂討論 3. 實作	STEAM HTML 教學 WORD 2013 DREAMWEAVER

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
二十	網站小達人 (1)	科設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力 科運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護子幾與尊重他人	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。 科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 學會欣賞別人的優點 2. 學會改善自己的缺點 3. 學會接納別人的建議	1. 暖身活動 (1) 複習上次上課內容 2. 教學活動 (1) 作品分享 (2) 彼此交流 3. 總結活動 (1) 選出 1-2 組優秀作品讓學生欣賞	1. 學習態度 2. 實作 3. 課堂討論 4. 口頭報告	
二十一	期末統整週 (1) 【第三次段考】 【休業式】	科設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力	科資 S-IV-3 網路技術的概念與介紹。	1. 整合學習內容及學習過程的反思	1. 暖身活動 (1) 欣賞學生製作的網站 2. 教學活動 (1) 將這學期學習到的網站製作方式再複習一次 3. 總結活動	1. 學習態度	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					(1) 教師做期末總結		

【第二學期】

課程名稱	嗨玩科技 Easy Go!		年級/班級	七年級/忠班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，共 21 節
			設計教師	尤思雅
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input checked="" type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	自信多元國際觀	與學校願景呼應之說明	理解資訊與科技的基本原理，透過課程學習結構化程式設計，建立運算思維邏輯，利用實作課程增進學生的自信心與成就感，培養具有國際觀的人才。	
設計理念	1. 分組程式設計達成互動學習自發、互動、共好的學習理念 2. 建立運算思維邏輯 3. 應用數學邏輯			
總綱核心素養具體內涵	A1 身心素質與自我精進 J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 B1 符號運用與溝通表達	領綱核心素養具體內涵	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p> <p>J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。</p> <p>C3 多元文化與國際理解</p> <p>J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。</p>		<p>與溝通。</p> <p>英-J-A1 具備積極主動的學習態度，將學習延伸至課堂外，豐富個人知識。運用各種學習與溝通策略，精進英語文學習與溝通成效。</p> <p>英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。</p> <p>英-J-C3 具備基本的世界觀，能以簡易英語介紹國內外主要節慶習俗及風土民情，並加以比較、尊重、接納。</p> <p>數-J-B1</p> <p>具備處理代數與幾何中數學關係的能力，並用以描述情境中的現象。能在經驗範圍內，以數學語言表述平面與空間的基本關係和性質。能以基本的統計量與機率，描述生活中不確定性的程度。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會基本文字程式設計 2. 學會運算思維邏輯思考 3. 使用程式碼介紹自己 4. 使用程式碼做出簡易計算機 5. 能流暢進行英文打字 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	課程介紹 (1)	科運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 了解課程規劃及規範	1. 暖身活動 (1) 說明教材內容 2. 教學活動 (1) 課程內容與規範介紹 (2) 複習智慧財產權 3. 總結活動 (1) 了解網路禮節與尊忠智慧財產權	1. 學習態度	課本教材
二	我是鍵盤手 (1)	英 4-IV-3 能掌握正確書寫格式寫出英文句子	英 B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。	1. 知道各英文字母在鍵盤之相對位置	1. 暖身活動 (1) 說明鍵盤與手指相對位置 2. 教學活動 (1) 英文鍵盤認識 (2) 英打練習 (3) 標點符號練習 3. 總結活動 (1) 以正確指法學習英打，並了解字母在鍵盤上的相對位置	1. 學習態度 2. 實作	桌上型電腦 英打練習程式

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
三	我是鍵盤手 (1)	英 4-IV-3 能掌握正確書寫格式寫出英文句子	英 B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。	1. 知道各英文字母在鍵盤之相對位置 2. 能順利打出英文單詞	1. 暖身活動 (1) 說明鍵盤與手指相對位置 2. 教學活動 (1) 英打練習 (2) 標點符號練習 3. 總結活動 (1) 以正確指法學習英打，並了解字母在鍵盤上的相對位置	1. 學習態度 2. 實作	桌上型電腦 英打練習程式
四	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 理解程式基本架構	1. 暖身活動 (1) 介紹 webduino 2. 教學活動 (1) 講解程式基本架構 (2) 對比 SCRATCH 相同結構 3. 總結活動 (1) 利用 webduino 編寫程式	1. 學習態度 2. 實作	WEBDUINO

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
五	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算 思維解析問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 理解程式基本架構 2. 能夠打出 1 個完整可運作的程式	1. 暖身活動 (1) webduino 演示 2. 教學活動 (1) 講解程式基本架構 (2) 對比 SCRATCH 相同結構 (3) 作業—第一個程式 3. 總結活動 (1) 利用 webduino 編寫程式	1. 學習態度 2. 實作	WEBDUINO
六	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算 思維解析問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 學會如何輸出內容 2. 學會換行指令	1. 暖身活動 (1) webduino 演示 2. 教學活動 (1) 將班級姓名學號分別輸出在不同行 3. 總結活動 (1) 利用 webduino 編寫程式	1. 學習態度 2. 實作	WEBDUINO

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
七	工程師入門 (1) 【第一次段考】	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 數 n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。	1. 學會變數概念 2. 理解變數與數學的代數之間的相似處與不同處	1. 暖身活動 (1) webduino 演示幣值換算 2. 教學活動 (1) 理解變數是什麼，跟數學中的代數有什麼差異 (2) 練習變數用法 3. 總結活動 (1) 利用 webduino 編寫程式	1. 學習態度 2. 實作	WEBDUINO
八	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 數 n-IV-2 理解負數之意	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的	1. 學會如何輸入數值進程式內	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 認清楚輸出與輸入的語法差別 (2) 練習輸入後輸出	1. 學習態度 2. 實作	webduino

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題	大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。		3. 總結活動 (1) 複習這次上課內容		
九	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 數 n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。	1. 結合輸出、變數及輸入之概念完成綜合應用	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 作業—班級座號姓名綜合應用輸出 3. 總結活動 (1) 測試學生是否會操作	1. 學習態度 2. 實作	webduino

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		活的情境解決問題					
十	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 數 n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。	1. 結合數學觀念認識運算子	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 認識運算子，對比數學同符號之運作方式 (2) 練習運算子輸出方式 3. 總結活動 (1) 隨堂小考	1. 學習態度 2. 實作	webduino

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十一	工程師入門 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 數 n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。	1. 結合運算子與輸出輸入概念	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 用輸入的方式輸入數字，並輸出結果 3. 總結活動 (1) 複習這次上課內容	1. 學習態度 2. 實作	webduino
十二	工程師進階 (1)	科運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 科設 c-IV-2 能在實作活	科資 P-IV-2 結構化程式設計。 科資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	1. 結合運算子與輸出輸入概念	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 作業—結合數學概念，實作簡易計算機 3. 總結活動	1. 學習態度 2. 實作	webduino

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		動中展現創新思考的能力 數 n-IV-2 理解負數之意義、符號與在數線上的表示，並熟練其四則運算，且能運用到日常生活的情境解決問題	數 N-7-5 數線：擴充至含負數的數線；比較數的大小；絕對值的意義；以 $ a-b $ 表示數線上兩點 a, b 的離。		(1)檢視學生的上課作業		
十三	工程師進階 (1)	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 理解創意軌道賽之規則與運行方式 2. 分組 (2 人 1 組) 學習團隊合作 3. 學習規劃賽道	1. 暖身活動 (1)複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 作業—結合數學概念，實作簡易計算機 3. 總結活動 (1)檢視學生的上課作	1. 學習態度 2. 實作	webduino

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					業		
十四	工程師進階 (1) 【第二次段考】	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	1. 分組 (2 人 1 組) 學習團隊合作 2. 體驗競賽	1. 暖身活動 (1) 複習上次課程內容 2. 教學活動 (1) 作業—結合數學概念，實作簡易計算機 3. 總結活動 (1) 檢視學生的上課作業	1. 學習態度 2. 實作	webduino
十五	我的青春回憶 (1)	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制 科設 c-IV-2 能在實作活	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 科資 T-IV-1 資料處理應用專題。	畢業紀念專輯製作	1. 暖身活動 (1) 利用 Movie Maker 剪輯影片 2. 教學活動 (1) 畢業紀念專輯製作 3. 總結活動 (1) 檢視學生製作進度	1. 學習態度 2. 實作	Movie Maker

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		動中展現創新思考的能力					
十六	我的青春回憶 (1)	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制 科設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 科資 T-IV-1 資料處理應用專題。	畢業紀念專輯製作	1. 暖身活動 (1) 利用 Movie Maker 剪輯影片 2. 教學活動 (1) 畢業紀念專輯製作 3. 總結活動 (1) 檢視學生製作進度	1. 學習態度 2. 實作	Movie Maker
十七	我的青春回憶 (1)	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 科資 T-IV-1 資料處理應用專	畢業紀念專輯製作	1. 暖身活動 (1) 利用 Movie Maker 剪輯影片 2. 教學活動 (1) 畢業紀念專輯製作	1. 學習態度 2. 實作	Movie Maker

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		別的限制 科設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力	題。		3. 總結活動 (1) 檢視學生製作進度		
十八	我的青春回憶 (1)	科設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制 科設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力	科資 H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 科資 T-IV-1 資料處理應用專題。	畢業紀念專輯製作	1. 暖身活動 (1) 利用 Movie Maker 剪輯影片 2. 教學活動 (1) 畢業紀念專輯製作 3. 總結活動 (1) 檢視學生製作進度	1. 學習態度 2. 實作	Movie Maker

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十九							
二十							

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。