

【第一學期】

課程名稱	數位創造		年級/班級	六年級/甲班
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，21 週，共 21 節
			設計教師	六年級教學團隊
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 checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input 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 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"/> 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※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	促發並培養學生的前瞻性思維，建立跨領域統整能力，進而拓展國際視野，挑戰自我，提升資訊科技生活化之運用能力。	
設計理念	一、圖形化編程工具學生的年齡和學習能力，讓學生可以通過拖放積木來創建程式，從而降低學習的門檻。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p>二、 通過實際項目來學習程式設計。這樣的設計可以提高學生的興趣和參與度，使他們能夠將理論知識應用到實際情境中。</p> <p>三、 課程設計可以將程式設計與其他學科（如數學、科學、藝術等）相結合，建立學生跨領域統整能力。</p> <p>四、 鼓勵學生通過程式設計來解決實際問題，培養他們的創造力和批判性思維。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>資 A-III-1、資 C-III-1、資 P-III-1、資 R-III-2、資 R-III-3、數 S-III-5、英 Ab-III-6、綜 Bc-III-3。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、 理解並使用基本的程式設計概念，如變數、條件語句、迴圈和函數，並能夠通過拖放積木來創建可執行的程式。</p> <p>二、 創建解決實際問題的項目，如計步器、溫度監測器或簡單遊戲，從而將理論知識應用到實際情境中。</p> <p>三、 能整合應用相關學科知識與技能，提升程式設計完整性及功能性。</p> <p>四、 教導學生培養創造力和批判性思維，並能夠獨立或在小組中探索解決問題的方法和途徑。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
一 五	程式積木一 (五)	<p>資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</p>	<p>1.音效積木。</p> <p>2.事件積木。</p> <p>3.控制積木。</p> <p>4.偵測積木。</p>	<p>一、暖身活動：</p> <p>1.範例介紹。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1.依序介紹各種常見積木的運行與組合。</p> <p>2.添加輸入方塊、添加說明文字。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.練習每一種積木的堆疊。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.學習評量。</p>	<p>1. 邊玩邊學 Scratch</p> <p>3 遊戲程式設計運算思維養成。</p> <p>2. Steam 教育學習網。</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
六 十	虛擬寵物 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：我的虛擬寵物。 2.專案二：我的水族箱。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.以「座標」、「按下鍵盤」、「移動」等概念，創造虛擬寵物，設計程式，透過使用鍵盤控制寵物動作。 2.以「點擊角色」、「重複」、「滑行」、「隨機數」、「建立分身」、「碰到滑鼠」、「改變尺寸」等概念，設計程式使虛擬寵物在行進時，可顯示 10 個分身；在點擊虛擬寵物	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					<p>時可分裂為 10 個分身。</p> <p>3.以「座標」、「重複」、「移動」、「造型」等概念，創造 4 隻不同造型的魚，設計程式，使 4 隻魚可以隨機在畫面中以不同速度上下左右游動，將背景換為水底的圖片，完成水族箱。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.儲存並分享。</p>		
十一	命運好好玩 (三)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。	<p>1.專案一：抽個座號吧！</p> <p>2.專案二：剪刀路布。</p>	<p>一、暖身活動：</p> <p>1.範例介紹。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1.做一個選號機。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.學習評量。</p>	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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		<p>創工具的使用方法。</p> <p>資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p> <p>數 S-III-5 以簡單推理，</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。</p>	<p>3.專案三：擲骰子。</p> <p>4. 下載到 micro:bit 板。</p>	<p>2.做一個猜拳機。</p> <p>3.做一個擲骰機。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.檢查好變數和亂數設計。</p> <p>2.儲存專案。</p> <p>3.下載到 micro:bit 板。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		理解幾何形體的性質。					
十四	懂更多：添加程式註解 (一)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.整理雜亂的程式編輯區。	一、暖身活動： 1.介紹添加程式註解用意。 二、發展活動： 1.為程式組件加上註解。 三、總結活動： 1.設計一個隨機顯示英文單字的跑馬燈做練習。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		英 Ab-III-6 2,000 個常用 語詞的使 用。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。					
十五 十六	方向大考驗 (二)	資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用 方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式 設計工具之功 能與操作。	1.認識羅盤、加速度 感測器。 2.專案一：電子羅盤 (數位指北針)。 3.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.羅盤又稱為指北針或 指南針，是一種指引方 向的工具。 2.加速度感測器是一種 感應自身動作的偵測 器，我們能運用它來偵	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。			測傾斜、移動…等，例 如：遙控車遙控方向 的功能。 3.設定東、南、西、 北。 三、總結活動： 1.儲存專案。		
十七 十八	平衡大考驗 (二)	資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用 方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式 設計工具之功 能與操作。	1.切換數位指北針。 2.專案一：平衡大挑 戰。 3.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.為 micro:bit 做一個切 換模式的按鍵。 2.加入條件判斷。 3.加速度感測器包含位 移與旋轉。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。 蜂鳴器。 耳機。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		資 R-III-3 能 利用程式語 言表達運算 程序。 綜 Bc-III-3 運 用各類資源 解決問題的 規劃。			4.設定 X 軸、Y 軸、Z 軸。 三、總結活動： 1.儲存專案。		
十九 二十	創意應用 (二)	資 C-III-1 能 認識常見的 資訊科技共 創工具的使用 方法。 資 R-III-2 能 將資料以適 合於運算之 結構表示。	資 A-III-1 程序 性的問題解決 方法。 資 P-III-1 程式 設計工具之功 能與操作。	1.數位指北針應用-校 門在哪裡？ 2.平衡板應用-超級平 衡高手。	一、暖身活動： 1.思考應用方式。 2.範例列舉。 二、發展活動： 1.熟悉指北針與平衡板 積木式程式堆疊。 2.添加程式註解。 3.數位指北針與平衡板 除了測式板子本身的感	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		<p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>			<p>測功能外，還能應用在什麼地方？</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.思考還能怎麼玩？</p> <p>-初階版：將板子平放在手掌上並單腳站立維持 30 秒的平衡！</p> <p>-進階版：將板子平放在手掌上挑戰平衡木，你能不能保持平衡呢？</p>		
二十一	心得與問題檢討(一)	<p>資 A-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 C-III-1 能認識常見的</p>	<p>資 T-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 T-III-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>1.micro:bit 編寫心得。</p> <p>2.micro:bit 編寫遇到的問題。</p>	<p>一、暖身活動：</p> <p>1.心得分享。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1.問題討論。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.分享自己最喜歡的專案。</p>	<p>1.口頭問答。</p> <p>2.操作練習。</p> <p>3.成果評量。</p>	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		資訊科技共 創工具的使用。					

【第二學期】

課程名稱	數位創造		年級/班級	六年級/甲班
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，21 週，共 21 節
			設計教師	六年級教學團隊
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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input 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 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"/> 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)	前瞻思維：開闊視野，拓展胸襟，培養有前瞻智慧的學生。 創新卓越：激發潛能，自我挑戰，共同追求卓越的未來。	與學校願景呼應之說明	促發並培養學生的前瞻性思維，建立跨領域統整能力，進而拓展國際視野，挑戰自我，提升資訊科技生活化之運用能力。	
設計理念	一、 圖形化編程工具學生的年齡和學習能力，讓學生可以通過拖放積木來創建程式，從而降低學習的門檻。 二、 通過實際項目來學習程式設計。這樣的設計可以提高學生的興趣和參與度，使他們能夠將理論知識應用到實際情境中。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p>三、課程設計可以將程式設計與其他學科（如數學、科學、藝術等）相結合，建立學生跨領域統整能力。</p> <p>四、鼓勵學生通過程式設計來解決實際問題，培養他們的創造力和批判性思維。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>資 A-III-1、資 C-III-1、資 R-III-2、資 R-III-3、資 P-III-1、數 S-III-5、綜 Bc-III-3、健體 2b-III-1。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、理解並使用基本的程式設計概念，如變數、條件語句、迴圈和函數，並能夠通過拖放積木來創建可執行的程式。</p> <p>二、創建解決實際問題的項目，如計步器、溫度監測器或簡單遊戲，從而將理論知識應用到實際情境中。</p> <p>三、能整合應用相關學科知識與技能，提升程式設計完整性及功能性。</p> <p>四、教導學生培養創造力和批判性思維，並能夠獨立或在小組中探索解決問題的方法和途徑。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 五	程式積木二 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.運算積木。 2.變數積木。 3.清單積木。 4.函式積木。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 2.功能介紹。 二、發展活動： 1.依序介紹各種常見積木的運行與組合。 2.添加輸入方塊、添加說明文字。 三、總結活動： 1.練習每一種積木的堆疊。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
六 十	幸運大抽獎 (五)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：抽獎輪盤。 2.專案二：大樂透。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.以「角色造型」、「變數」、「重複」、「右轉」、「廣播訊息」的概念，設計程式，做出圓形轉盤式的抽獎輪盤。 2.以「變數」、「清單」、「邏輯判斷」的概念，設計程式，模仿大樂透的開獎，做出抽獎的程式。 三、總結活動： 1.儲存並分享。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	1. 邊玩邊學 Scratch 3 遊戲程式設計運算思維養成。 2. Steam 教育學習網。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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—十四	來運動喔！ (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適合於運算之結構表示。 資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。 健體 2b-III-1 認同健康的生活規範、	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：計次器。 2.專案二：計步器。 3.專案三：運動搖搖。 4.下載到 micro:bit 板。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.運動與健康理念。 2.建立一個變數來計次。 3. 建立一個變數來計步。 4.設定邏輯定義。 5.運用計時方式做運動訓練。 6.完成感測積木。 三、總結活動。 1.儲存檔案。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		態度與價值觀。 數 S-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。					
十五 十八	健身大作戰 (四)	資 C-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 R-III-2 能將資料以適	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	1.專案一：大家來運動。 2.個人戰 V.S.團體戰。 3.創意應用：運送炸彈遊戲。	一、暖身活動： 1.範例介紹。 二、發展活動： 1.運動的好處。 2.利用 micro:bit 彼此間進行廣播、傳送訊息。	1.口頭問答。 2.操作練習。 3.學習評量。	micro:bit 板。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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」					
		<p>合於運算之結構表示。</p> <p>資 R-III-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領 域以上</p>	<p>4.下載到 micro:bit 板。</p>	<p>3.設定哪一端接收廣播。</p> <p>4.準備 micro:bit 老師端 1 台與學生端多台進行比賽。</p> <p>-個人戰：單人手握 2 台。</p> <p>-團體戰：多人手各握 1 台。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1.儲存專案。</p>		