**花蓮縣xx國民小學112學年度一年級第一學期校訂課程計畫設計者：＿教網中心＿＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ▓統整性主題/專題/議題探究課程：資訊教育

2.□其他類課程：

**學習節數：**每週（ 1 ）節，實施(2)週，共( 2 )節。

1. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱與活動內容 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入議題實質內涵 | 備註(如協同方式/申請經費) |
| 1-2週 | 運算與設計思維 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。程序性的問題解決方法簡介簡單的問題解決表示方法 | 不插電之桌遊 | 2 | PPT | 口頭評量 | 資訊教育 | □實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)1.協同科目： ＿ ＿ 2.協同節數：＿ ＿＿3.申請鐘點費：\_\_(人)\*\_\_(節)\*\_\_\_\_(元) |

**花蓮縣xx國民小學112學年度一年級第二學期校訂課程計畫設計者：＿教網中心＿＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ▓統整性主題/專題/議題探究課程：資訊教育

2.□其他類課程：

**學習節數：**每週（ 1 ）節，實施(2)週，共( 2 )節。

1. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱與活動內容 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入議題實質內涵 | 備註(如協同方式/申請經費) |
| 1-2週 | 運算與設計思維 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。程序性的問題解決方法簡介簡單的問題解決表示方法 | 不插電之桌遊 | 2 | PPT | 口頭評量 | 資訊教育 | □實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)1.協同科目： ＿ ＿ 2.協同節數：＿ ＿＿3.申請鐘點費：\_\_(人)\*\_\_(節)\*\_\_\_\_(元) |

**花蓮縣xx國民小學112學年度二年級第一學期校訂課程計畫設計者：＿教網中心＿＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ▓統整性主題/專題/議題探究課程：資訊教育

2.□其他類課程：

**學習節數：**每週（ 1 ）節，實施(2)週，共( 2 )節。

1. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱與活動內容 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入議題實質內涵 | 備註(如協同方式/申請經費) |
| 1-2週 | 運算與設計思維 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。程序性的問題解決方法簡介簡單的問題解決表示方法 | 不插電之桌遊 | 2 | PPT | 口頭評量 | 資訊教育 | □實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)1.協同科目： ＿ ＿ 2.協同節數：＿ ＿＿3.申請鐘點費：\_\_(人)\*\_\_(節)\*\_\_\_\_(元) |

**花蓮縣xx國民小學112學年度二年級第二學期校訂課程計畫設計者：＿教網中心＿＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ▓統整性主題/專題/議題探究課程：資訊教育

2.□其他類課程：

**學習節數：**每週（ 1 ）節，實施(2)週，共( 2 )節。

1. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱與活動內容 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 融入議題實質內涵 | 備註(如協同方式/申請經費) |
| 1-2週 | 運算與設計思維 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。程序性的問題解決方法簡介簡單的問題解決表示方法 | 不插電之桌遊 | 2 | PPT | 口頭評量 | E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | □實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)1.協同科目： ＿ ＿ 2.協同節數：＿ ＿＿3.申請鐘點費：\_\_(人)\*\_\_(節)\*\_\_\_\_(元) |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 上 學期 三 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-系統平臺 | * 桌面環境操作。
* 行動載具或電腦上瀏覽器的基本與進階功能。
* 中英文鍵盤熟悉及操作。
* 數位檔案之各種格式與相映之開啟方式。
* 介紹現行之數位檔案之儲存媒介，包括硬碟、記憶體、記憶卡、網路硬碟等。
* 數位檔案之儲存、複製、刪除、更名等操作。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。 | 資訊教育 |  |
| 5-8 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生能熟悉文書處理軟體之常用功能，並編輯出整合文字、表格、圖片等多元資料之文稿。
* 讓學生能瞭解如何搜尋網路學習資源並實際體驗。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 | 資訊教育 |  |
| 9-10 | 資訊科學與科技應用-資料表示處理及分析 | * 讓學生能使用個人的電子郵件之基本（登入、寄信、郵件管理等）與進階操作（附加檔案、附加連結、通訊錄管理）。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |
| 11-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 8 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 |  |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會代碼：EC1F75 | * 教導網路使用的規範與準則。
* 網路學習資源介紹與資源分享的原則。
* 具備現代數位公民的素養，善用部落格、網站、資訊蒐集及判讀等網路服務。
* 能遵守網路禮儀的規範。
 | 2 | 實作 | 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。 |  |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 下 學期 三 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-系統平臺 | * 桌面環境操作。
* 行動載具或電腦上瀏覽器的基本與進階功能。
* 中英文鍵盤熟悉及操作。
* 數位檔案之各種格式與相映之開啟方式。
* 介紹現行之數位檔案之儲存媒介，包括硬碟、記憶體、記憶卡、網路硬碟等。
* 數位檔案之儲存、複製、刪除、更名等操作。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。 | 資訊教育 |  |
| 5-8 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生能熟悉文書處理軟體之常用功能，並編輯出整合文字、表格、圖片等多元資料之文稿。
* 讓學生能瞭解如何搜尋網路學習資源並實際體驗。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 | 資訊教育 |  |
| 9-10 | 資訊科學與科技應用-資料表示處理及分析 | * 讓學生能使用個人的電子郵件之基本（登入、寄信、郵件管理等）與進階操作（附加檔案、附加連結、通訊錄管理）。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |
| 11-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 8 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 |  |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 教導網路使用的規範與準則。
* 網路學習資源介紹與資源分享的原則。
* 具備現代數位公民的素養，善用部落格、網站、資訊蒐集及判讀等網路服務。
* 能遵守網路禮儀的規範。
 | 2 | 實作 | 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。 |  |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 上 學期 四 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生能使用繪圖或影像處理軟體進行圖片檔案處理及創作。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 | 資訊教育 |  |
| 5-8 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生實際體驗網路雲端服務之功能並能瞭解其操作與運用方式，並有實際共同編輯、創作文書或簡報檔案之經驗。
* 讓學生能熟悉簡報製作軟體之常用功能，並製作出整合文字、表格、圖片、影音等多元資料之簡報。
* 讓學生能使用試算表軟體進行資料管理及彙整。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 | 資訊教育 |  |
| 9-10 | 運算與設計思維-演算法 | * 透過討論主題的設計，引導學生練習腦力激盪會議的進行方式，或可以選擇使用心智圖軟體（電腦或行動載具）來進行，也可以使用傳統白板和色筆來進行。
* 展示各組討論結果，並觀察每個人在討論中的參與程度。
* 能觀察程式序列的規律及整理，並透過迴圈的技巧完成重複性的動作。
* 能透過迴圈技巧畫出複雜的幾何圖形。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |
| 11-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 8 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 |  |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能正確的使用網路用語，避免使用攻擊與毀謗性文字及散布謠言。
* 能正確使用行動載具、電腦，避免長時間過度使用。
* 透過行動載具、電腦的使用，提升行動學習的成效。
* 能認識用CC授權條款，包括「姓名標示」、「非商業性」、「禁止改作」以及「相同方式分享」四個授權要素。
* 具備著作權的概念，事先取得著作權人的授權，合理使用網路。
 | 2 | 實作 | 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。 |  |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 下 學期 四 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生能使用繪圖或影像處理軟體進行圖片檔案處理及創作。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 | 資訊教育 |  |
| 5-8 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 讓學生實際體驗網路雲端服務之功能並能瞭解其操作與運用方式，並有實際共同編輯、創作文書或簡報檔案之經驗。
* 讓學生能熟悉簡報製作軟體之常用功能，並製作出整合文字、表格、圖片、影音等多元資料之簡報。
* 讓學生能使用試算表軟體進行資料管理及彙整。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 | 資訊教育 |  |
| 9-10 | 運算與設計思維-演算法 | * 透過討論主題的設計，引導學生練習腦力激盪會議的進行方式，或可以選擇使用心智圖軟體（電腦或行動載具）來進行，也可以使用傳統白板和色筆來進行。
* 展示各組討論結果，並觀察每個人在討論中的參與程度。
* 能觀察程式序列的規律及整理，並透過迴圈的技巧完成重複性的動作。
* 能透過迴圈技巧畫出複雜的幾何圖形。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |
| 11-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 8 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能正確的使用網路用語，避免使用攻擊與毀謗性文字及散布謠言。
* 能正確使用行動載具、電腦，避免長時間過度使用。
* 透過行動載具、電腦的使用，提升行動學習的成效。
* 能認識用CC授權條款，包括「姓名標示」、「非商業性」、「禁止改作」以及「相同方式分享」四個授權要素。
* 具備著作權的概念，事先取得著作權人的授權，合理使用網路。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 上 學期 五 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-2 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 行動載具之靈活運用（例如：觀賞影音、影音紀錄、筆記、閱讀等）。
* 能利用個人電腦或行動載具找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案資料等。
* 新興科技的認識及使用。
 | 2 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 | 資訊教育 |  |
| 3-6 | 資訊科學與科技應用--資料表示處理及分析 | * 介紹機器人裝置之設計、功用與未來應用。
* 和AI做朋友。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 7-12 | 運算與設計思維-演算法 | * code.org或其他程式教學平台使用。
* 觀察並找到程式中的BUG，完成除錯讓程式能正常運行。
* 認識條件判斷，透過邏輯判斷做出正確動作完成指定任務。
* 透過插電或不插電程式認識二進制及其應用。
* 認識巢狀圍圈並實際應用完成指定任務。
 | 6 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 13-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 6 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能正確、有自制力的使用網路，避免過度使用及沉迷於遊戲暴力中。並瞭解網路沉迷的徵兆與網路沉迷的影響及副作用。
* 正確結交網友，瞭解網路交友的風險與原則。透過聊天室、即時訊息等網路軟體，具備自我保護的認知。
* 能自我保護網路註冊資料，避免濫用帳號，並遵守個資法保護個資身分。
* 能正確使用社群網路，具備數位公民的素養。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 下 學期 五 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-2 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 行動載具之靈活運用（例如：觀賞影音、影音紀錄、筆記、閱讀等）。
* 能利用個人電腦或行動載具找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案資料等。
* 新興科技的認識及使用。
 | 2 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 | 資訊教育 |  |
| 3-6 | 資訊科學與科技應用--資料表示處理及分析 | * 介紹機器人裝置之設計、功用與未來應用。
* 和AI做朋友。
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 | 資訊教育 |  |
| 7-12 | 運算與設計思維-演算法 | * code.org或其他程式教學平台使用。
* 觀察並找到程式中的BUG，完成除錯讓程式能正常運行。
* 認識條件判斷，透過邏輯判斷做出正確動作完成指定任務。
* 透過插電或不插電程式認識二進制及其應用。
* 認識巢狀圍圈並實際應用完成指定任務。
 | 6 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 資訊教育 |  |
| 13-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 6 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能正確、有自制力的使用網路，避免過度使用及沉迷於遊戲暴力中。並瞭解網路沉迷的徵兆與網路沉迷的影響及副作用。
* 正確結交網友，瞭解網路交友的風險與原則。透過聊天室、即時訊息等網路軟體，具備自我保護的認知。
* 能自我保護網路註冊資料，避免濫用帳號，並遵守個資法保護個資身分。
* 能正確使用社群網路，具備數位公民的素養。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 上 學期 六 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 個人電腦或行動載具之影音編輯軟體之操作與創作應用。
* 使用網路通訊軟進行文字、檔案傳遞與通訊、視訊等互動方式。
* 能使用雲端服務管理、編輯、分享、協作檔案。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。 | 資訊教育 |  |
| 5-9 | 資訊科學與科技應用--資料表示處理及分析 | * 專題研究指導。
 | 5 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 資訊教育 |  |
| 10-14 | 運算與設計思維--演算法 | * 能認識函式的定義，並實際應用。
* 能熟練條件判斷，並運用多重邏輯判斷及巢狀迴圈完成指定任務。
* 能繪製簡易流程圖來表示演算法。
* 能分析及上台發表流程圖設計的含意。
 | 5 | 實作 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 資訊教育 |  |
| 15-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能保護個人隱私，保障個人生活私密領域免於受到他人侵擾，以及保障個人資料之自主控制。
* 認識電腦病毒的種類與感染途徑，並瞭解受到電腦病毒感染後的徵兆與影響。
* 能事先預防電腦病毒的發生，並適時保護電腦免於病毒的感染。
* 能瞭解網路詐騙者透過電子郵件訊息或於假網站中偽裝成熟悉的人物或機構，誘騙電腦使用者，以獲取重要個人資料的網路釣魚行為。
* 能自我防範網路詐騙，透過正確資訊與安全性程式來保護家用電腦，對於網路貨幣交易行為保有高度的警覺性。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |

表4-2彈性學習節數課程計畫
（含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表）

花蓮縣 國民小學 112學年度 下 學期 六 年級彈性學習節數課程計畫 設計者： **教網中心**

1. 本課程計畫每週學習節數( 1 )節，本學期總節數共﹝ 20 ﹞節。

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容**務必每週填寫**）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱** | **教學內容** | **節數** | **評量方式（不必每週填寫）** | **能力指標****（不必每週填寫）** | **融入領域或議題****（不必每週填寫）** | **備 註** |
| 1-4 | 資訊科學與科技應用-資訊科技應用 | * 個人電腦或行動載具之影音編輯軟體之操作與創作應用。
* 使用網路通訊軟進行文字、檔案傳遞與通訊、視訊等互動方式。
* 能使用雲端服務管理、編輯、分享、協作檔案。
 | 4 | 實作 | 資 E1 認識常見的資訊系統。 | 資訊教育 |  |
| 5-9 | 資訊科學與科技應用--資料表示處理及分析 | * 專題研究指導。
 | 5 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 資訊教育 |  |
| 10-14 | 運算與設計思維--演算法 | * 能認識函式的定義，並實際應用。
* 能熟練條件判斷，並運用多重邏輯判斷及巢狀迴圈完成指定任務。
* 能繪製簡易流程圖來表示演算法。
* 能分析及上台發表流程圖設計的含意。
 | 5 | 實作 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 | 資訊教育 |  |
| 15-18 | 運算與設計思維-程式設計 | * 創客課程
 | 4 | 實作 | 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 | 資訊教育 |  |
| 19-20 | 資訊科技與人類社會-資訊科技與人類社會 | * 能保護個人隱私，保障個人生活私密領域免於受到他人侵擾，以及保障個人資料之自主控制。
* 認識電腦病毒的種類與感染途徑，並瞭解受到電腦病毒感染後的徵兆與影響。
* 能事先預防電腦病毒的發生，並適時保護電腦免於病毒的感染。
* 能瞭解網路詐騙者透過電子郵件訊息或於假網站中偽裝成熟悉的人物或機構，誘騙電腦使用者，以獲取重要個人資料的網路釣魚行為。
* 能自我防範網路詐騙，透過正確資訊與安全性程式來保護家用電腦，對於網路貨幣交易行為保有高度的警覺性。
 | 2 | 實作 | 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。 | 資訊教育 |  |