



111學年度精進國民中小學教師教學 專業與課程品質推動計畫-教務（導） 主任與教學組長課程計畫撰寫說明會

報告人 花蓮縣富源國民小學校長 朱柏寰

十二年國民基本教育課程綱要總綱

重大變革：

- 國中新增科技領域為必修課程，國小重大議題資訊教育消失
- 國小資訊課均改採「資訊融入式」教學
- 國小階段建議於彈性學習課程每週排課1或2節，並透過跨領域統整性主題／專題／議題探究課程

各縣市自訂資訊課程架構推動情形

國小108課綱10縣市自訂資訊課程

是否自訂資訊課程	直轄市／縣市
是 ，縣市自訂國小資訊課程參考架構。	直轄市：台北市、新北市、桃園市、台中市、高雄市 縣市：宜蘭縣、新竹縣、南投縣、雲林縣、嘉義縣
研擬中 ，有初步規劃，但未完成公告。 (最快者預計108年4月底公告，較晚者預計110年公告)	直轄市：台南市 縣市：基隆市、新竹市、苗栗縣、彰化縣、嘉義市、花蓮縣
否 ，目前無自訂版本，強調尊重各校自主，回歸彈性課程精神。	縣市：台東縣、屏東縣、澎湖縣、金門縣、連江縣

資料蒐集：王韻齡(統計至108.4.24) / 製表：陳秀如

親子天下

國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

課程規劃及建議

(一) 部定課程部分，可視各領域學習需要，融入科技教育/資訊教育議題。

(二) 校訂課程部分，在系統思考下，可規劃跨領域「統整性主題/專題/議題探究課程」，強化知能整合與生活運用能力；其次，可透過「社團活動與技藝課程」開設跨領域/科目相關的學習活動供學生自由選修；再者，亦可結合「其他類課程」辦理相關活動。

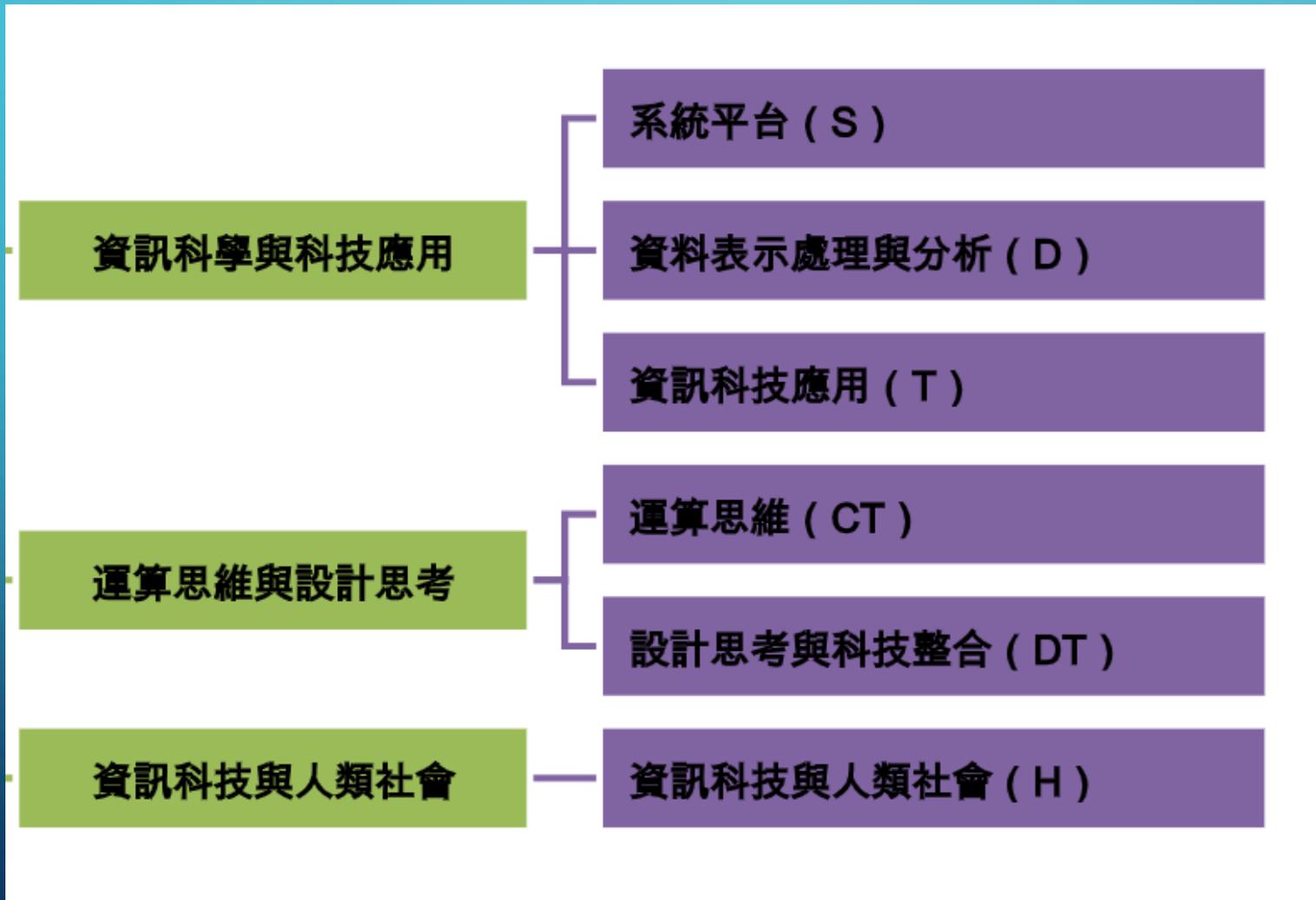
國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

二、資訊教育課程發展之學習重點

(一) 資訊教育課程發展之編碼方式

學習重點	第 1 碼 融入課程/學習表現/學習內容的類別	第 2 碼 學習階段別	第 3 碼 流水號
學習表現	<ul style="list-style-type: none">● 運算思維與問題解決 (資議 t)● 資訊科技與合作共創 (資議 c)● 資訊科技與溝通表達 (資議 p)● 資訊科技的使用態度 (資議 a)	II、III	1、2、3...
學習內容	<ul style="list-style-type: none">● 演算法 (資議 A)● 程式設計 (資議 P)● 系統平臺 (資議 S)● 資料表示、處理及分析 (資議 D)● 資訊科技應用 (資議 T)● 資訊科技與人類社會 (資議 H)	II、III	1、2、3...

花蓮縣國小資訊科技課程教學架構

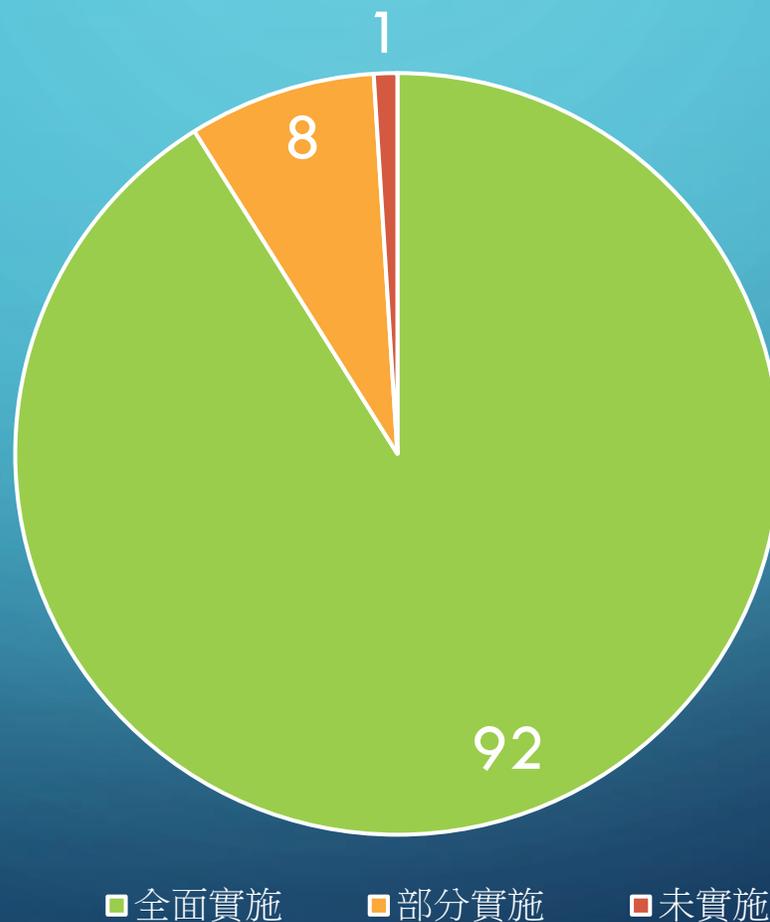


花蓮縣國小資訊科技課程教學架構

向度	類別	低年級	中年級	高年級
資訊科學與科技應用	系統平台			
	資料表示處理及分析	0	30	22
	資訊科技應用			
運算思維與設計思考	運算思維	8(融入)	30	38
	設計思考與科技整合			
資訊科技與人類社會	資訊科技與人類社會	0	4	4
小計		8(融入)	64	64

花蓮縣國小資訊科技課程教學架構

花蓮縣程式語言課程實施現況



112學年花蓮縣國小資訊科技課程教學架構建議

向度	類別	低年級	中年級	高年級		
資訊科學與科技應用	系統平台	0	30	依各校節數調整	22	依各校節數調整
	資料表示處理及分析					
	資訊科技應用					
運算思維與設計思考	運算思維	8(融入)	30	16	38	20
	設計思考與科技整合					
資訊科技與人類社會	資訊科技與人類社會	0	4	依各校節數調整	4	依各校節數調整
小計		8(融入)	64		64	

112學年花蓮縣國小資訊科技課程教學架構建議

向度	類別	低年級	中年級		高年級	
運算思維與設計思考	運算思維	8(融入)	30	16	38	20
	設計思考與科技整合					



36節積木式程式語言

Blockly scratch mBlock
Code.org...

112學年花蓮縣國小資訊科技課程教學架構建議

花蓮縣 富源 國民小學 111 學年度 3 年級第 1 學期校訂課程計畫 設計者：_____

(一)普通班

一、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E點通

2. 其他類課程： 本土語文/新住民語文 服務學習 戶外教育 班際或校際交流 自治活動 班級輔導 學生自主學習

二、學習節數：每週(1)節，實施(20)週，共(20)節。

三、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)
第 5 週	1-1-2 能運用資訊，摘要描述主要過程、發現和運用。	1. 能認識常見的資訊系統。 2. 能利用鍵盤/滑鼠輸入文字及操作電腦，表達自我意見。 3. 能體會資訊安全的重要性。 4. 能上網搜尋資料。 5. 能學會資料彙整及備份，製作自我學習歷程。	單元一：電腦好朋友 活動一 認識電腦 1. 認識電腦相關設備 2. 好好愛惜電腦及保養 3. 了解燈號，進行簡易維修 4. 了解安全健康上網重要 活動二 打字我最強 透過打字練習網，了解鍵盤位置及利用 word， <u>撰打文件</u> 。	1	花蓮親師生平台、花蓮縣打字練習網、網路	1 口頭發表 2 實作表現	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<input type="checkbox"/> 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)
第 6 週	1-2-1 能聆聽內容的重點，知道解決問題的方法。 1-1-3 能整合	1.能思考解決策略 2.能學會程式積木	單元二：運算思維 活動一：Code.org	1	網路	1 口頭發表 2 實作表現	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	<input type="checkbox"/> 實施跨領域或跨科目協同教學 ：

112學年花蓮縣國小資訊科技課程教學架構建議

建議

- 1.全面實施資訊科技課程，並放入各校課程計畫中。
- 2.程式語言實施節數：中年級16節 高年級20節。
- 3.程式語言課程定義：**Blockly scratch mBlock Code.org...**

112學年花蓮縣國小資訊科技課程教學架構建議

資訊輔導團未來工作

- 1.入校協助輔導
- 2.師資培訓
- 3.資源提供及統整

The background is a gradient of blue, transitioning from a lighter shade at the top to a darker shade at the bottom. In the four corners, there are decorative white line-art elements resembling circuit traces or neural network connections, with small circles at the end of the lines.

THANK YOU !