

南投縣敦和國民小學 115 學年度**彈性學習課程**計畫

【第一學期】

課程名稱	數位行動		年級/班級	五年級
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	五年級資訊領域教師群
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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	智慧、樂趣	與學校願景呼應之說明	具備「智慧」去健全發展身心，並擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。培養自主學習的「樂趣」，善用科技、資訊與各類媒體之能力，相關倫理及媒體識讀的素養，從中分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。	

<p>設計理念</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程介紹程式設計，讓學生認識運算思維概念，使用 Scratch 進行遊戲與程式的設計。 2. 熟悉 Scratch 視窗環境及使用積木的技巧；熟悉技巧後，藉由設計各種不同類型的程式來學習統整的能力。 3. 跨領域學習：融入「國語、社會、自然、藝術、健體」等跨領域學習，培養在日常生活中靈活應用文書編輯的能力。 4. 啟發學生對程式設計的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。 5. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。</p> <p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</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>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能</p> <p>熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的</p> <p>幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>資-E-1 建立康健的數位使用習慣與態度。</p> <p>資-E-2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。 7. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
第 01 週 第 04 週	<p>單元一 序列與平行處理</p> <p>1. 警察抓小偷-認識 scratch 與序列</p> <p>2. 魔幻樂園-角色庫與平行處理</p>	<p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p>	<p>1. 認識 Scratch 與執行程式。</p> <p>2. 應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。</p> <p>3. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。</p> <p>4. 認識造型等比例縮小等用法。</p> <p>5. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。</p> <p>計算新角色應縮小的比例。</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 程式設計真簡單」課本。</p> <p>◎引起動機：詢問學生知道什麼是 cratch 3 軟體？它可應用在那裡呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 透過書本或動畫影片，介紹文書軟體在生活上的應用，並引導學生「認識 scratch 與序列」。</p> <p>2. 教導學生啟動 scratch，介紹 scratch 各項功能。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 巨岩影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 警察抓小偷遊戲</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-3 設計思考與實作。		2. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 3. 認識造型等比例縮小等用法。 4. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。 5. 計算新角色應縮小的比例		
第 05 週 第 08 週	單元二 迴圈與輸入 3、春天來了-造型與反覆迴圈 4、四季-舞台與輸入方式	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 2. 理解如何「重複動作」和迴圈。 3. 認識控制角色的各種方法。 4. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「cratch 3 程式設計真簡單」課本。 ◎引起動機：請學生思考「如何製作動畫？」 貳、教學(發展)活動 1. 以製作「角色變換造型」的技法」教師提問「如何讓它變得吸引人？」藉以引起學習動機。 2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 程式設計真簡單 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 春天來了與四季

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。</p>		<p>4. 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。</p> <p>5. 理解並計算小狗和昆蟲的移動速度、動作速度。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 應用不同的輸入方式控制角色。</p> <p>2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。</p>		
第 09 週 第 10 週	健康促進週 體位健康	<p>健 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。</p> <p>健 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。</p> <p>健 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。</p>	<p>健 Aa-III-1 生長發育的影響因素與促進方法。</p> <p>健 Ab-III-1 身體組成與體適能之基本概念。</p> <p>健 Bc-III-2 運動與疾病保健、終身運動相關知識。</p>	<p>一、培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。</p> <p>二、養成規律運動與健康生活的習慣。</p> <p>三、培養健康與</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎健康飲食習慣</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 健康體位說明</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>兒童及青少年健康宣導動畫影片</p> <p>https://youtu.be/RxC5wUuvQKo?si=hmbU3bq1W0201SkI</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		健 2b-III-2 願意培養健康促進的生活型態。 健 2b-III-3 擁有執行健康生活行動的信心與效能感	健 Cb-III-1 運動安全教育、運動精神與運動營養知識。 健 Da-III-1 衛生保健習慣的改進方法。	體育問題解決及規劃執行的能力。	2. 觀課青少年健康體位宣導影片 參、綜合活動 1. 問答完成營養你我他 2. 完成健促問卷		
第 11 週 第 14 週	單元三 問題拆解、條件與偵測 5、修理機器人-問題拆解 6、強棒出擊-條件與偵測	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。 3. 應用除錯的技巧，修正範例檔。 4. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。 5. 認識條件積木與打擊遊戲。	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 程式設計真簡單」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，太空人各部位有哪些動作？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「角色如何拆解」藉以引起學習動機。 2. 透過書本或動畫影片，介紹平面圖形的縮放。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 程式設計真簡單 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 修理機器人

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	活動出發，做觀察、推理、說明。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。		3. 認識角色放大再縮小、變色等積木。 4. 應用條件積木，描述如何讓方向鍵控制角色。 5. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。 參、綜合活動 1. 跟著老師教學步驟，應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 開啟範例檔，練習使用造型切換讓打擊動作更生動。		
第 15 週 第 18 週	單元四 變數、廣播與分身(一) 7、密碼神算-亂數、變數與運算 8、一起來尬舞-廣播與圖層	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代	1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數字遊戲。 3. 認識多種滑鼠遊戲的範例。 4. 觀察並推理資料搜尋的方	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 程式設計真簡單」課本。 ◎引起動機：猜數字遊戲 貳、教學(發展)活動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 程式設計真簡單 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 密碼神算

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>法，應用在猜數字遊戲。</p> <p>5. 應用更多數字讓猜數字遊戲更難。</p> <p>6. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。</p> <p>7. 學習用程式表現視覺與音效。</p>	<p>1. 教師引導學生觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲</p> <p>2. 透過書本或動畫影片，介紹更多數字讓猜數字遊戲更進階。</p> <p>3. 教導學生如何認識多種滑鼠遊戲。</p> <p>4. 教導學習如何以符號代表數來解題。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作一起來尬舞遊戲。</p> <p>2. 利用程式表現視覺與音效並呈現。</p>		
第 19 週 第 21 週	<p>單元四 變數、廣播與分身(二)</p> <p>9、夜空煙火秀-分身與聲音編輯器剪輯</p>	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p>	<p>1. 應用【變數】設計計分器。</p> <p>2. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。</p> <p>3. 認識造型縮放可以運用在遠</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 程式設計真簡單」課本。</p> <p>◎引起動機：觀看煙火秀成果</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 巨岩影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p>

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>近的設計。</p> <p>4. 認識圖層的上 下關係。</p> <p>5. 應用【廣播】 技巧設計角色 輪流表演。</p> <p>6. 認識【分身】 的概念並應用 於煙火表演遊 戲。</p> <p>7. 應用【分身】 技巧創作不同 類型的煙火， 表現創意</p>	<p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「煙火秀共有哪些組成？」引導學生拆解組成元件。</p> <p>2. 透過書本或動畫影片，讓學生認識圖層關係。</p> <p>3. 結合視覺藝術，設計屬於自己的煙火圖案。</p> <p>4. 應用【分身】技巧創作不同類型的煙火，</p> <p>5. 應用【廣播】技巧設計角色輪流表演。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 完成作品後，輪流表演和分享自己的煙火秀</p> <p>2. 說出同學作品的優點。</p> <p>3. 列出自己作品可以增加的技巧和功能。</p>		4. 夜空煙火秀

【第二學期】

課程名稱	數位行動		年級/班級	五年級
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，20 週，共 20 節
			設計教師	五年級資訊領域教師群
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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	智慧、樂趣	與學校願景呼應之說明	具備「智慧」去健全發展身心，並擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。培養自主學習的「樂趣」，善用科技、資訊與各類媒體之能力，相關倫理及媒體識讀的素養，從中分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

<p>設計理念</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式邏輯培養：旨在發展運算思維，藉由練習程式設計，運用運算思維描述與思考解決問題的方法。 2. 跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。 3. 引導學生認識 micro:bit 開發板，能使用基本的感測功能，學習使用電腦科技與真實世界互動。 4. 使用開發板模擬日常生活中，各種科技產品的運作方式，瞭解科技如何解決生活中的問題。 5. 熟悉免費線上編輯器 MakeCode for micro:bit 的使用方法，能編輯程式並在開發板上運行。 6. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。 		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 一、讓學生理解 micro:bit 電路板運作的方式。 二、使學生具備程式設計、學會 micro:bit 電路板各元件的功能與開發實作。 三、察覺電子設備如何與真實世界互動。 四、學生能理解電子元件的運作方式，探索生活中的電子元件應用，動手實踐生活科技的設計。 五、學生能分組合作遊戲，培養團隊合作的能力。 六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 		

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
第 01 週 ~ 第 02 週	一、micro:bit 初體驗	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識程式設計。 2. 知道什麼是 micro:bit。 3. 操作積木式程式編輯。 4. 學會控制 LED。 5. 學會將電路板連接到電腦執行程式 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想，什麼是程式設計？日常生活中，它可以應用在哪些範圍呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 micro:bit 電路板的用途。 2. 學會操作程式編輯軟體：MakeCode for micro:bit 網站與桌面版 APP。 3. 小試身手玩 micro:bit：新增專案。 4. 編輯啟動時顯示笑臉。 5. 設計心跳的效果。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 作品：01-心兒蹦蹦跳 5. 作品：跳霹靂舞 	<ol style="list-style-type: none"> 1. micro:bit 小創客初體驗 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 教學網站影音互動多媒體：【認識 micro:bit 編輯器介面】

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					6. 設定持續時間。 7. 儲存檔案。 參、綜合活動 1. 認識編輯器中的模擬器。 2. 學會將 micro:bit 電路板連接到電腦，載入與執行程式。		
第 03 週 ~ 第 04 週	二、真情告示板	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文	1. 學會用按鈕執行程式。 2. 學會設計倒數數字。 3. 學會設計跑馬燈。 4. 學會計次迴圈。	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。 ◎引起動機：想想看怎麼讓煙火可以重複放呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 按 A 鈕就倒數： (1)按 A 鈕顯示數字 5。 (2)設計倒數的數字。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 作品：02-倒數 5 秒秀真情	1. micro:bit 小創客初體驗 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 教學網站影音互動多媒體： 【認識 micro:bit 編輯器介面】

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	字或符號列出數量關係的關係式。		(3)設定數字的持續時間。 (4)倒數完，讓數字消失。 2. 按 B 鈕就出現跑馬燈： (1)按 B 鈕先顯示英文字母 I。 (2)使用顯示文字指令。 參、綜合活動 1. 跟著老師步驟，達成煙火設定。 2. 寫程式過程，當碰到問題，思考學習如何解決問題？可參考課本步驟，或請教老師或同學處理。 3. 完成作品後，儲存檔案。		
第 05 週 ~ 第 07 週	三、抽籤猜拳擲骰子	資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 t-III-3 能應用運算思	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與	1. 學會設計抽籤機。 2. 認識變數。 3. 認識隨機取數。 4. 學會邏輯判	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 作品 03-抽籤猜拳擲骰子	1. micro:bit 小創客初體驗 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>斷。</p> <p>5. 學會手勢控制。</p> <p>6. 學會邏輯積木。</p>	<p>◎引起動機：請學生想一想，一個精彩遊戲須具備那些要素呢？如何完成？一個人就能全包嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 數位抽籤機：</p> <p>(1)加入按 A 鈕積木。</p> <p>建立變數 - 【選號】。</p> <p>設定亂數 - 【隨機取數 1~6】</p> <p>讓 LED 顯示亂數的數字。</p> <p>2. 電子猜拳機：</p> <p>(1)轉換按 B 鈕積木。</p> <p>建立變數 - 【猜拳】。</p> <p>設定亂數 - 【隨機取數 1~3】</p> <p>(2)加入【邏輯】積木（條件判斷與執行）。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 使用 micro:bit 與同儕互動。</p>		<p>4. 教學網站 影音互動 多媒體： 【認識 micro:bit 編輯器介 面】</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
第 08 週 ~ 第 09 週	健康促進週 體位健康	<p>健 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。</p> <p>健 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。</p> <p>健 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。</p> <p>健 2b-III-2 願意培養健康促進的生活型態。</p> <p>健 2b-III-3 擁有執行健康生活行動的</p>	<p>健 Aa-III-1 生長發育的影響因素與促進方法。</p> <p>健 Ab-III-1 身體組成與體適能之基本概念。</p> <p>健 Bc-III-2 運動與疾病保健、終身運動相關知識。</p> <p>健 Cb-III-1 運動安全教育、運動精神與運動營養知識。</p> <p>健 Da-III-1 衛生保健習慣的改進方法。</p>	<p>一、培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。</p> <p>二、養成規律運動與健康生活的習慣。</p> <p>三、培養健康與體育問題解決及規劃執行的能力。</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎健康飲食習慣</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 健康體位說明</p> <p>2. 觀課青少年健康體位宣導影片</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 問答完成營養你我他</p> <p>2. 完成健促問卷</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>兒童及青少年健康宣導動畫影片</p> <p>https://youtu.be/RxC5wUuvQKo?si=hmbU3bq1W0201SkI</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		信心與效能感					
第 10 週 ~ 第 11 週	四、電子羅盤與平衡板	<p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>健 3c-III-1 表現穩定的身體控制和協調能力。</p> <p>自 ah-III-1 利用科學知識理解日常</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>健 Fa-III-1 自我悅納與潛能探索的方法。</p> <p>自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。</p>	<p>1. 認識方位角度。</p> <p>2. 認識方位感測值積木。</p> <p>3. 學會偵測方位。</p> <p>4. 認識 micro:bit 中 X、Y、Z 軸的方向。</p> <p>5. 認識旋轉感測值積木。</p> <p>6. 學會設計平衡板。</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。</p> <p>◎引起動機：搭配自然領域，了解方位使用</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 認識 micro:bit 的動作感測器中方位與磁力的用途。</p> <p>2. 認識方位角度。</p> <p>3. 電子羅盤： (1)建立變數 - 【方向】。 (2)加入【方位感測值】積木。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 作品：04-電子羅盤</p>	<p>1. micro:bit 小創客初體驗</p> <p>2. 巨岩影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 教學網站影音互動多媒體： 【認識 micro:bit 編輯器介面】</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		生活觀察到的現象。			(3)加入【邏輯】積木（條件判斷與執行）。 (4)偵測【東方】。 (5)偵測【南方】、【西方】與【北方】。 (6)顯示與隱藏方位代號。 4. 將程式寫入 micro:bit。 參、綜合活動 1. 認識動作感測。		
第 12 週 第 13 週	五、多功能計數器	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 健 Ab-III-2 體適能自我評估原則。	1. 學會手動計次。 2. 學會自動計次。 3. 學會加入音效。 4. 認識真假值。	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。 貳、教學(發展)活動 1. 認識 micro:bit 計數器。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 作品：05-手壓式計數器 5. 作品：05-自動計數器	1. micro:bit 小創客初體驗 2. 巨岩影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 教學網站影音互動多媒體：

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>解決的方法。</p> <p>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p>	<p>5. 學會設計限時遊戲。</p>	<p>2. 手壓式計數器：</p> <p>(1) 新建變數 - 【計次】。</p> <p>(2) 持續顯示變數【計次】的數值</p> <p>(3) 數字加 1、減 1 與歸零。</p> <p>(4) 將程式寫入 micro:bit</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 全方位感測。</p>		<p>【認識 micro:bit 編輯器介面】</p>
第 14 週	六、溫度計與光感測器	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>自 INc-III-1 生活</p>	<p>1. 學會設計溫度計。</p> <p>2. 認識溫度感測值積木。</p> <p>3. 知道 micro:bit 偵</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 作品：06-數位溫度計</p>	<p>1. micro:bit 小創客初體驗</p> <p>2. 巨岩影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
第 16 週		<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號</p>	<p>及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p>	<p>測溫度的方式。</p> <p>4. 認識光線感測值積木。</p> <p>5. 知道 micro:bit 如何偵測光線。</p> <p>6. 學會設計閃爍效果。</p> <p>7. 製作二合一感測器。</p>	<p>◎引起動機：流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來監測呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來監測呢？」，藉以引起學習動機。</p> <p>2. 數位溫度計：</p> <p>(1)新建變數 - 【溫度】與啟動【溫度感測】。</p> <p>顯示溫度。</p> <p>溫度顯示間隔時間。</p> <p>高溫警報器：</p> <p>若溫度超過 35 度就執行指定動作。</p> <p>顯示閃爍的警示燈。</p> <p>發出警示音。</p> <p>用模擬器玩玩看。</p> <p>光感測器：</p> <p>(2)新增變數 - 【亮度】。</p>	<p>5. 作品：06-光感測器</p>	<p>4. 教學網站 影音互動多媒體： 【認識 micro:bit 編輯器介面】</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		正確表述，協助推理與解題。			<p>啟動【光線感測】。</p> <p>若亮度低於 50 就警示。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 更改圖示。</p>		
第 17 週 第 20 週	七、幸運數字傳給你	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p> <p>自 INf-III-6 生活中的電器可以產</p>	<p>1. 認識無線傳輸。</p> <p>2. 認識廣播積木。</p> <p>3. 學會發送廣播與接受廣播。</p> <p>4. 學會運用邏輯積木。</p> <p>5. 學會應用廣播設計遊戲。</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「micro:bit 小創客初體驗」課本。</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 認識 micro:bit 無線傳輸的方式。</p> <p>2. 兩人一組傳數字遊戲流程說明。</p> <p>3. 學會設定【廣播群組】。</p> <p>亂數隨機取數。</p> <p>無線傳輸數字與顯示： 按【A】鈕發送數字到群組。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 作品：07-幸運數字傳給你。</p>	<p>1. micro:bit 小創客初體驗</p> <p>2. 巨岩影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 教學網站影音互動多媒體： 【認識 micro:bit 編輯器介面】</p>

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>協助推理與解題。</p> <p>自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。</p>	<p>生電磁波，具有功能但也可能造成傷害。</p>		<p>接收與顯示數字。</p> <p>數字變成幸運圖案：</p> <p>收到的數字大於 7，就顯示笑臉。</p> <p>收到的數字小於 7，也顯示笑臉。</p> <p>收到的數字等於 7，就顯示愛心圖案。</p> <p>4. 用模擬器玩玩看。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 將第五課的【限時計數器】改編成由老師發號施令兼統計，學生們比賽的遊戲。</p> <p>2. 嘗試用廣播傳送字串。</p>		