

南投縣桐林國民小學 113 學年度彈性課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊	年級/班級	三年級 / 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	林家憶
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 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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input 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)	卓越	與學校願景呼應之說明	希望孩子能夠藉由科技素養達到自主學習的能力，每天有所進步超越昨天的自己，開創 <b>卓越</b> 的未來。
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基		
總綱核心素養具體內涵	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。	領綱核心素養具體內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<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>綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</p>
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。</li> <li>2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。</li> <li>3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。</li> <li>4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。</li> <li>5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。</li> <li>6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。</li> </ol>		

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 ~ 二	我們的好朋友-電腦 /2 節	<p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。</p>	<p>資 H-II-1 康健的數位使用習慣。</p> <p>資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。</p>	能認識系統平台並熟悉操作	<p>我們的好朋友-電腦</p> <p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦教室的使用規則</li> <li>2. 座位安排、開機帳號密碼確認</li> <li>3. 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。</li> <li>4. 尊重自己、尊重他人，遵守網路上應有的道德禮儀，不</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 行為觀察</li> <li>2. 口頭評量</li> <li>3. 實際操作</li> <li>4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩-Windows10 電腦入門</li> <li>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【為什麼要學習電腦】 【萬聖節-抓鬼特攻隊】</li> </ol>

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>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	<p>綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p>		<p>使用攻擊、挑釁、粗俗及不雅等言論！</p> <p>5. 教師引導學生知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。</p> <p>6. 教師引導學生熟悉「範例教材」的位置。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 學生從課本與教室環境中認識電腦的基本配備。</p> <p>2. 學生認識電腦及螢幕外觀並操作電腦開機。</p> <p>3. 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。</p> <p>4. 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。開啟電腦接樂訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>5. 學生操作滑鼠練習 7 個小遊戲訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>6. 學生操作電腦關機。</p> <p>7. 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，能分類輸入與輸出設備。</p> <p>8. 學生從課本圖形中認識使用電腦的健康習慣。</p>		<p>【電腦接樂】</p> <p>【硬體大觀園】</p> <p>【硬體連連看】</p> <p>【坐姿糾察隊】</p> <p>【滑鼠練習 7 個小遊戲】</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
					<p>9. 老師示範正確坐姿，教導學生電腦健康操，使其了解使用電腦健康保健觀念。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>1. 學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。</p> <p>2. 學生開啟電腦大觀園加深對硬體設備的認知。</p> <p>3. 學生開啟硬體連連看遊戲進行練習。</p> <p>4. 學生開啟坐姿糾察隊遊戲，判讀正確坐姿。</p> <p>5. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。</p>		
三 ~ 四	點點按按玩電腦 /2	<p>資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。</p> <p>健 Da-II-1 良好的衛生習慣。</p>	學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。	<p>一、 準備活動</p> <p>1. 準備上課所需影片和檔案。</p> <p>2. 教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。</p> <p>3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。</p> <p>4. 引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？</p>	<p>1. 行為觀察</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 實際操作</p> <p>4. 多媒體測驗： 【Windows 介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p>	<p>1. 巨岩 - Windows10 電腦入門</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體 【作業系統大觀園】 【Windows 環境介紹】</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
		健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。			<p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面背景呢？」藉以引起學習動機。</li> <li>2. 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 桌面環境及認識基本工具圖示。</li> <li>3. 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。</li> <li>4. 學生變換桌面背景，調整桌面圖示。</li> <li>5. 學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。</li> <li>6. 引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。</li> </ol> <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生開啟 Windows 介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</li> <li>2. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。</li> <li>3. 學生實作「個人化」設定，</li> </ol>		

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
					選定喜歡的背景、主題樣式。 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。		
五 ~ 七	好用的應用軟體-我的美食之旅/3	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。	學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。	◇ 好用的應用軟體-我的美食之旅 四、 準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形中認識各有專長的應用軟體。 2. 學生從課本圖形中認識開始功能表的內容。 3. 設計一個主題將系統的各种小工具可以串聯應用，如我的美食之旅，讓學生利用天氣、地圖、小算盤小工具來應用實作。 五、 發展活動 1. 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。 2. 以我的美食之旅專題，讓學生開啟「小算盤」，練習數學計算食物的花費。 3. 開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。 4. 以我的美食之旅專題，讓學生開啟「天氣」工具，說明	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩 - Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【應用軟體大觀園】 【看圖找不同】 【數學計算連連看】

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>目前天氣與未來一周天氣預報。</p> <p>5. 以我的美食之旅專題，讓學生開啟「地圖」工具，顯示我家的位置並能移動觀看地圖。</p> <p>6. 以我的美食之旅專題，讓學生開啟「剪取與繪圖」工具，擷取「地圖」工具的畫面，並使用繪圖功能標示教師指定的行進路線。</p> <p>六、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟「看圖找不同」，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。</p> <p>2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>依據學生的美食之旅報告即時評量學生學習狀況。</p>		
八 ~ 十	檔案管理小達人 /3	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>資 T-II-4 資料搜尋的基本方法。</p> <p>資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>資 D-II-2 數位資料的表示方法。</p>	學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。	<p>◇ 檔案管理小達人</p> <p>一、準備活動</p> <p>1. 準備上課所需影片和檔案。</p> <p>2. 引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？</p> <p>3. 教師引導學生觀察課本圖形，描述整理資料的好處。</p> <p>二、發展活動</p>	<p>1. 行為觀察</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 實際操作</p> <p>4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p>	<p>1. 巨岩 - Windows10 電腦入門</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體 【二進位-兔兔大闖關】</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
		<p>資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>資 D-II-3 系統化數位資料管理方法。</p> <p>資 A-II-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p>		<p>4. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。</p> <p>5. 學生辨識檔案名稱與類型。</p> <p>6. 學生建立文字檔案、輸入內容與儲存。</p> <p>7. 學生認識檔案大小與二進位、觀察文字檔案大小。</p> <p>8. 學生開啟「檔案排大小」遊戲，複習檔案大小比較。</p> <p>9. 認識樹狀結構，一層層進入資料夾，尋找檔案。</p> <p>10. 介紹檔案和資料夾，讓學生熟悉檔案命名、副檔名類型和圖示。教導學生分門別類管理，和建立資料夾。</p> <p>11. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。</p> <p>12. 說明檔案檢視和排序方法，及檔案文件預覽。</p> <p>13. 介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀念，和隨身碟使用注意事項。</p> <p>14. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。</p> <p>三、 綜合活動</p>		【電腦檔案排大小】

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
					1. 學生嘗試修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 依老師的提示，學習完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。		
十一~十三	英文打字 ABC-輕鬆打/3	資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文輸入法建立文件，具備基本文書能力。	一、 準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。 2. 引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？ 二、 發展活動 1. 教師提問「能快速找到 26 個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。 2. 學生開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 3. 教導正確英打指法，說明手指頭負責按鍵，學習正確姿勢。 4. 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩 - Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【教學鍵盤】 【英文打字 GAME】

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>字。</p> <p>5. 學生開啟「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。</p> <p>6. 介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>1. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>老師可出題，即時評量學生的學習狀況。</p>		
十四 ~ 十六	中文輸入ㄅㄆㄇ -頂呱呱/3	<p>資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。</p>	<p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中打鍵盤。</p> <p>2. 引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。</p> <p>2. 介紹微軟注音，並要求學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤上哪些位置？</p> <p>3. 學生使用 Shift 鍵切換中文輸入法，開啟記事本，練習</p>	<p>1. 行為觀察</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 實際操作</p> <p>4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p>	<p>1. 巨岩 - Windows10 電腦入門</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體 【教學鍵盤】 【中文打字 GAME】 【標點符號輸入大考驗】</p> <p>3. 國語課本</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
					<p>注音輸入與選字。</p> <p>4. 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。</p> <p>5. 學生練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。</p> <p>6. 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。</p> <p>7. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。</p> <p>8. 學生攜帶國語課本及閱讀共讀書，練習課文中文打字、常用詞句和多音字詞。</p> <p>三、 綜合活動 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p>		
十七 ~ 十八	電腦繪圖小畫家 /2	<p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用。</p> <p>資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p>	<p>學生能理解使用電腦繪圖的概念，圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p>	<p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p> <p>2. 引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生開啟小畫家軟體，認識介面。</p>	<p>1. 行為觀察</p> <p>2. 口頭評量</p> <p>3. 實際操作</p> <p>4. 多媒體測驗： 【小畫家介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p>	<p>1. 巨岩-Windows10 電腦入門 老師教學網站 影音互動多媒體</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
		資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。		<ol style="list-style-type: none"> <li>引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。</li> <li>學生運用直線工具繪製聖誕樹。</li> <li>學生運用不同的筆刷繪製雪人。</li> <li>學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。</li> <li>學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。</li> <li>教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴。</li> </ol> <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。</li> <li>學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</li> <li>學生開啟「小畫家介面大考</li> </ol>		

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
					驗」，複習小畫家介面的功能。 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。		
十九 ~ 二十一	彩繪創作與運算思維/3	<p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用。</p> <p>資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>資 A-II-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>自 INb-II-7 動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。</p>	學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。	<p>一、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師引導學生認識運用運算思維的思考步驟。</li> <li>2. 引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？</li> </ol> <p>二、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。</li> <li>2. 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟，思考「火星上的第一棵植物」可能是什麼樣子。</li> <li>3. 學生用紙筆畫出「火星上的第一棵植物」。</li> <li>4. 學生用小畫家畫出「火星上的第一棵植物」。</li> </ol> <p>三、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生開啟「問題拆解填填看」，練習運用運算思維完成拆解題目。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 行為觀察</li> <li>2. 口頭評量</li> <li>3. 實際操作</li> <li>4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩 - Windows10 電腦入門</li> <li>2. 老師教學網站影音互動多媒體 【問題拆解-填填看】</li> </ol>

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
					學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。		

【第二學期】

課程名稱	資訊		年級/班級	三年級 / 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	林家憶
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input 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)	卓越	與學校願景呼應之說明	希望孩子能夠藉由科技素養達到自主學習的能力，每天有所進步超越昨天的自己，開創 <b>卓越</b> 的未來。	
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基。			
總綱核心素養具體內涵	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。 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。	領綱核心素養具體內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 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。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<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>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 文書軟體的應用、啟動 Word 2019、Word 做中學、設定文字格式、插入圖片、插入 3D 模型、段落對齊和存檔</li> <li>2. 文書編輯的重要性、版面設定和背景、檢視文件、文字藝術師、複製格式和項目符號、文字方塊和圖片、重複、復原和快速鍵</li> <li>3. 表格應用和建立、欄和列的調整、自動調整欄寬、套用表格樣式、製作表格標題、圖片和套用特效</li> <li>4. 表格進階應用、平均分配欄寬列高、表格內容置中、合併儲存格、框線網底、線上圖片和創用 CC</li> <li>5. 認識段落、設定行距和間距（認識貼齊格線）、段落的縮排、項目符號和凸排、文繞圖的應用、頁面框線和尋找取代</li> <li>6. 好用的 SmartArt、建立 SmartArt 圖形、快速建立項目和內容、變更色彩和樣式、轉換不同的圖形、圖文並茂 SmartArt</li> <li>7. 卡片 DIY 和背景設定、插入圖案做標題、對齊均分和群組、照片裁剪造型、漸層和圖層順序、圖示和背面翻轉、列印和裁剪 DIY</li> <li>8. 用 Word 寫報告、善用網路找資料、製作精美封面、標題和內文格式、頁碼和分頁符號、製作小冊子和轉 pdf</li> </ol>		

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 ~ 二	北極熊有話說 /2	<p>資t-II-1能認識常見的資訊系統。</p> <p>資a-II-1能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資a-II-4能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>資T-II-2文書處理軟體的使用。</p> <p>資S-II-1常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資D-II-1常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	<p>文書軟體的應用、啟動Word 2019、Word做中學、設定文字格式、插入圖片、插入3D模型、段落對齊和存檔</p>	<p>第一課 北極熊有話說： —第 1~2 節 開始—</p> <p>壹、 準備活動 電腦教室的使用規則 座位安排、開機帳號密碼確認 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。 尊重自己、尊重他人，遵守網路上應有的道德禮儀，不使用攻擊、挑釁、粗俗及不雅等言論！</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：詢問學生知道什麼是文書軟體？它可以應用在哪些方面呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動 1. 提問「什麼是文書軟體？它可以應用在哪些方面呢？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹文書軟體在生活上的應用，並引</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量</p>	<p>1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學</p> <p>2. 宏全影音教學影片</p> <p>3. 成果採收測驗</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
					<p>導學生製作「北極熊有話說」宣傳單。</p> <p>2. 探討北極熊越來越少的環境問題。</p> <p>3. 教導學生啟動 Word 2019，介紹 Word 2019 介面各項功能。</p> <p>4. 引導學生做中學，新增空白文件、中英文及標點符號切換和輸入、開啟範例檔等。</p> <p>5. 講解文字格式、醒目提示、粗體底線等設定。</p> <p>6. 示範插入圖片、3D 模型等功能，和調整設定。</p> <p>7. 教導段落對齊設定，和儲存檔案。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟 Word 操作練習，新增空白文件、輸入文字與標點符號。</p> <p>2. 學生實作「北極熊有話說」宣傳單，包括文字、段落格式及圖片等，老師從旁教導設定。</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
					3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 —第 1~2 節 結束—		
三 ~ 四	走出戶外去爬山/2	資t-II-1能認識常見的資訊系統。 資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 健體 1a-II-2 了解促進健康生活的的方法。	資T-II-2文書處理軟體的使用 資a-II-2簡單的問題解決表示方法 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	文書編輯的重要性、版面設定和背景、檢視文件、文字藝術師、複製格式和項目符號、文字方塊和圖片、重複、復原和快速鍵	第二章 走出戶外去爬山： —第 3~4 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：請學生思考「如何讓一份文件或海報，變得吸引人呢？」 貳、教學(發展)活動 1. 以製作「走出戶外去爬山」海報為題，教師提問「如何讓它變得吸引人？」藉以引起學習動機。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 成果採收測驗

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>搜尋多個設計版面提供參考，讓學生討論安排戶外活動內容並討論版面配置的好壞。透過書本或動畫影片，說明如何一步一步編排、美化文件，介紹文書編輯的重要性。</p> <p>2. 連結生活經驗，說明走入山野好處多多，引導學生製作「走出戶外去爬山」海報。</p> <p>3. 教導學生設定版面配置、加入背景圖，檢視文件。</p> <p>4. 示範使用文字藝術師凸顯標題，教導設定重點文字的格式，及如何「複製格式」快速套用。</p> <p>5. 介紹套用「項目符號和編號」，如何應用「文字方塊」解決文字和圖片重疊交錯問題？</p> <p>6. 說明如何「重複動作、復原和取消復原」。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 跟著老師步驟，製作「走出戶外去爬山」海報。</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
					2. 製作過程，當碰到「文字和圖片重疊」問題，思考、學習如何解決問題？可參考課本步驟，或依循老師教導處理。 3. 完成作品後，分組進行發表活動並儲存檔案至網路硬碟位置。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 —第 3~4 節 結束—		
五 ~ 六	資訊倫理上網守則/2	資 T-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 p-II-3 能認識基本的數位	資議T-II-2文書處理軟體的使用。 資議a-II-2簡單的問題解決表示方法。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	表格應用和建立、欄和列的調整、自動調整欄寬、套用表格樣式、製作表格標題、圖片和套用特效	—第 5~6 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，看過哪些表格化的文件或資料？表格化帶來什麼好處？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 成果採收測驗

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
		資源整理方法。 健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。			貳、教學(發展)活動 1. 教師播放資訊倫理相關影片，並指導學生資訊倫理的規範。接著帶入課本單元內容，教師提問「看過哪些表格化的文件或資料？表格化帶來什麼好處？」藉以引起學習動機。  透過書本或動畫影片，介紹表格和表格的應用，及「欄位、列數、儲存格」等組成元件。 2. 引導學生如何建立表格，比較介紹「滑鼠選取、插入表格、手繪隨意畫」等方法。 3. 說明表格欄和列的調整，如何自動調整欄寬，及套用表格樣式。		

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>4. 教導學生如何製作表格標題，及套用文字藝術師凸顯標題。</p> <p>5. 介紹插入圖片，如何應用文繞圖擺放在適當的位置，及套用圖片特效。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 跟著老師教學步驟，透過表格，實作「資訊倫理上網守則」海報。並探討資安與人權相互抵觸的問題與案例。</p> <p>2. 開啟範例檔，練習選取、插入、刪除「欄位」和「列數」，做適當的調整。使用 NEARPOD 練習欄與列的概念。</p> <p>3. 套用表格樣式過程，思考、學習如何勾選適當的樣式項目？何時要取消勾選「標題列、首欄」，保</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
					留「帶狀列、帶狀欄」等。 4. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置。 5. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 —第 5~6 節 結束—		
七 ~ 九	好玩大富翁桌遊/2	資T-II-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資p-II-3能認識基本的數位資源整理方法。 資a-II-3能了解並遵守資訊倫理與使用資訊	資T-II-2文書處理軟體的使用。 資T-II-4資料搜尋的基本方法。 資H-II-2資訊科技之使用原則。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	表格進階應用、平均分配欄寬列高、表格內容置中、合併儲存格、框線網底、線上圖片和創用CC	第四章 好玩大富翁桌遊： —第 7~9 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：詢問學生是否玩過大富翁桌遊？想自己製作大富翁桌遊嗎？如何製作？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 成果採收測驗

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
		科技的相關規範。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。			貳、教學(發展)活動 1. 想自己製作好玩大富翁桌遊嗎？它可以使用表格來做。 介紹表格進階應用功能，製作出趣味大富翁、園遊會價目表等。 2. 教導學生如何平均分配欄寬、列高，表格內容如何置中，和在儲存格內如何插入圖片。 3. 講解如何合併儲存格，設定標題、內文縮排。 4. 教導學生如何設定表格內、外框線和網底。 5. 說明「創用 CC 和圖示標示」，插入線上圖片，並透過「創用 CC 和圖示標示」影片，介紹相關授權規定，避免使用有版權爭議的圖片。		

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
					參、綜合活動 1. 實作大富翁桌遊。 2. 插入「創用 CC」線上圖片，標註圖片來源和 CC BY 作者姓名等，遵守相關的標示規定。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 —第 7~9 節結束—		
十 ~ 十二	我最喜歡的運動/3	資T-II-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資p-II-1能認識與使用資訊	資T-II-2文書處理軟體的使用 資T-II-3瀏覽器的使用。 資T-II-4資料搜尋的基本方法	認識段落、設定行距和間距（認識貼齊格線）、段落的縮排、項目符號和凸排、文繞圖的應用、頁面框線和尋找取代	第五章 我最喜歡的運動： —第 10~12 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學 2. 宏全影音教學影片

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>科技以表達想法。</p> <p>國5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>國Bb-II-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p>		<p>◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想如何編排作文？如何讓作文更吸引人，容易閱讀？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 提問如何編排作文？如何讓作文更吸引人，容易閱讀？提供優劣的作文編排給予比較參考。</p> <p>透過書本或動畫影片，讓學生認識「段落、段落標記；當文字超過右邊界時，會自動換行」等。</p> <p>2. 結合國語作文教學，教導學生如何設定作文的頁面背景底圖。</p> <p>3. 介紹 Word 獨特的「貼齊格線」功能，以及如何設定行距、間距，讓作文比較好閱讀。</p>		<p>3. 成果採收測驗</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
					<p>4. 教導學生「段落縮排、左右對齊、項目符號和凸排」等功能，讓段落分明。</p> <p>5. 介紹文繞圖和應用，指導學生選擇適合的類型。</p> <p>6. 說明如何套用頁面框線及背景，並教導「資料尋找和取代」功能。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生可拿自己編寫的作文當做範例，跟著老師教學步驟練習，把它編排得更吸引人。在練習過程，留意設定前、後的差異，包括行距間距、段落縮排、標題、文繞圖等，讓作文或文件變得更容易閱讀、完善。</p> <p>2. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置。</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
					3. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 —第 10~12 節 結束—		
十三 ~ 十四	蝴蝶成長很 Smart /2	資T-II-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資p-II-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 自pa-II-1能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	資T-II-2文書處理軟體的使用。 資a-II-2簡單的問題解決表示方法。 自IND-II-3生物從出生、成長到死亡有一定的壽命，透過生殖繁衍下一代。	好用的SmartArt、建立SmartArt圖形、快速建立項目和內容、變更色彩和樣式、轉換不同的圖形、圖文並茂SmartArt	第六章 蝴蝶成長很 Smart： —第 13~14 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：在自然課看過蝴蝶的成長過程嗎？如何把它圖形化，讓人易懂呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「看過蝴蝶的成長過程？如何把它圖形	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 成果採收測驗

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>化？」藉以引起學習動機。</p> <p>透過影片，介紹 Smart Art 功能和常見圖形樣式，並引導哪一種 Smart Art 圖形，適合用來呈現蝴蝶的成長呢？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 教導學生建立 Smart Art 圖形？</li> <li>3. 說明如何變更色彩和樣式效果，及轉換不同的 Smart Art 圖形。</li> <li>4. 提醒學生容易做錯的地方。</li> </ol> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 跟著老師教學步驟，開啟範例，建立各種 Smart Art 圖形。</li> <li>2. 透過 Smart Art 圖形，學習把「蝴蝶成長的過程」轉化為圖文並茂的圖形表</li> </ol>		

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
					達，讓主題更凸顯，讓人更容易了解。 3. 完成作品後，展示學生作品，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案至網路硬碟位置。  —第 13-14 節結束—		
十五 ~ 十七	動手 DIY 運動園遊會邀請卡片/3	資T-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資p-II-1能認識與使用資訊	1. 資議 T-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資議 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 3. 資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	卡片DIY和背景設定、插入圖案做標題、對齊均分和群組、照片裁剪造型、漸層和圖層順序、圖示和背面翻轉、列印和裁剪DIY	第七章 動手 DIY 運動園遊會邀請卡片：  —第 15~17 節 開始—  壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，秀山運動園遊會時，如何製作一張別緻的邀請卡片送給他？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學  2. 成果採收測驗

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
		科技以表達想法。 藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。		貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「好友生日，如何製作一張別緻的對折卡片送給他？」藉以引起學習動機。 介紹製作對折卡片，包括卡大小？送給誰？正面的內容？背面的內容？ 2. 講解對折卡片的正面、背面位置，如何利用插入圖案，製作邀請卡標題？ 3. 教導學生裁剪照片造型，如何設定圖片框線和圖片效果，及漸層的圖案背景效果。 4. 解說對折卡片，背面元件為何要翻轉？ 5. 示範如何列印、裁剪，DIY 完成卡片。 參、綜合活動		

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
					1. 跟著老師教學步驟，開啟範例製作「對折卡片」。 2. 在學習過程中，能了解、比較對折卡片正面和背面元件的擺放方式，並實際翻轉背面元件。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置。 4. 列印完成的作品，並動手裁剪 DIY 邀請卡片，送給好友。  —第 15~17 節 結束—		
十八 ~ 二十一	我的家鄉空汙報告/4	資T-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。  資p-II-1能認識與使用資訊	資T-II-2文書處理軟體的使用  資a-II-2簡單的問題解決表示方法  資D-II-1常見的數位資料類型與儲存架構	用 Word 寫報告、善用網路找資料、製作精美封面、標題和內文格式、頁碼和分頁符號、製作小冊子和轉 pdf	第八章 我的家鄉空汙報告： —第 18~21 開始—  壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	1. 宏全版 Word 2019 小創客輕鬆學  2. 宏全影音教學影片

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>科技以表達想法。</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>資p-II-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p>	<p>資T-II-3瀏覽器的使用。</p> <p>社 Ca-II-1 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。</p>		<p>◎學生攜帶「Word 2019 小創客輕鬆學」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想空汙對生活有什麼影響？家鄉有那些空汙問題？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「空汙對生活有什麼影響？家鄉有那些空汙問題？並播放全球空汙的片」藉以引起學習動機。</p> <p>2. 引導學生討論「我的家鄉空汙」報告主題，小組分工合作，蒐集家鄉空汙資料及圖片。</p> <p>3. 指導學生善用網路找資料，能遵守「創用 CC」授權規定。</p> <p>4. 教導如何製作報告的封面頁，設定內文格式，讓報告條理分明容易閱讀。</p>		3. 成果採收測驗

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
					5. 說明如何製作頁碼，應用分頁符號，及如何擷取螢幕畫面圖片，插入報告中。 6. 講解如何列印、DIY 製作小冊子，轉存 PDF 電子檔，和親友分享。  參、綜合活動 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例，學習用 Word 寫報告，製作小冊子。 2. 上網搜尋網路資料及圖片，下載、複製資料到 Word，遵守「創用 CC」規定，註明資料來源和標示作者姓名。 3. 完成作品後，儲存檔案；繳交檔案至網路硬碟位置。 4. 列印完成的報告，並動手 DIY 裝訂成小冊子。		

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
					5. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。  —第 18~21 結束—		

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。