附件 3-3（國中小各年級適用）

南投縣桐林國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	桐林ｅ化	年級/班級	三年級/甲班
彈性學習課程類別	☑統整性(□主題□專題☑議題)探究課程 □社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 □其他類課程	上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
		設計教師	科任教師
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☑國語文 ☑英語文(不含國小低年級) □本土語文 □臺灣手語 □新住民語文 □數學 □生活課程 ☑健康與體育 ☑社會 □自然科學 ☑藝術 ☑綜合活動 ☑資訊科技(國小) □科技(國中)	□人權教育 □環境教育 □海洋教育 ☑品德教育 □生命教育 ☑法治教育 □科技教育 ☑資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □家庭教育 □戶外教育 □原住民教育 □國際教育 □性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ※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)	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，開創卓越的未來。
設計理念	為了讓學生了解國民小學教育階段之課程建議之資訊科技學習重點，六大學習內容、四個學習表現面向，透過三年級桐林ｅ化認識資訊科技、輸入法、文書處理、繪圖及網際網路，以培養學生具備資訊的掌握、問題的解決、獨立的思考，知識的增進及觀念的創新等能力。		
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，	領綱核心素養具體內涵	社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 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）

	並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
課程目標	1. 具備良好的生活習慣，了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 2. 具備探索資訊科技的思考能力，並透過體驗與實踐處理資訊科技過程中所遇到的問題。 3. 具備科技與資訊應用的基本素養，理解各類媒體內容的意義與影響，能以同理心應用在生活與人際溝通。 4.能在應用網路及操作電腦過程中，具備理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人並與團隊成員合作之素養。		

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
一	單元 1 電腦與生活/電腦教室的規範/1 節	資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 社 2c-II-2 澄清及	1.電腦教室正確使用守則 2.數位使用正確習慣與態度	1.學生能珍視自己的角色，領會電腦教室正確使用守則。 2.學生能概述並展現健康的數位使用正確習慣與態	活動 1 電腦教室的規範 一、準備活動 (一)引起動機 以故事圖說明進入與使用電腦教室建立起優質學習環境的重要性 (二)向學生說明教學內容-"資 H-II-2 資訊科技之使用原則-資訊設備的使用規範"	行為檢核：遵守電腦教室使用規範	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 1

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E4 參與規則的制定並遵守之		度。	二、發展活動 (一)講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) ✓ 不可以攜帶飲料、食物進入電腦教室，保持教室整潔 ✓ 不可以在電腦教室喧鬧、追逐、奔跑 ✓ 沒有師長同意不可以進入教室 ✓ 不可以任意拷貝、修改和刪除電腦設定和檔案 ✓ 不可以搬動、拆卸、破壞電腦和配件，和大力敲擊滑鼠和鍵盤 ✓ 不可以任意上網下載程式 ✓ 遊戲軟體須經過老師同意才能帶入電腦教室使用避免中病毒 ✓ 不可以任意直接關機，必須按照正常程序關機 ✓ 不任意變換座位 ✓ 電腦使用完畢時，將桌面收拾，並將課本與文具帶走 ✓ 聽從老師指示，任何問題，報告老師反映處理 (二)提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) 三、統整歸納 【電腦教室使用規範】以題目表列，前面留有空格，全班口述念過一遍後簽名打勾		
二	單元 1 電腦與生活/電腦操作起手式與使用電腦時間管理/1 節	資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 社 2c-II-2 澄清及	1.電腦教室正確使用守則 2.數位使用正確習慣與態度	1.學生能珍視自己的角色，領會電腦教室正確使用守則。 2.學生能概述並展現健康的數位使用正確習慣與態	活動 2 電腦操作起手式與活動 3 使用電腦時間管理 一、準備活動 (一)引起動機 電腦的正確坐姿圖 (二)向學生說明教學內容"資 H-II 康健的數位使用習慣 -使用電腦的正確姿勢 " 二、發展活動	實作評量： 1.使用電腦的正確姿勢 2.操作護眼與手臂健康操 口語評量：說	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 1

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E4 參與規則的制定並遵守之		度。	(一)講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 1.選擇合適椅子，身體坐直，背部緊貼椅背 2.手肘 90 彎曲、手臂自然下垂放在季盤或滑鼠上 3.眼睛平視螢幕，手臂距離 30 到 50 公分 4.滑鼠、鍵盤輪流使用，舒緩手部疲勞 5.小腿垂直，雙腳輕鬆平踏地面 6.使用電腦 40 分鐘，至少休息 10 分鐘 (二)提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) (三)使用習慣與使用的正確姿勢檢查勾勾看(檢查一下，能做到的請打勾)" (四)長時間過度使用電腦上網所造成的危害案例說明 (五)向學生說明教學內容 "資 H-II 康健的數位使用習慣 -數位設備使用的時間規範與網路成癮 (六)講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) (1)電腦正確使用時間管理:看螢幕 30 分鐘，休息 5 分鐘，並多看遠處 (2)舉出國內外上因為使用電腦過久對生理的影響: A.長時間上網==>造成眼睛乾澀、視力會模糊 B.因上網耽誤三餐進食==>會造成小肥弟、小胖妹或食慾不振，面黃肌瘦 C.久坐雙腳缺乏活動==>造成腳麻，甚至血液循環不良，起來時會昏眩 D.過度使用滑鼠==>造成手腕痠痛(隧道症候群) E.長時間維持同一姿勢==>造成肩頸痠痛(肩頸筋膜發炎) F.長時間上網==>造成頭痛及睡眠不足	明使用電腦過久對生活上的影響	

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					(3)簡單電腦健康操 三、統整歸納 提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) (一)能說出使用電腦過久對生理的影響 (二)操作護眼與手臂健康操(現場實際操作)		
三	單元 2 神奇的電腦世界/周邊設備與行動裝置/1 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 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 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 電腦周邊及行動裝置屬性及基本功能 2.常見作業系統 3.滑鼠及視窗基本功能 4.有效的學習方法	1.學生能感受電腦周邊及行動裝置於日常生活之重要性。 2.學生能體驗及運用常見作業系統、滑鼠及視窗基本功能。 3.觀察教師示範，選擇模仿練習有效的學習方法。	活動 1 周邊設備與行動裝置 一、準備活動 (一)引起動機 "電腦發展史-從電腦設備發展史引入，(從最早期大如房子的真空管電腦到幾乎家家皆備的電腦主機或筆電，再到人手一機的手機與平板)" (二)向學生說明教學目標 認識生活周遭常見的電腦與資訊設備及其用途，並依主要功能與目的區分為輸入、輸出、儲存、網路及行動設備" 二、發展活動 (一)講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 1.輸入設備:鍵盤、滑鼠、麥克風、攝錄影幾、繪圖板、觸控螢幕等 2.輸出設備:印表機、耳機音響、螢幕、投影機、3D 列印機等 3.儲存設備:USB 隨身碟、光碟片 、硬碟、記憶卡、雲端空間等 4.網路設備:IP 分享器、無線 AP、數據機、基地台等 5.行動設備:觸控裝置體驗、智慧型手機、平板電腦等	口語評量：說出生活周遭常見的資訊設備名稱及其用途	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					(二)讓同學思考這些數位裝置與我們的日常生活有何具體影響，有無不當使用的例子與正確使用帶來方便的實例，請同學發表分享。 三、統整歸納 提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)：將主要學習內容以配對、選擇題型，讓學生以個別獨立及限時回答方式進行。		
四	單元 2 神奇的電腦世界/作業系統與開關機/1 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 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 E10 了解資訊科技於日常生活	1. 電腦周邊及行動裝置屬性及基本功能 2.常見作業系統 3.滑鼠及視窗基本功能 4.有效的學習方法	1.學生能感受電腦周邊及行動裝置於日常生活之重要性。 2.學生能體驗及運用常見作業系統、滑鼠及視窗基本功能。 3.觀察教師示範，選擇模仿練習有效的學習方法。	活動 2 作業系統與開關機 一、準備活動 (一)引起動機 教師介紹常見的作業系統有 Windows、MacOS、Linux、行動裝置作業系統(IOS、Andorid 等) 二、發展活動 (一) 教師以實機展示電腦主機開關機部件名稱(電源鈕)。 (二) 說明關機流程:開始功能表-關機(休眠、重新開機) 1.開機(教師應強調按一下不要連續按兩下以上之錯誤行為) 2.關機(教師應巡堂注意有無學生直接按下電源鈕關機之操作方式) 3.重新開機(教師應說明確認儲存後再關機或重新開機的重要性) 4.休眠與按任意鍵喚醒(教師說明休眠使用時機在暫時離開工作環境，便於接續工作之需要。) 三、綜合活動 學生練習能獨立正確開機、並使用滑鼠進行關機、重新開機與休眠及喚醒之任務。	實作評量：Windows 視窗系統之基本操作-開機、關機、重新開機、休眠與喚醒。	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		之重要性。					
五	單元 2 神奇的電腦世界/視窗與滑鼠操作/1 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 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 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 電腦周邊及行動裝置屬性及基本功能 2.常見作業系統 3.滑鼠及視窗基本功能 4.有效的學習方法	1.學生能感受電腦周邊及行動裝置於日常生活之重要性。 2.學生能體驗及運用常見作業系統、滑鼠及視窗基本功能。 3.觀察教師示範，選擇模仿練習有效的學習方法。	活動 2 視窗與滑鼠操作 一、準備活動 (一)引起動機 1.老師說明滑鼠各部件的位置與功能 2.以變更桌布為示範引起學習動機 二、發展活動 (一) 滑鼠的使用說明 1.左鍵-單擊點選、雙擊執行、按住拖曳 2.右鍵-開啟功能鍵與其他選項 3.滾輪-快速瀏覽(往前滾_向上瀏覽，往 後滾_向下瀏覽) (二)教師示範於桌面_(右鍵)呼叫功能表單_(左鍵)點選個人化_(左鍵)點選背景_(左鍵)先選擇純色示範、再選擇圖片示範_置中。 1.教師須強調"於桌面空白處按右鍵" ，避免學生於資料夾或其他圖示上進行。 2.教師口述動作時，應強調"左鍵、右鍵"關鍵指令，並說明操作邏輯如下:空白處按右鍵是為了呼叫出選單，讓我們可以選擇"個人化"這項功能；進入個人化之後，我們依需要選擇各項內容，所以要使用左鍵來點選。 (三)認識視窗桌面與介面 1.視窗介面-標題列、控制鈕(放大、縮小、關閉)、位	實作評量 1.滑鼠操作左鍵、右鍵及滾輪 2.桌布圖片變更	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					址列、工具列工作窗格、內容區、捲軸、訊息列、常駐程式 2.佈景主題-內建主題操作、下載新主題 3.螢幕保護與電源管理 三、綜合活動 (一)教師示範完整變更桌布的歷程與流程。 (二)請學生模仿練習時，教師視學生程度應一步一步帶領完成變更桌布動作，增加學生自信心與完成度。 (三)學生獨立完成桌布圖片變更		
六 ~ 七	單元 3 電腦操作真簡單/電腦功能萬花筒/2 節	資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 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。	1. 多媒體、網路等常用小工具。 2. 視窗繪圖軟體「小畫家」	1.學生能體驗及運用多媒體、網路等常用小工具與他人互動。 2.學生能試探視窗繪圖軟體「小畫家」特性與技法，進行創作。	活動 1 電腦功能萬花筒 一、準備活動 (一)引起動機 1.運用 mediaplayer 點播樂曲及影片，引起學生從多媒體進入了解視窗系統內建基本應用功能。 2.向學生說明教學目標 認識列舉媒體播放器、瀏覽器、小算盤及記事本、小畫家五種生活常見功能軟體，藉以了解電腦的多功能。 二、發展活動 (一)講解從開始功能表~附屬應用程式，介紹應用程式連結所在地。 (二)介紹用 mediaplayer 播放影音 DVD、CD、Mp3 音樂檔案及 Mp4 影片檔案(清單、撥放模式、音量控制) (三)簡單介紹瀏覽器(以介紹 Chrome 為主)，首頁概念、瀏覽重點網站(Google、Yahoo、中央氣象局、校網) (四)介紹與實際使用小算盤的功能 (五)介紹最簡單的純文字文件	實作評量 1.操作小算盤算列式 2.記事本編輯文件	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 3

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					三、統整歸納 (一)教師出題列式，請學生運用小算盤算出答案。 (二)教師示範用記事本編輯文件，請學生輸入數字並設定格式。		
八～十	單元 3 電腦操作真簡單/我是小畫家/3 節	資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 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。	1. 多媒體、網路等常用小工具。 2. 視窗繪圖軟體「小畫家」	1.學生能體驗及運用多媒體、網路等常用小工具與他人互動。 2.學生能試探視窗繪圖軟體「小畫家」特性與技法，進行創作。	活動 2 我是小畫家 一、準備活動 (一)引起動機 1.示範撥放小畫家縮時繪圖影片，引起學生認同與跟進之驅力。 (https://youtu.be/MNBLmETsnCc?si=4-r-Yk_UV7t2tD5j) 2.向學生說明教學目標 介紹數位繪圖與小畫家的繪圖功能，讓學生發現數位繪圖讓畫畫變簡單，而且鼓勵同學將過往繪圖經驗融入其中。 二、發展活動 (一)介紹基本工具:鉛筆、放大鏡、填入色彩、橡皮擦、色彩選擇、快取圖案 (二)運用拖曳按鈕，調整畫布大小 (三)運用複製圖案及重疊功能，變化主題(選取、複製、貼上) (四)了解 Shift+形狀(直線)=等比例應用 (五)介紹進階工具:曲線工具、筆刷、透明選擇、圖形縮放、翻轉、文字工具 三、統整歸納 (一)實作""我的美麗家園""繪圖(運用矩形工具、填色工具、運用直線進行色塊切割與進階功能，完成作品。	實作評量：用小畫家畫出我的美麗家園	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 3

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					(二)介紹圖案存檔，認識常見數位影像格式(jpg、png、bmp)。		
十一~十四	單元 4 中英文輸入真 Easy/認識鍵盤與指法與英文輸入真 EASY/4 節	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 英語 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 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。	1.鍵盤各按鍵功能 2.中英文輸入法 3.英語大小寫字母 4.常用國字注音	1.學生能體驗鍵盤各按鍵功能。 2.學生能辨識英文大小寫字母及運用注音符號，體驗運用中英文輸入法進行輸入練習。	活動 1 認識鍵盤與指法與活動 2 英文輸入真 EASY 一、準備活動 (一)引起動機 1.教師以撰寫英文電子郵件內容為例，引起學生學習動機。 2.向學生說明教學目標 學生能認識鍵盤各按鍵功能及能精熟英文輸入法。 二、發展活動 (一) 教師運用教師運用廣播系統之教師全廣功能，示範各鍵盤按鍵功能。 1.示範鍵盤各功能分類(功能鍵區、打字鍵區、編輯方向鑑區、數字鍵區) 2.示範特定鍵功能(Capslock、Backspace、Tab、Ctrl、Shift、Alt、Esc、NumLock、del、Enter) 3.示範英文標點符號輸入 4.示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;) 5.Chromebook 鍵盤介紹 (二) 運用記事本，練習最基本的輸入。 (三) 練習特定鍵功能(Capslock、Backspace、Tab、Ctrl、Shift、Alt、Esc、NumLock、del、Enter) 三、統整歸納 拿示範英文文章，運用記事本，進行英文輸入練習。(小學三年級英文字彙量不多，初學不求快而在正確性與熟練指法，目標在練成不看鍵盤能正確輸入)	觀察評量： 學生用正確指法輸入英文字。 實作評量：示範英文文章，運用記事本，進行英文輸入練習，正確率達 80%以上。	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 4

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
十五~十七	單元 4 中英文輸入真 Easy/中文輸入真 Easy/3 節	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 英語 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 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。	1.鍵盤各按鍵功能 2.中英文輸入法 3.英語大小寫字母 4.常用國字注音	1.學生能體驗鍵盤各按鍵功能。 2.學生能辨識英文大小寫字母及運用注音符號，體驗運用中英文輸入法進行輸入練習。	活動 3 中文輸入真 Easy 一、準備活動 (一)引起動機 1.教師以撰寫中文電子郵件內容為例，引起學生學習動機。 2.向學生說明教學目標 學生能認識鍵盤各按鍵功能及能精熟中文輸入法。 二、發展活動 (一)教師示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)及輸入法切換(Ctrl+Shift) (二)教師示範新注音輸入法模式下中英切換(單 Shift 或 Ctrl+Space)，全形半形概念與切換(Shift+Space)。 (三)教師示範中文標點符號輸入。 (四) 運用記事本，練習最基本的輸入，同時講解新注音中的【換行】、【選字】的使用方式 1.練習標準指法放置位置(ASDFJKL;)及練習輸入法切換(Ctrl+Shift) 2.練習新注音輸入法中英切換(單 Shift 或 Ctrl+Space)，全形半形概念與切換(Shift+Space) 3.練習中文標點符號輸入 4.用記事本，練習最基本的輸入，同時練習新注音中的【自動辨識】、【選字】的使用方式。 三、統整歸納 拿示範中文文章，運用記事本，進行中文輸入練習。(小學三年級初學不求快而在正確性與熟練指法)	觀察評量： 學生用正確指法輸入中文字。 實作評量：示範中文文章，運用記事本，進行中文輸入練習，正確率達 80%以上。	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 4

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
十八	單元 5 檔案收納小管家/認識檔案與資料夾/1 節	資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 建立與管理檔案與資料夾 2.電腦的計量單位	1.學生能蒐集與整理各類檔案與資料夾。 2. 學生能描述電腦的計量單位。	活動 1 認識檔案與資料夾 一、準備活動 (一)引起動機 以故事圖比喻房間東西整理與電腦檔案歸類，說明檔案管理的重要性並介紹不同檔案圖示。 (二)向學生說明教學內容 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構 -數位資料類型的認識 -數位檔案與資料夾的介面 二、發展活動 (一)老師建立檔案或資料夾，並介紹兩者間不同 (二)以圖示列出各類檔案的不同 (三)說明檔案管理的目的 1.介紹分類架構 2.快速建立檔案與資料夾 3.按滑鼠右鍵了解檔名與副檔名 4.認識常見的檔案與圖示 5.認識常見的資料夾與圖示 (四)介紹 Chromebook 搜尋檔案的類型方法 三、統整歸納 完成連連看-檔案類型學習單。	紙筆評量：完成連連看-檔案類型練習。	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 5
十九	單元 5 檔案收納小管家/認識電腦的計量單位/1 節	資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 建立與管理檔案與資料夾 2.電腦的計量單位	1.學生能蒐集與整理各類檔案與資料夾。 2. 學生能描述電腦的計量單位。	活動 2 認識電腦的計量單位 一、準備活動 (一)引起動機 說明生活上可以應用到的基本單位，如長度、重量等，同樣電腦也有基本的計量單位來表示檔案的大小。 (二)向學生說明教學內容	紙筆評量：完成檔案大小選擇題練習。	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 5

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			資 D-II-2 數位資料的表示方法 -數位資料的基本單位表示 二、發展活動 (一)講解電腦基本單位表示 位元電腦的資料表示是使用二進位的 0 或 1，每一個 0 或 1 是最小的儲存單位，也就是位元(Bit)。 1.Byte：將 8 個 Bit 組合成一個位元組(1 Byte)，如英文字母或 0~9 的數字，能夠用一個位元組稱為字元。 2.1KB=1024 Bytes，約一千個字母。 3.1MB=1024 KB，約一百萬個字母。 4.1GB=1024 MB，約十億個字母。 5.1TB=1024 GB，約一兆個字母。 (二)介紹常見的儲存設備容量表示 1.硬碟、USB 隨身碟、光碟 2.介紹隨機存取記憶體與唯讀記憶體 (三)介紹傳輸單位表示 網路傳輸速度是指單位時間內透過網路傳輸的資料量，一班分成上傳速度與下載速度，越大表示速度越快。 三、統整歸納 完成檔案大小選擇題學習單。		
二十	單元 5 檔案收納小管家/認識檔案總管與刪除與還原/1 節	資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 建立與管理檔案與資料夾 2.電腦的計量單位。	1.學生能蒐集與整理各類檔案與資料夾 2. 學生能描述電腦的計量單位	活動 3 認識檔案總管與活動 4 刪除與還原 一、準備活動 (一)引起動機 教師開啟檔案總管並介紹檔案總管是電腦管理檔案、資料夾的地方，引起學生學習動機。 二、發展活動 (一)教師講解開啟檔案總管的方法	實作評量： 1.學生新增與命名資料夾，練習選取、複製與搬移資料夾。 2. 操作刪除檔	臺中市國小資訊教育市本課程 301 數位世界 EASY GO_v1 單元 5

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			(二)認識檔案總管介面 (三)檢視檔案總管不同模式(圖示、清單、內容、並排、詳細資料)與排序方式 (四)講解如何選取檔案與資料夾(拖曳選取、全部選取、個別選取與連續選取) (五)講解複製與搬移資料夾並請學生練習 (六)講解新增與命名資料夾並請學生練習 (七)講解刪除與還原並請學生練習 (八)講解清理回收筒並請學生練習 三、統整歸納 完成檔案總管學習單。	案與資料夾。 3.使用資源回收桶，操作清理與還原功能 紙筆評量：完成哪個是資料夾的圖示等 5 題選擇題。	

附件 3-3（國中小各年級適用）

【第二學期】

<table>
<tr><td>課程名稱</td><td colspan="2">桐林ｅ化</td><td>年級/班級</td><td>三年級/甲班</td></tr>
<tr><td rowspan="2">彈性學習課程類別</td><td colspan="2" rowspan="2">☑統整性(□主題□專題☑議題)探究課程
□社團活動與技藝課程
□特殊需求領域課程
□其他類課程</td><td>上課節數</td><td>每週 1 節，20 週，共 20 節</td></tr>
<tr><td>設計教師</td><td>科任教師</td></tr>
<tr><td>配合融入之領域及議題
(統整性課程必須 2 領域以上)</td><td colspan="2">□國語文 □英語文(不含國小低年級)
□本土語文□臺灣手語 □新住民語文
□數學 □生活課程 □健康與體育
□社會 □自然科學 ☑藝術
☑綜合活動
☑資訊科技(國小) □科技(國中)</td><td colspan="2">□人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育
□生命教育 □法治教育 □科技教育 ☑資訊教育
□能源教育 ☑安全教育 □防災教育 ☑閱讀素養
□家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育
□性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育
※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。※</td></tr>
<tr><td>對應的學校願景
(統整性探究課程)</td><td>卓越</td><td>與學校願景呼應之說明</td><td colspan="2">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，開創卓越的未來。</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">為了讓學生了解國民小學教育階段之課程建議之資訊科技學習重點，六大學習內容、四個學習表現面向，透過三年級桐林ｅ化認識資訊科技、輸入法、文書處理、繪圖及網際網路，以培養學生具備資訊的掌握、問題的解決、獨立的思考，知識的增進及觀念的創新等能力。</td></tr>
<tr><td>總綱核心素養具體內涵</td><td>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。</td><td>領綱核心素養具體內涵</td><td colspan="2">綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。
藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。
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。
藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</td></tr>
</table>

	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
課程目標	1. 具備良好的生活習慣，了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 2. 具備探索資訊科技的思考能力，並透過體驗與實踐處理資訊科技過程中所遇到的問題。 3. 具備科技與資訊應用的基本素養，理解各類媒體內容的意義與影響，能以同理心應用在生活與人際溝通。 4.能在應用網路及操作電腦過程中，具備理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人並與團隊成員合作之素養。		

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
一	單元 1 瀏覽器的使用/ 彈指之間悠遊地球村/1 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1.網路服務工具的基本操作	學生使用網路服務工具的基本操作，蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題，感受其重要性。	活動 1 彈指之間悠遊地球村 一、準備活動 (一)引起動機 以生活劇場故事圖說明比賽？查資料？流行服飾？現在不用到現場，用電腦上網就可以，引請學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：能運用行動網路服務工具資源處理日常生活問題的的基本操作。 二、發展活動 (一)教師說明什麼是網路？網路簡單來說包含了區域網路與網際網路。 (二)請學生發表網路能做什麼？教師最後彙整說明。 (三)五大瀏覽器的介紹 Chrome、Firefox、Edge、Safari、Opera。 (四)網址組合說明 1.教師講解網址就是網站的地址，就好像家中的地址。 2.教師講解網址的類別與國家代碼。 三、統整歸納 1.學生練習網址列鍵入自己學校的網址,並點選相關超連結,認識自己的學校 2.提供至少兩個網址,讓學生練習鍵入(例如教育部, 繪本花園)	實作評量： 1.能正確操作瀏覽器基本功能 2.能正確輸入網址格式 3.能連結瀏覽到自己學區內教育單位及公部門的網頁 口語評量：能說出區隔網址所代表的含意(教育網址,公部門網址,公司企業網址)	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 1
二	單元 1 瀏覽器的使用 /搜索引擎與關鍵字/1 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生	1.網路服務工具的基本操作	學生使用網路服務工具的基本操作，蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題，感受其重要	活動 2 搜索引擎與關鍵字 一、準備活動 (一)引起動機 教師操作展示 Google 搜尋引擎，導入本節學習主題。 (二)向學生說明教學內容：學生能使用搜尋引擎並了解		臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 1

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		活問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。		性。	網路對於日常生活的應用。 二、發展活動 (一)老師示範示範鍵入關鍵字，執行搜尋，並請學生練習鍵入關鍵字，例：女兒、長頸鹿等 (二)介紹 Chrome 同步功能 (三)教師說明 Chrome 書籤與管理 1.顯示書籤列 2.加入書籤 3.書籤管理員：新增資料夾、管理資料夾、刪除書籤、刪除資料夾與重新命名 三、統整歸納 學生練習 Chrome 書籤與管理，能顯示書籤列、加入書籤並能運用資料夾分類管理。	實作評量：學生能鍵入關鍵字搜尋 實作評量：學生能顯示書籤列、加入書籤並能運用資料夾分類管理。	
三 ~ 五	單元 2 數位學習高手/ 主動學習樂/3 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	1. 數位學習平台與學習資源網站。	學生使用數位學習平台與學習資源網站，蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題，感受其重要性。	活動 1 主動學習樂 一、準備活動 (一)引起動機 以生活劇場故事圖說明沒有字典、今天數學課程好想再聽一次，用電腦上網就可以，引請學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：知道數位學習平台提供的服務及知道如何找到適合自己學習的學習資源網站。 二、發展活動 (一)教師介紹數位學習，另外可請學生發表數位學習有什麼優勢，最後老師彙整說明。 (二)教師介紹網路學習資源與搜尋 1.透過網路搜尋引擎搜尋 2.使用台灣網站典藏系統搜尋 3.請學生練習搜尋學習下列網站並建立書籤	口語評量：能說出發表數位學習優勢 實作評量：學	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					(1)國立自然科學博物館 (2)國立台灣美術館 4.介紹數位學習平台的功能與服務 (1)教育雲帳號介紹與使用 (2)因材網 (3)均一教育平台 (4)PaGamo 三、統整歸納 請學生用教育雲帳號登入 PaGamo 完成註冊並開始學習任務。	生搜尋學習網站並建立書籤 實作評量：學生能用教育雲帳號登入 PaGamo 完成註冊並開始學習任務。	
六 ~ 七	單元 2 數位學習高手/ 數位學習停看聽-生字篇/2 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	1. 數位學習平台與學習資源網站。	學生使用數位學習平台與學習資源網站，蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題，感受其重要性。	活動 2 數位學習停看聽-生字篇 一、準備活動 (一)引起動機 教師提問學生習慣用的查生字工具為何？教師再問學生如何透過網路搜尋生字，導入本節學習主題。 (二)向學生說明教學內容：學生能運用資訊設備進行數位學習。 二、發展活動 (一)網路字典資源介紹 1.國語小字典 2.國語辭典檢編本 3.萌典-可切換國語辭典、臺灣閩南語、臺灣客家語 (二)請學生將上述網路字典加入書籤 (三)請學生利用國語小字典進行自己姓氏檢索 三、統整歸納	口語評量：學生能發表回答 實作評量： 1.學生網路字典並建立書籤 2.用國語小字典進行自己姓氏檢索 3.以目前國語	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					請學生以目前國語課文生字，上萌典完成字詞搜尋。	課文生字，上萌典完成字詞搜尋。	
八 ~ 九	單元 2 數位學習高手/ 數位學習停看聽-繪本篇/2 節	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	1. 數位學習平台與學習資源網站。	學生使用數位學習平台與學習資源網站，蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題，感受其重要性。	活動 3 數位學習停看聽-繪本篇 一、準備活動 (一)引起動機 教師播放來自山上的星星繪本(https://storybook.nlpi.edu.tw/book-single.aspx?BookNO=543#)，向學生說明在網路上的數位書籍，稱為電子書。 (二)向學生說明教學內容：數位學習網站與資源的體驗。 二、發展活動 (一) 國立公共資訊圖書館網站-圓夢繪本資料庫 1.國立公共資訊圖書館之搜尋 2.數位資源-圓夢繪本資料庫 3.點選左側清單，選擇要閱讀繪本，會輸入關鍵字搜尋：例如輸入大睛魚皮皮，按搜尋後，點選閱讀繪本。 (二)介紹國資圖數位網路學習資源操作 1.線上服務系統登入 1-1.數位資源網入口網登入 1-2.館藏查詢系統登入 2.電子書服務平台 2-1.登入方式 2-2.電子書搜尋及借閱	實作評量：至國資圖數位資源網，選讀兒童繪本之環保生態主題繪本。	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 2

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					三、統整歸納 請學生上國資圖數位資源網，選讀兒童繪本之環保生態主題繪本。		
十	單元 3 電腦塗鴉很簡單/數位作品一級棒/1 節	資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進 行創作。 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。	1. 網路服務工具 2. 視窗繪圖軟體「3D 小畫家」	1.學生能體驗及運用網路服務工具與他人互動。 2.學生能試探視窗繪圖軟體「3D 小畫家」特性與技法，進 行創作。	活動 1 數位作品一級棒 一、準備活動 (一)引起動機 以生活劇場故事圖說明去看 3D 電影，引導小畫家到 3D 小畫家會有什麼不同，引請學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：學生能認識並欣賞傳統與數位作品。 二、發展活動 (一)引導學生欣賞傳統作品並與學生討論其特點 (二)引導學生欣賞數位作品並與學生討論其特點 (三)數位作品及傳統美術作品簡單分辨及欣賞 (四)現代創作融入多元方式的介紹 (五)運用網際網路搜尋作品欣賞(可以使用 google 圖片搜尋功能，每生找一件) 三、統整歸納 請學生完成數位作品學習單。	口語評量：能說出傳統與數位作品特點 實作評量：學生能運用網際網路搜尋作品 紙筆評量：完成數位作品學習單	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 3
十一~十二	單元 3 電腦塗鴉很簡單/來一場 3D 繪圖之旅/2 節	資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-3 能試探	1. 網路服務工具 2. 視窗繪圖軟體「3D 小畫家」	1.學生能體驗及運用網路服務工具與他人互動。 2.學生能試探視窗繪圖軟體「3D 小畫家」特性與技法，進 行創作。	活動 2 來一場 3D 繪圖之旅 一、準備活動 (一)引起動機 教師介紹各式繪圖軟體，有 2D 與 3D 呈現形式，引起學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：學生能認識並操作各式入門繪圖軟體，如小畫家 3D。 二、發展活動		臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 3

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		媒材特性與技法，進行創作。 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。			(一)教師請學生發表觀看 2D 與 3D 差別 (二)講解小畫家 3D 操作並練習 1.開啟小畫家 3D，點選新增 2.說明筆刷樣式、粗細、不透明度與顏色等工具 3.點選 2D 圖形，請學生在畫布上繪製。 4.點選 3D 圖形，請學生在畫布上繪製。 5.運用 3D 檢視，更能讓學生了解 3D 立體和 2D 平面的不同 (三) 2D 轉 3D 1.點選 2D 圖形，請學生在畫布上繪製拉出一個圓形。 2.點選轉換成 3D 3.運用 3D 檢視觀看 三、統整歸納 學生練習操作以動物主題，運用 3D 圖庫或模型，呈現出動物樂園。	口語評量：學生能發表回答 實作評量： 1.學生能拉出 2D 圖形 2.學生能拉出 3D 圖形 實作評量：學生能將 2D 圖形轉 3D 實作評量：學生以動物主題，運用 3D 圖庫或模型，呈現出動物樂園。	
十三~十六	單元 3 電腦塗鴉很簡單/主題創作我最行/4 節	資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。	1. 網路服務工具 2. 視窗繪圖軟體「3D 小畫家」	1.學生能體驗及運用網路服務工具與他人互動。 2.學生能試探視窗繪圖軟體「3D 小畫家」特性與技法，進行創	活動 3 主題創作我最行 一、準備活動 (一)引起動機 教師展示用小畫家 3D 創作作品，引起學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：用小畫家 3D 畫出自己的寵物。		臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 3

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 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。		作。	二、發展活動 (一)教師示範學生並練習 1.開啟小畫家 3D，點選新增 2.點選 3D 圖形，請學生在畫布上繪製一個圓形。 3.加上兩個圓形當耳朵。 4.加上兩個圓形當眼睛。 5.畫一個橢圓做鼻子。 6.填上喜歡的顏色。 7.使用筆刷工具，美化你的寵物。 (二)完成後存成小畫家 3D 專案，以後還可以修改。 (三) 開啟 3D 媒體庫並簡單編輯色彩 1.選好你想要的 3D 模型，請學生拖曳出來使用。 2.點選編輯色彩 3.使用筆刷工具，美化你的模型。 三、統整歸納 學生練習以小畫家 3D 創作人物頭像。	實作評量：用小畫家 3D 畫出自己的寵物 實作評量：運用 3D 模型編輯色彩 實作評量：學生創作人物頭像。	
十七~十八	單元 4 系統指揮官/調校高手/2 節	資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演	1. 電腦系統基本設定 2. 保護個資方法與電腦病毒的危害 3.良好的資安使用習慣	1.學生能體驗電腦系統基本設定。 2.學生能概述保護個資方法與覺察電腦病毒的危害，提出並演練良好的資安使用習慣。	活動 1 調校高手 一、準備活動 (一)引起動機 以生活劇場故事圖說明帳號被盜用，引導學生重視資訊安全，引請學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：學生能瞭解電腦系統基本設定及如何保護個資。 二、發展活動 (一)開啟 WINDOWS 設定 1.時間設定	實作評量：學生變更使用者密碼、更換桌面、輸入法、工作列、時區..等各項設定操作 紙筆評量：學生完成調校高手學習單	臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 4

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		練減低或避免危險的方法。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。			2.更新與安全性 3.使用者帳號 4.變更使用者密碼 5.檢查隱私權 (二)設定密碼 1.密碼設定注意事項 2.密碼強度檢驗 3.設定螢幕保護程式 三、統整歸納 請學生完成調校高手學習單。		
十九~二十	單元 4 系統指揮官/ 保密防毒/3 節	資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 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。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E11 建立康健的數位使用習慣	1. 電腦系統基本設定 2. 保護個資方法與電腦病毒的危害 3.良好的資安使用習慣	1.學生能體驗電腦系統基本設定。 2.學生能概述保護個資方法與覺察電腦病毒的危害，提出並演練良好的資安使用習慣。	活動 2 保密防毒 一、準備活動 (一)引起動機 教師播放網路安全 5 - 電腦病毒防護影片(https://youtu.be/2Jr0RR3HpHI?si=zj6LB651mo_o3b38)，引導學生重視資訊安全，引請學生學習動機。 (二)向學生說明教學內容：學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣。 二、發展活動 (一)教師講解電腦病毒 1.電腦病毒是一種人為或非人為的電腦程式 2.電腦病毒的危害 3.電腦病毒的傳播 4.電腦病毒的攻擊 (二)其他常見資安攻擊手法 1.盜取帳號 2.殭屍病毒		臺中市國小資訊教育市本課程 302 數位學習 LETS GO_v1 單元 4

附件 3-3（國中小各年級適用）

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		與態度。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。			3.勒索病毒 (三)建立良好的資安使用習慣 1.不隨意洩漏自己個人資料 2.不要下載來路不明的檔案 3.使用正版的軟體 4.適用隨身碟前先掃毒注意安全 5.定時做安全性更新 6.安裝可靠的防毒軟體並定時掃毒 (四)教師介紹全民資安素養網兒童版 三、統整歸納 請學生完成資訊安全檢核表。	紙筆評量：完成資訊安全檢核表	