

南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位學習		年級/班級	三年級/四班
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	共 21 節, _840_分鐘
			設計教師	資訊教師群
配合融入之領域及議題	<input checked="" 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input 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 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 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 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	
對應的學校願景	長程教育、永續經營、教學成果、走向國際	與學校願景呼應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。	
設計理念	1. 規範行為：學期初先讓小朋友了解電腦教室的使用規範，並能正確規劃使用電腦時間及與電腦螢幕保持安全距離等，以維護身體健康。 2. 基礎知識：藉由日常生活使用資訊設備的經驗，體會資訊系統與資訊設備的關係，提升學童的資訊基本概念。例如：超級市場、提款機、定位系統、成績系統等，讓學生了解電腦與生活的關係。 3. 實踐操作：了解硬體與軟體的差異與作用。硬體如：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、喇叭、麥克風、印表機、掃瞄器等。軟體如：Windows 以及其他作業系統、輸入法練習軟體、滑鼠練習軟體…等。 4. 興趣引導：藉由模仿國語課本的文圖創作，引起學習動機，讓學生練習中英文輸入與電腦繪圖。			
總綱核心素養具體內涵	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。 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-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。 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。	領綱核心素養具體內涵	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 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。 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. 認識常見資訊系統、電腦基本概念以及生活運用。 2. 能用鍵盤滑鼠操作電腦，進行基本的中英文輸入與電腦繪圖。 3. 能進行基礎的瀏覽器使用。			

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材學習資源 自選/編教材 材須經課發會 審查通過
週次	單元名稱/節數						
一	電腦初體驗-電腦相見歡/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。	1. 知道並落實電腦教室規則。 2. 健康的使用電腦(坐姿、使用時間……)。 3. 實際體驗開機與關機。	<b>【引起動機】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師事前先開啟所有電腦並廣播教師電腦畫面，請學生先於教室外按照座號排隊，說明電腦教室上課基本規則後依次入座。使用簡報介紹本節課的目標和內容。</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>使用電腦規則：簡報說明電腦教室內需遵守的基本規則，如：不攜帶食物、保持環境整潔、使用後歸位、不隨意修改電腦設定。</li> <li>使用電腦姿勢：影片播放使用電腦的坐姿注意重點，以及手部姿勢的</li> </ul>	1. 口述評量：能正確說明電腦教室規則 2. 實作評量：能調整使用電腦的正確姿勢，並正確開關機 3. 觀察評量：觀察學生開機、關機的動作，以及設備有無歸位	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					調整。 • 電腦開機與關機：讓學生在自己的電腦上實際操作開機、關機時的動作，並注意設備的歸位。  <b>【統整活動】</b> • 學生討論並分享為何須遵守電腦教室規則，並說出引發的影響。 • 教師總結本課的重點，回答學生的問題。		
二、三	電腦初體驗-認識電腦硬體/2	科議 k-II-1 認識常見科技產品。 自 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 自 INf-II-1 日常生活中常見的科技產品。 綜合 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 能列舉哪些科技產品中有電腦的存在，並表達自己的想法和感受。 2. 能從日常經驗判斷電腦輸出與輸入設備用途與種類。	<b>【引起動機】</b> • 學生討論分享哪些設備中有電腦的存在。 • 學生觀察自己的電腦，並說出操作電腦不可缺少的設備。  <b>【發展活動】</b> • 基本設備：影片介紹使用電腦時的基本設備，以及電腦主機構造。 • 周邊設備：影片說明周邊設備與基本設備的不同。 • 輸入/輸出設備：教師講解輸入及輸出的概念後，引導學生將基本設備及周邊設備進行分類。 • 儲存設備與網路設備：影片說明電腦儲存資料使用的各種設備。  <b>【統整活動】</b> • 學生列出生活中的電腦設備並進行分類。	1. 口述評量：能正確說出電腦有哪些設備 2. 觀察評量：觀察學生是否能認真聽講，並將設備進行分類	台中市資訊電子版教材
四、五	電腦初體驗-認識電腦軟體/2	科議 k-II-1 認識常見科技產品。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 能列舉科技產品中哪些電腦品牌與手機品牌，並表達自己的想法和感受。 2. 實際體驗操作滑鼠打開與關閉視窗，並調整視窗大小。	<b>【引起動機】</b> • 教師詢問學生家人使用的電腦品牌與手機品牌，並初步整理。 • 老師詢問學生是否知道如何用電腦打開和關閉一個應用程式。  <b>【發展活動】</b> 1. 認識常見作業系統： • 影片播放 Windows、Android、iOS、Linux 四大常見的作業系統。 • 介紹作業系統的主要功能（如管理硬體和軟體、提供用戶界面等），並說明作業系統如何影響使用者習慣。 • 著重介紹 Windows 作業系統的基本界面，包括	1. 口述評量：能正確說出電腦有哪些作業系統 2. 實作評量：能正確使用滑鼠進行單擊、雙擊、右鍵等操作 3. 觀察評量：觀察學生使用滑鼠時的態度	台中市資訊電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					<p>桌面、圖標、開始菜單等。</p> <p>2. 滑鼠練習操作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>實物投影機展示滑鼠的基本結構，包括左鍵、右鍵和滾輪。</li> <li>示範滑鼠在桌面的基本操作，如單擊、雙擊、右鍵點擊和拖曳，並讓學生實際操作如何移動檔案。</li> </ul> <p>3. 視窗練習操作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>說明視窗的基本組成部分，如標題欄、工具欄、滾動條和視窗大小調整框。</li> <li>老師演示如何正確打開和關閉視窗，如何調整視窗大小和如何拖曳文件，並讓學生實際操作。</li> </ul> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師總結本節課的重點，強調滑鼠左鍵與右鍵不同的功能性。</li> </ul>		
六至八	電腦初體驗-認識鍵盤/3	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 實際體驗操作滑鼠打開適合的文字文件，輸入英數字。</p> <p>2. 使用編輯按鍵解決無法大小寫、空格等問題。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>影片介紹鍵盤的基本構造和基本按鍵的作用。</li> <li>認識輸入文字的輸入設備：鍵盤，依功能性可分為五區：功能鍵區、文字輸入區、編輯鍵區、方向鍵區、數字方向鍵區(燈號區)</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <p>1. 文字輸入練習：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>指導學生在桌面新增文字文件並開啟，完成練習題：數字和英文字母的輸入。</li> </ul> <p>2. 認識編輯按鍵：Enter 確認鍵、BackSpace 後退鍵、空白鍵、方向鍵、CapsLock 英文大小寫切換鍵，及相關燈號的認識。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>指導學生開啟文書輸入工具(計事本)，完成練習題：數字和字母的輸入(基礎篇)。</li> </ul> <p>3. 認識鍵盤按鍵：Shift 變換鍵、NumLock 數字方向切換鍵，及相關燈</p>	<p>1. 實作評量：能新增文字文件且開啟，完成數字和英文字母的輸入，並操作編輯按鍵。</p> <p>2. 觀察評量：觀察學生是否認真聽講</p>	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					<p>號的認識。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>指導學生開啟文書輸入工具(計事本)，完成練習題：數字和字母的輸入(進階篇)。</li> </ul> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生展示打字成果，教師給予反饋。</li> </ul>		
九至十二	我會用電腦-我會用電腦打字-英文篇/4	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 體驗使用鍵盤輸入符號，熟悉正確的鍵盤輸入方法。</p> <p>2. 利用合宜的打字練習軟體練習英文打字。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>影片播放英文鍵盤排列方式的由來。</li> <li>影片播放世界上打字最快的人。</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>了解鍵盤指法的分布。</li> <li>使用英文打字軟體練習上列、中列、下列鍵。</li> </ul> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生將打字成果截圖上傳，教師給予反饋。</li> </ul>	<p>1. 口述評量：能回答鍵盤及特殊符號的用法</p> <p>2. 實作評量：能熟悉英打鍵盤之鍵位並學習正確打字姿勢</p> <p>3. 觀察評量：觀察學生使用鍵盤時的態度</p>	台中市資訊 電子版教材
十三至十六	我會用電腦-我會用電腦打字-中文篇/4	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 體驗使用鍵盤輸入符號，熟悉正確的鍵盤輸入方法。</p> <p>2. 利用合宜的打字練習軟體練習中文打字。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師說明幾種常見的中文輸入法，並說明如何切換中英文輸入法。</li> <li>教師說明中文注音鍵盤的排列方式。</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>了解鍵盤指法的分布。</li> <li>使用中文打字軟體練習上列、中列、下列鍵。</li> </ul> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生將打字成果截圖上傳，教師給予反饋。</li> </ul>	<p>1. 口述評量：能回答鍵盤及特殊符號的用法</p> <p>2. 實作評量：能熟悉中打鍵盤之鍵位並學習正確打字姿勢</p> <p>3. 觀察評量：觀察學生使用鍵盤時的態度</p>	台中市資訊 電子版教材
十七至十九	我會用電腦-我會用電腦畫畫/3	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>	<p>1. 體驗使用 3D 小畫家的各種繪圖工具。</p> <p>2. 能依照不同繪圖工具的特性進行創作。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師詢問學生美勞課使用哪些工具創作，並播放 3D 小畫家的繪圖影片。</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹小畫家基本操作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>介紹小畫家的介面和基本功能，講解小畫家的介面，包括工具欄、顏色板和繪圖區域。</li> <li>使用鉛筆和刷子工具進行繪畫，並示範如何選擇不同的顏色和筆觸。</li> </ul>	<p>1. 實作評量：能使用小畫家的繪圖工具，並將成果存檔</p> <p>2. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</p>	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					<ul style="list-style-type: none"> <li>使用橡皮擦工具擦除錯誤的部分，並示範如何使用填色工具為圖形上色。</li> </ul> <p>2. 介紹小畫家進階功能：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>使用形狀工具繪製圓形、矩形和其他基本圖形，並示範如何調整圖形的大小和顏色。</li> <li>使用文字工具在畫作中添加文字，並示範如何調整文字的大小、字體和顏色。</li> <li>使用放大鏡工具放大和縮小畫作，並示範如何使用選擇工具選取和移動圖形。</li> </ul> <p>3. 繪製 3D 物件：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師示範 3D 物件繪圖、選擇。</li> <li>旋轉、縮放和移動 3D 物件。</li> <li>學生使用 3D 物件（如方塊、球體等）組合立體圖形，並使用工具進行繪製。</li> <li>選擇顏色和填色工具，為繪製的 3D 物件添加顏色和細節。</li> </ul> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生將繪圖成果上傳，教師給予反饋。</li> </ul>		
二十至二十一	我會用電腦-我會上網/2	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<p>1. 體驗瀏覽器的使用，並使用關鍵字蒐集資料。</p> <p>2. 體驗登入 Google 帳號。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師詢問學生是什麼使我們可以跟國際溝通。</li> <li>影片播放使用瀏覽器上網的過程。</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <p>1. 認識瀏覽器：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>認識各家瀏覽器(IE、Edge、Chrome、Firefox 等)</li> <li>說明瀏覽器視窗的介面。</li> <li>輸入網址與開啟網頁。</li> <li>輸入關鍵字搜尋網頁。</li> <li>將網頁加入書籤</li> </ul> <p>2. 登入 Google 帳號：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>使用學校帳號登入 Google。</li> <li>認識信箱、地圖、雲端硬碟等功能。</li> </ul> <p>【統整活動】</p>	<p>1. 口述評量：能說出有哪些瀏覽器，及瀏覽器的作用</p> <p>2. 實作評量：能操作瀏覽器視窗介面，並使用關鍵字搜尋網頁資料</p> <p>3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</p>	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					<ul style="list-style-type: none"> <li>學生分享搜尋到的資料成果，以及遇到的問題，教師給予反饋。</li> </ul>		

南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第二學期】

課程名稱	數位學習		年級/班級	三年級/ 四 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	共 21 節, _840_分鐘
			設計教師	資訊教師群
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input 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 type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input 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 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 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 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	長程教育、永續經營、教學成果、走向國際	與學校願景呼應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。	
設計理念	1. 探究式學習：透過探索和實驗引導學生理解和掌握新知識，培養他們的好奇心和創造力。提供學生自主學習的機會，讓他們在發現問題和解決問題的過程中成長。 2. 實踐操作：強調動手操作的重要性，讓學生在實際操作中鞏固所學知識。提供多樣化的設計和製作任務，提升學生的實踐能力和創作水平。 3. 趣味性與互動性：利用有趣的課程內容和學習活動，提升學生的學習興趣和參與度。創造互動性的學習環境，促進學生之間的交流和合作。 4. 應用與實用性：強調所學技能的實用性，讓學生能夠將所學知識應用到日常生活中。通過製作實用的物品，如書籤、海報和賀卡，讓學生感受到學習的成就感。			
總綱核心素養 具體內涵	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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 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-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。	領綱核心素養 具體內涵	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 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。 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。	
課程目標	1. 數位素養：透過各種數位工具和技術的學習，提升學生的數位素養和基本操作技能。讓學生熟悉並能夠正確使用各種數位平台和應用，如非常好色 7、Code.org、Gmail 等。 2. 創意表達：培養學生的創意和設計能力，讓他們能夠通過設計和製作活動表達自己的想法和情感。提供學生展示個性和風格的機會，鼓勵他們發揮創意進行設計。 3. 實踐能力：通過實際操作和設計任務，讓學生掌握基本的圖形設計和圖像處理技巧。培養學生的問題解決能力和邏輯思維能力，讓他們能夠獨立完成各種設計和製作任務。 4. 安全意識與禮儀：透過電子郵件使用和網絡安全教育，培養學生的安全意識和網絡禮儀。讓學生了解並遵守數位世界中的基本規範，提升其數位素養和責任感。			

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
一至 二	飛鴿傳書-中文快 打/2	資議 t-II-1 體 驗常見的資訊系 統。 國 3-II-2 運用 注音符號，檢索 資訊，吸收新 知。 綜 1b-II-1 選 擇合宜的學習方 法，落實學習行 動。	資議 T-II-1 資料 處理軟體的基本操 作。 資議 H-II-1 健康 數位習慣的介紹。 國 Aa-II-1 標注注 音符號的各類文 本。 綜 Ab-II-1 有效的 學習方法。	1. 體驗使用鍵盤輸入符 號，熟悉正確的鍵盤輸入 方法。 2. 利用合宜的打字練習軟 體練習中文打字。	新的學期開始，帶領學生 再次認識電腦教室環境， 安排學生座位，透過投影 片叮嚀電腦教室使用規 則。  【引起動機】  教師說明上學期用中文注 音練習軟體沒有選字問 題，但是真正的打字需要 手動選字，並且有輸入標 點符號的問題。  【發展活動】 1. 使用樂打中文軟體練 習，認識軟體操作介面。 2. 將學生上學期國文課文 輸入為 txt 文字檔載入。 3. 教師說明如何使用鍵盤 打出中文符號。  【統整活動】 1. 學生使用學習過的課文 練習打字。 2. 盡量使用雙手打字，食 指放在「F」、「J」的位 置養成良好習慣。	1. 口述評量： 能回答鍵盤 及特殊符號 的用法 2. 實作評量： 能熟悉中打 鍵盤之鍵位 並學習正確 打字姿勢 3. 觀察評量： 觀察學生使 用鍵盤時的 態度	台中市資訊 電子版教材
三至 五	飛鴿傳書-我會寄 mail/3	資議 t-II-1 體 驗常見的資訊系 統。 綜 2a-II-1 覺 察自己的人際溝 通方式，展現合 宜的互動與溝通 態度和技巧。	資議 S-II-1 常見 網路設備、行動裝 置及系統平臺之功 能體驗。 資議 T-II-2 網路 服務工具的基本操 作。 綜 Ba-II-3 人際溝 通的態度與技巧。	1. 體驗登入 Gmail 帳號 2. 能以合宜的態度撰寫信 件內容並寄信給老師	【引起動機】  • 請同學回答若要傳訊給 遠方的親友可以使用何 種方式，影片播放從古 至今的傳信方式。  【發展活動】 1. 介紹常見的電子郵件 2. 使用學校帳號登入 google gmail 電子郵件 3. 以 gmail 寫信給老師並 回信 4. 通訊錄的建立與收集 (同班同學及任課老師)  【統整活動】  • 學生說明 gmail 的寄信 流程，教師統整回饋。	1. 口述評量： 能詳細說明 gmail 的寄 信流程 2. 實作評量： 能登入 Gmail 電子 郵件，寫信 給老師並回 信 3. 觀察評量： 能聆聽教師 所呈現的訊 息，理解內 容	台中市資訊 電子版教材



教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
六至 八	我會寫程式-認識 blocky/3	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p>	<p>1. 能根據關卡條件選擇合適的程式積木。</p> <p>2. 能以運算思維完成程式積木的關卡，並從中獲得樂趣。</p>	<p><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師展示一段介紹 Blocky 的短片，內容包括 Blocky 的用途和一些有趣的程式設計範例。</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>講解什麼是 Blocky，說明介面(積木、工作區域、開始運行按鈕)。</li> <li>教師示範如何使用積木設計程式，如讓角色移動，並讓學生操作。</li> <li>介紹條件語句和循環，如讓角色根據條件改變方向或重複某些動作。</li> <li>使用 Blocky 設計一個簡單的小遊戲，如一個角色在螢幕上收集物品。</li> <li>指導學生測試他們設計的遊戲，找出問題並進行改進。</li> </ol> <p><b>【統整活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生展示設計成果，並分享積木設計過程中遇到的問題，教師予以解決。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口述評量：能說明每個程式的步驟含義</li> <li>實作評量：能熟悉程式積木的基本操作，並完成關卡</li> <li>觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	台中市資訊 電子版教材
九至 十一	我會寫程式-認識 Code.org/3	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p>	<p>1. 能根據關卡條件選擇合適的程式積木。</p> <p>2. 能以運算思維完成程式積木的關卡，並從中獲得樂趣。</p>	<p><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>播放介紹 Code.org 的短片，介紹其用途和一些有趣的程式設計範例。</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生認識 code.org 操作介面</li> <li>code.org 課程：拼圖-學會拖曳與放置(drag and drop) 透過拖拉程式積木來寫程式。</li> <li>code.org 課程：生活中的演算法-紙飛機</li> <li>code.org 課程：認識序列(Sequence)-迷宮</li> <li>code.org 課程：認識序列(Sequence)-小藝術家</li> <li>code.org 課程：學會迴圈(Loops)</li> </ol> <p><b>【統整活動】</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口述評量：能說明每個程式的步驟含義</li> <li>實作評量：能熟悉程式積木的基本操作，並完成關卡</li> <li>觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					<ul style="list-style-type: none"> <li>通過兩種不同的編程軟體，讓學生知道寫程式有多種不同的方法達成，並且其中的邏輯概念是相同的。</li> </ul>		
十二	美術設計師-認識 非常好色/1	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 體驗使用非常好色 7。</p> <p>2. 開啟 Q 版人物模板，並使用想像力選擇適合自己的人物造型。</p> <p>3. 將作品儲存為專案檔及 png 檔。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>想一想，如果可以設計卡片、海報，可以做出什麼？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>認識非常好色 7。</li> <li>知道如何開啟非常好色軟體。</li> <li>了解如何使用非常好色製作作品。</li> <li>認識軟體的操作介面。</li> </ol> <p>【統整活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>小試身手製作 Q 版人物。</li> <li>儲存專案作品和另存成 png 檔案。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口述評量：能說出非常好色 7 可以製作哪些類型的作品</li> <li>實作評量：能開啟 Q 版人物模板，並使用想像力選擇適合自己的人物造型，並將作品儲存</li> <li>觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	自編教材
十三 至十五	美術設計師-我的 書籤/3	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 體驗製作個人書籤。</p> <p>2. 能運用想像力修改或加入適合的圖案、背景、邊框和文字。</p> <p>3. 認識圖層概念，並調整圖層順序。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>如果可以有一張個人書籤，會想做成什麼樣子？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挑選開啟書籤範本。</li> <li>移動、修改既有圖案。</li> <li>移動、修改既有背景、邊框。</li> <li>認識圖層概念，並調整圖層順序。</li> <li>加入新的圖案、背景、邊框、文字。</li> <li>圖案的縮放與旋轉。</li> </ol> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生儲存專案作品和另存成 png 檔案，教師給予回饋，並列印裁切出來發給學生。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口述評量：能說出圖層順序對圖案的影響</li> <li>實作評量：能加入適合的圖案、背景、邊框、文字，製作出個人書籤</li> <li>觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	自編教材
十六 至十八	美術設計師-製作 交通安全海報/3	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的</p>	<p>1. 體驗製作海報。</p> <p>2. 能依圖層順序加入海報視覺元素，並使用物件鏡射、旋轉至適合的角度。</p> <p>3. 加入圖形工具自製圖形</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一張宣導海報需要有哪些要素？</li> </ul> <p>【發展活動】</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口述評量：能說出圖形工具的使用和組合應用</li> <li>實作評量：能使用物件鏡射、旋轉</li> </ol>	自編教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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						
		主題。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	學習方法。	並組合。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開啟海報空白範本(直式)。</li> <li>2. 說明如何佈置海報，依圖層順序完成背景、人物與插圖。</li> <li>3. 學會運用物件鏡射技巧。</li> <li>4. 試著將物件旋轉調整。</li> <li>5. 加入圖形工具自製圖形。</li> <li>6. 利用滴管功能設定圖形顏色。</li> <li>7. 將所有物件組合起來，並認識物件組合的差別。</li> </ol> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生儲存專案作品和另存成 png 檔案，教師給予回饋。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 至適合的角度，完成交通海報</li> <li>觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	
十九至二十一	美術設計師-製作教師節卡片/3	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 體驗製作賀卡。</li> <li>2. 設計封面及封底，並在內頁加入適合給老師的感謝語。</li> <li>3. 使用小畫家創作圖片並匯入賀卡。</li> </ol>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 暑假過後就是教師節了，配合學校活動請同學製作卡片贈與老師。</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開啟賀卡範本並選擇。</li> <li>2. 說明賀卡封面、內頁和封底的差異。</li> <li>3. 練習將標題改變形狀。</li> <li>4. 了解如何將內容文字水平或垂直對齊。</li> <li>5. 使用小畫家自製透明背景圖片並匯入。</li> <li>6. 將圖片套上鏡射功能。</li> </ol> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生知道卡片列印出來的折法，並存入自己的範本。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口述評量：能說明賀卡封面、內頁和封底的差異</li> <li>2. 實作評量：能設計封面及封底，並在內頁加入適合給老師的感謝語</li> <li>3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</li> </ol>	自編教材