

# 南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程—主題式教學教案

## 一、課程設計原則與教學理念說明

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。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。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。藉由模仿國語課本的文圖創作，引起學習動機，讓學生練習中文輸入與電腦繪圖。

### ● 課程架構：



### ● 課程目標：

## 課程目標

### 三年級上學期

1. 作業系統、視窗操作。
2. 電腦輸入的方法。
3. 熟悉中英文鍵位。
4. 用繪圖工具創作圖形。
5. 開關瀏覽器、資料搜尋。
6. 建立資安觀念。

### 四年級上學期

1. 簡單動畫的製作，理解幀數和時間軸概念。
2. 文書處理，文書排版和格式設定。
3. 熟悉雲端應用和協作。
4. 邏輯思維解決問題。

### 五年級上學期

1. 認識數位影像格式及影像處理技術，對影像進行整修、美化與設計。
2. 圖層管理、群組物件、超連結、加入轉場、動畫特效與背景音樂。

### 六年級上學期

1. 硬體輔助教學及合作學習。
2. 通過實踐課程幫助學生掌握問題解決、邏輯推理和創意思維。

### 三年級下學期

1. 中文打字、選字。
2. 使用電子郵件交流。
3. 了解程式邏輯(順序、迴圈、條件判斷)。
4. 基本的圖形設計、圖像處理技巧和圖層概念。

### 四年級下學期

1. 數據處理、基本函數與圖表分析。
2. 培養美感，透過模板掌握設計技巧，如排版、配色、構圖和效果。團隊協作能力。

### 五年級下學期

1. 培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。繪製流程圖。專案設計能力。

### 六年級下學期

1. 理解micro:bit開發板的運作方式，並與其他電子元件結合，動手實踐生活科技。
2. 照片拼貼。

## 二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程		設計者	資訊教師群
實施年級		三年級		總節數	第一學期 每週1節，共21節
主題名稱		數位學習			
設計依據					
核心素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作			
	領綱	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</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>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
與其他領域/科目的連結		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <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)			
議題融入	實質內涵	<p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>安 E4 探討日常生活應該注意的安全。</p>			
	所融入之單元	所有單元			
教材來源		台中市資訊電子版教材			
教學設備/資源		電腦、投影機			
各單元與學習目標					
單元名稱		學習重點		學習目標	
單元一 電腦初體驗		<p>學習表現</p> <p>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。</p> <p>社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>科議 k-II-1 認識常見科技產品。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <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>1. 電腦教室規則</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>理解並遵守電腦教室的基本規則。</li> <li>培養良好的數位禮儀和行為習慣。</li> <li>確保使用電腦設備的安全性和有效性。</li> </ul> <p>2. 認識電腦軟硬體</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>識別並了解常見的電腦硬體組件(如螢幕、鍵盤、滑鼠、主機等)。</li> </ul>	

		<p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>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。</p>	<p>• 理解基本的電腦軟體（如作業系統、應用軟體）的功能和用途。</p> <p>3. 使用鍵盤滑鼠</p>
	學習內容	<p>自 INF-II-1 日常生活中常見的科技產品。</p> <p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</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>健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	<p>• 掌握正確的鍵盤打字姿勢和基本打字技巧。</p> <p>• 熟練使用滑鼠進行點擊、拖動和選取操作。</p>
單元二 我會用電腦	學習表現	<p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>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>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>1. 進階英文打字</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。</li> <li>• 能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</li> </ul> <p>2. 進階中文打字</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。</li> <li>• 能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</li> </ul>
	學習內容	<p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</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 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>	<p>3. 小畫家基礎應用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能夠熟悉小畫家的界面和各種繪圖工具的使用。</li> <li>• 能夠創作簡單的圖形和繪畫作品，表達自己的創意。</li> </ul> <p>4. 瀏覽器使用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。</li> <li>• 能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</li> </ul>

## 教學單元設計(一)

### 一、教學設計理念

本單元通過明確的規則和指南，幫助學生養成良好的使用習慣，確保電腦教室環境的安全和有序。從基本概念入手，幫助學生建立對電腦的初步認識，並理解硬體和軟體的基本功能和用途。通過實際操作和演示，加深學生對硬體和軟體的理解，確保學生能夠熟練使用鍵盤和滑鼠。

### 二、教學單元設計

主題	數位學習		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	共 8 節， <u>320</u> 分鐘
單元名稱	電腦初體驗			
設計依據				
學習 重點	學習表現	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。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 科議 k-II-1 認識常見科技產品。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 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。	核心 素養	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。 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。 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。 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。
	學習內容	自 INf-II-1 日常生活中常見的科技產品。 科議 N-II-1 科技與生活的關係。 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。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。		
議題 融入	學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育-品德發展層面 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育-運算思維與問題解決、資訊科技的使用態度 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育-日常生活安全		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。		
與其他領域/ 科目的連結	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小)			
教材來源	台中市資訊電子版教材			
教學設備/資源	電腦、投影機			
學生經驗分析	基礎中文注音、英文字母認識			

## 學習目標

1. 電腦教室規則：學生能夠了解並遵守電腦教室的規則和行為準則。能夠正確、安全地使用電腦和相關設備。能夠培養尊重他人和愛護設備的意識。
2. 認識電腦軟硬體：學生能夠識別並說出常見的電腦硬體組件名稱和功能。理解基本的電腦軟體及其用途。知道如何正確連接和使用硬體設備。
3. 使用鍵盤滑鼠：學生能夠正確握持和使用鍵盤，進行基本的打字練習。掌握滑鼠的基本操作，能夠準確地點擊、雙擊和拖動。提高手眼協調能力和操作熟練度。

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">第一節 電腦相見歡</div> <p style="text-align: center;"><b>【引起動機】</b></p> <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>	5	觀察評量
<p style="text-align: center;"><b>【發展活動】</b></p> <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，以及手部姿勢的調整。</li> <li>• 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。</li> </ul>	25	實作評量
<p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 教師總結本課的重點，回答學生的問題。</li> </ul>	10	口述評量
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">第二、三節 認識電腦硬體</div> <p style="text-align: center;"><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生討論分享哪些設備中有電腦的存在。</li> <li>• 學生觀察自己的電腦，並說出操作電腦不可缺少的設備。</li> </ul>	10	口述評量
<p style="text-align: center;"><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> </ul>	60	觀察評量

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 周邊設備：影片說明周邊設備與基本設備的不同。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生列出生活中的電腦設備並進行分類。</li> </ul>	10	口述評量
<p style="text-align: center;"><b>第四、五節認識電腦軟體</b></p> <p style="text-align: center;"><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>	5	口述評量
<p style="text-align: center;"><b>【發展活動】</b></p> <p>1. 認識常見作業系統：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 影片播放 Windows、Android、iOS、Linux 四大常見的作業系統。</li> <li>• 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。</li> <li>• 著重介紹 Windows 作業系統的基本界面，包括桌面、圖標、開始菜單等。</li> </ul> <p>2. 滑鼠練習操作：</p>	20	觀察評量
<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>	25	實作評量
<p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></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>	5	觀察評量

<b>第六~八節 認識鍵盤</b>		
<b>【引起動機】</b>		
<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>		10 觀察評量
<b>【發展活動】</b>		
1. 文字輸入練習：		25 實作評量
<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>		
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。		10 觀察評量
<ul style="list-style-type: none"> <li>指導學生開啟文書輸入工具(記事本)，完成練習題：數字和字母的輸入(基礎篇)。</li> </ul>		30 實作評量
3. 認識鍵盤按鍵：Shift 變換鍵、NumLock 數字方向切換鍵，及相關燈號的認識。		10 觀察評量
<ul style="list-style-type: none"> <li>指導學生開啟文書輸入工具(記事本)，完成練習題：數字和字母的輸入(進階篇)。</li> </ul>		30 實作評量
<b>【統整活動】</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>學生展示打字成果，教師給予反饋。</li> </ul>		5 觀察評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		<p>1. 電腦教室規則：學生能夠了解並遵守電腦教室的規則和行為準則。能夠正確、安全地使用電腦和相關設備。能夠培養尊重他人和愛護設備的意識。</p> <p>2. 認識電腦軟硬體：學生能夠識別並說出常見的電腦硬體組件名稱和功能。理解基本的電腦軟體及其用途。知道如何正確連接和使用硬體設備。</p> <p>3. 使用鍵盤滑鼠：學生能夠正確握持和使用鍵盤，進行基本的打字練習。掌握滑鼠的基本操作，能夠準確地點擊、雙擊和拖動。提高手眼協調能力和操作熟練度。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
觀察評量	表現描述	學生積極參與課堂活動，表現出高度的興趣和投入，操作過程流暢，能夠獨立完成所有指導步驟。	學生積極參與課堂活動，表現出一定的興趣和投入，操作過程大致順利，能夠在少量指導下完成所有步驟。	學生參與課堂活動，表現出一定的關注，操作過程中需要一些指導，能夠完成主要步驟。	學生參與課堂活動，但表現不積極，注意力不集中，操作過程中需要大量指導，僅能完成部分步驟。	未達D級
	評分指引	學生在課堂上積極參與，並能夠獨立完成所有操作，無需教師的幫助。	學生在課堂上參與積極，能夠在少量指導下完成大部分操作。	學生在課堂上參與度一般，需要一些指導才能完成主要操作。	學生在課堂上參與度低，需要大量指導才能完成部分操作。	未達D級
	評量工具	觀察記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下



學習目標		<p>1. 電腦教室規則：學生能夠了解並遵守電腦教室的規則和行為準則。能夠正確、安全地使用電腦和相關設備。能夠培養尊重他人和愛護設備的意識。</p> <p>2. 認識電腦軟硬體：學生能夠識別並說出常見的電腦硬體組件名稱和功能。理解基本的電腦軟體及其用途。知道如何正確連接和使用硬體設備。</p> <p>3. 使用鍵盤滑鼠：學生能夠正確握持和使用鍵盤，進行基本的打字練習。掌握滑鼠的基本操作，能夠準確地點擊、雙擊和拖動。提高手眼協調能力和操作熟練度。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
實作評量	表現描述	作品質量高，完全符合要求，創意豐富，設計精美，沒有顯著錯誤，展示了對工具和技術的全面掌握。	作品質量較高，基本符合要求，設計較為美觀，有少量小錯誤，但不影響整體效果，展示了對工具和技術的良好掌握。	作品質量中等，基本符合要求，設計一般，有一些錯誤，但能夠部分展示對工具和技術的掌握。	作品質量較低，僅基本符合要求，設計較差，有較多錯誤，僅能有限地展示對工具和技術的掌握。	未達D級
	評分指引	學生的作品達到高質量標準，創意和設計均非常出色，無顯著錯誤。	學生的作品質量較高，有少量小錯誤但不影響整體效果。	學生的作品質量中等，有一些錯誤，設計一般。	學生的作品質量較低，有較多錯誤，設計較差。	未達D級
評量工具	檔案記錄					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 電腦教室規則：學生能夠了解並遵守電腦教室的規則和行為準則。能夠正確、安全地使用電腦和相關設備。能夠培養尊重他人和愛護設備的意識。</p> <p>2. 認識電腦軟硬體：學生能夠識別並說出常見的電腦硬體組件名稱和功能。理解基本的電腦軟體及其用途。知道如何正確連接和使用硬體設備。</p> <p>3. 使用鍵盤滑鼠：學生能夠正確握持和使用鍵盤，進行基本的打字練習。掌握滑鼠的基本操作，能夠準確地點擊、雙擊和拖動。提高手眼協調能力和操作熟練度。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
口述 評量	表現 描述	口頭表達清晰、條理分明，能準確描述操作步驟和理解原理，能回答教師提出的所有相關問題，展示出對課程內容的深入理解。	口頭表達較清晰，有邏輯，能描述大部分操作步驟和理解原理，能回答大部分教師提出的問題，展示出對課程內容的良好理解。	口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和理解原理，能回答部分教師提出的問題，展示出對課程內容的一般理解。	口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和理解原理，僅能回答少量教師提出的問題，展示出對課程內容的有限理解。	未達 D級
評分 指引		學生口頭表達非常清晰，能準確描述操作步驟和原理，回答所有問題。	學生口頭表達清晰，能描述大部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和原理，回答少量問題。	未達 D級
評量 工具	觀察記錄					
分數 轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

## 教學單元設計(二)

### 一、教學設計理念

通過進階的打字訓練，幫助學生提高中文和英文的打字速度和準確性，培養他們的數字化基礎能力。通過小畫家軟體，激發學生的創造力和藝術表達能力，讓他們在數位繪圖中發揮自己的創意。強調學生對瀏覽器的基本使用和安全上網的意識，培養他們的信息搜尋能力和數位素養。

### 二、教學單元設計

主題	數位學習		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	共 13 節， <u>520</u> 分鐘
單元名稱	我會用電腦			
設計依據				
學習重點	學習表現	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	核心素養	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。 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。 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。 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。
	學習內容	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 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。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。		
議題融入	學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育-品德發展層面 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育-運算思維與問題解決、資訊科技的使用態度 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育-日常生活安全		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。		
與其他領域/科目的連結		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小)		
教材來源		台中市資訊電子版教材		
教學設備/資源		電腦、投影機		

學生經驗分析		基礎中文注音、英文字母認識	
學習目標			
<p>1. 進階英文打字：學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</p> <p>2. 進階中文打字：學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</p> <p>3. 小畫家基礎應用：學生能夠熟悉小畫家的界面和各種繪圖工具的使用。能夠創作簡單的圖形和繪畫作品，表達自己的創意。</p> <p>4. 瀏覽器使用：學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</p>			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式
<p><b>第一~四節我會用電腦打字-英文篇</b></p> <p><b>【引起動機】</b></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><b>【發展活動】</b></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><b>【統整活動】</b></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>		10	觀察評量
<p><b>第五~八節我會用電腦打字-中文篇</b></p> <p><b>【引起動機】</b></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><b>【發展活動】</b></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><b>【統整活動】</b></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>		140	實作評量
<p><b>第九~十一節我會用電腦畫畫</b></p> <p><b>【引起動機】</b></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</li> </ul>		10	觀察評量
		140	實作評量
		10	實作評量
		5	觀察評量

小畫家的繪圖影片。

**【發展活動】**

1. 介紹小畫家基本操作：
  - 介紹小畫家的介面和基本功能，講解小畫家的界面，包括工具欄、顏色板和繪圖區域。
  - 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。
  - 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。
2. 介紹小畫家進階功能：
  - 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。
  - 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。
  - 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。
3. 繪製 3D 物件：
  - 教師示範 3D 物件繪圖、選擇。
  - 旋轉、縮放和移動 3D 物件。
  - 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。
  - 選擇顏色和填色工具，為繪製的 3D 物件添加顏色和細節。

**【統整活動】**

- 學生將繪圖成果上傳，教師給予反饋。

**第十二、十三節我會上網**

**【引起動機】**

- 教師詢問學生是什麼使我們可以跟國際溝通。
- 影片播放使用瀏覽器上網的過程。

**【發展活動】**

1. 認識瀏覽器：
  - 認識各家瀏覽器(IE、Edge、Chrome、FireFox 等)
  - 說明瀏覽器視窗的介面。
  - 輸入網址與開啟網頁。
  - 輸入關鍵字搜尋網頁。

110 實作評量

5 觀察評量

10 觀察評量

30 實作評量

<ul style="list-style-type: none"> <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 style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <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>	30	實作評量
參考資料：(若有請列出)	10	口述評量
學生回饋	教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		<p>1. 進階英文打字：學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</p> <p>2. 進階中文打字：學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</p> <p>3. 小畫家基礎應用：學生能夠熟悉小畫家的界面和各種繪圖工具的使用。能夠創作簡單的圖形和繪畫作品，表達自己的創意。</p> <p>4. 瀏覽器使用：學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
觀察 評量	表現 描述	學生積極參與課堂活動，表現出高度的興趣和投入，操作過程流暢，能夠獨立完成所有指導步驟。	學生積極參與課堂活動，表現出一定的興趣和投入，操作過程大致順利，能夠在少量指導下完成所有步驟。	學生參與課堂活動，表現出一定的關注，操作過程中需要一些指導，能夠完成主要步驟。	學生參與課堂活動，但表現不積極，注意力不集中，操作過程中需要大量指導，僅能完成部分步驟。	未達 D級
評分 指引		學生在課堂上積極參與，並能夠獨立完成所有操作，無需教師的幫助。	學生在課堂上參與積極，能夠在少量指導下完成大部分操作。	學生在課堂上參與度一般，需要一些指導才能完成主要操作。	學生在課堂上參與度低，需要大量指導才能完成部分操作。	未達 D級
評量 工具	觀察記錄					
分數 轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 進階英文打字：學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</p> <p>2. 進階中文打字：學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</p> <p>3. 小畫家基礎應用：學生能夠熟悉小畫家的界面和各種繪圖工具的使用。能夠創作簡單的圖形和繪畫作品，表達自己的創意。</p> <p>4. 瀏覽器使用：學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
實作 評量	表現 描述	作品質量高，完全符合要求，創意豐富，設計精美，沒有顯著錯誤，展示了對工具和技術的全面掌握。	作品質量較高，基本符合要求，設計較為美觀，有少量小錯誤，但不影響整體效果，展示了對工具和技術的良好掌握。	作品質量中等，基本符合要求，設計一般，有一些錯誤，但能夠部分展示對工具和技術的掌握。	作品質量較低，僅基本符合要求，設計較差，有較多錯誤，僅能有限地展示對工具和技術的掌握。	未達 D級
評分 指引		學生的作品達到高質量標準，創意和設計均非常出色，無顯著錯誤。	學生的作品質量較高，有少量小錯誤但不影響整體效果。	學生的作品質量中等，有一些錯誤，設計一般。	學生的作品質量較低，有較多錯誤，設計較差。	未達 D級
評量 工具	檔案記錄					
分數 轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下



學習目標		<p>1. 進階英文打字：學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</p> <p>2. 進階中文打字：學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</p> <p>3. 小畫家基礎應用：學生能夠熟悉小畫家的界面和各種繪圖工具的使用。能夠創作簡單的圖形和繪畫作品，表達自己的創意。</p> <p>4. 瀏覽器使用：學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
口述 評量	表現 描述	口頭表達清晰、條理分明，能準確描述操作步驟和理解原理，能回答教師提出的所有相關問題，展示出對課程內容的深入理解。	口頭表達較清晰，有邏輯，能描述大部分操作步驟和理解原理，能回答大部分教師提出的問題，展示出對課程內容的良好理解。	口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和理解原理，能回答部分教師提出的問題，展示出對課程內容的一般理解。	口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和理解原理，僅能回答少量教師提出的問題，展示出對課程內容的有限理解。	未達 D級
	評分 指引	學生口頭表達非常清晰，能準確描述操作步驟和原理，回答所有問題。	學生口頭表達清晰，能描述大部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和原理，回答部分問題。	學生口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和原理，回答少量問題。	未達 D級
	評量 工具	觀察記錄				
	分數 轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

# 南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程—主題式教學教案

## 一、課程設計原則與教學理念說明

國小三年級下學期的課程設計旨在引導學生進一步探索數位工具和技術，培養他們的數位素養和創意能力。透過實踐操作和有趣的學習活動，學生能夠掌握基本的圖形設計、打字技能、電子郵件使用、編程入門等核心技能。本學期的教學理念強調探究式學習、實踐操作、趣味性與互動性，以及應用與實用性，幫助學生在數位世界中成長和發展。

### ● 課程架構：



### ● 課程目標：

## 課程目標

### 三年級上學期

1. 作業系統、視窗操作。
2. 電腦輸入的方法。
3. 熟悉中英文鍵位。
4. 用繪圖工具創作圖形。
5. 開關瀏覽器、資料搜尋。
6. 建立資安觀念。

### 四年級上學期

1. 簡單動畫的製作，理解幀數和時間軸概念。
2. 文書處理，文書排版和格式設定。
3. 熟悉雲端應用和協作。
4. 邏輯思維解決問題。

### 五年級上學期

1. 認識數位影像格式及影像處理技術，對影像進行整修、美化與設計。
2. 圖層管理、群組物件、超連結，加入轉場、動畫特效與背景音樂。

### 六年級上學期

1. 硬體輔助教學及合作學習。
2. 通過實踐課程幫助學生掌握問題解決、邏輯推理和創意思維。

### 三年級下學期

1. 中文打字、選字。
2. 使用電子郵件交流。
3. 了解程式邏輯(順序、迴圈、條件判斷)。
4. 基本的圖形設計、圖像處理技巧和圖層概念。

### 四年級下學期

1. 數據處理、基本函數與圖表分析。
2. 培養美感，透過模板掌握設計技巧，如排版、配色、構圖和效果。團隊協作能力。

### 五年級下學期

1. 培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。繪製流程圖。專案設計能力。

### 六年級下學期

1. 理解micro:bit開發板的運作方式，並與其他電子元件結合，動手實踐生活科技。
2. 照片拼貼。

二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程		設計者	資訊教師群	
實施年級		三年級		總節數	第二學期 每週1節，共21節	
主題名稱		數位學習				
設計依據						
核心素養	總綱	<p>E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p> <p>E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p> <p>E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p>				
	領綱	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</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>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。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>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。</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> <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>				
與其他領域/科目的連結		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <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)				
議題融入	實質內涵	<p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>安 E4 探討日常生活應該注意的安全。</p>				
	所融入之單元	所有單元				
教材來源		台中市資訊電子版教材、自編教材				
教學設備/資源		電腦、投影機				
各單元與學習目標						
單元名稱		學習重點		學習目標		
單元一 飛鴿傳書		學習表現	<p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系</p>		<p>1. 中文快打</p> <p>• 學生能夠熟練使用拼音或注音輸入法進行中文打字。</p>	

		<p>統。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本，提高打字速度和準確性。</li> <li>• 學生掌握正確的打字姿勢，養成良好的打字習慣。</li> </ul> <p>2. 我會寄 Gmail</p>
	學習內容	<p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</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-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>綜 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠熟悉 Gmail 的基本操作，包括撰寫、發送和接收電子郵件。</li> <li>• 學生能夠正確使用電子郵件的基本功能，如添加附件、使用收件人功能。</li> <li>• 學生理解並遵守電子郵件禮儀，能夠安全地使用電子郵件進行交流。</li> </ul>
單元二 我會寫程式	學習表現	<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>1. 認識 Blockly</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠熟悉 Blockly 的操作介面，了解其基本概念。</li> <li>• 學生能夠正確拼接基本的 Blockly 積木，完成簡單的程式。</li> </ul>
	學習內容	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠理解並應用程式設計中的基本概念，如順序、迴圈和條件判斷。</li> </ul> <p>2. 認識 Code.org</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠熟悉 Code.org 平台的操作，了解其學習資源和活動。</li> <li>• 學生能夠獨立完成 Code.org 上的初階編程任務，應用所學的 Blockly 知識。</li> <li>• 學生能夠通過平台上的學習活動，提升自己的問題解決能力和邏輯思維能力。</li> </ul>
單元三 美術設計師	學習表現	<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>1. 認識非常好色 7</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠熟悉非常好色 7 的操作界面和基本功能。</li> <li>• 學生能夠使用非常好色 7</li> </ul>

	學習內容	<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>進行簡單的圖片編輯和創意設計。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠應用基本的圖形設計和圖像處理技巧，完成指定的設計任務。</li> </ul> <p>2. 製作個人書籤</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠設計並製作個人化的書籤，展示自己的創意和設計能力。</li> <li>• 學生掌握基本的排版和設計技巧，能夠合理搭配圖片和文字。</li> <li>• 學生能夠運用非常好色 7 的工具，製作出美觀且實用的書籤。</li> </ul> <p>3. 製作交通安全海報</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠了解交通安全的重要性，並掌握相關知識。</li> <li>• 學生能夠設計並製作出具有教育意義和美觀的交通安全海報。</li> <li>• 學生能夠運用圖形設計技巧，有效地傳達交通安全信息。</li> </ul> <p>4. 製作教師節賀卡</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生能夠設計並製作出表達感謝之情的教師節賀卡。</li> <li>• 學生能夠運用創意表達和設計技巧，製作出美觀且具有個人特色的賀卡。</li> <li>• 學生能夠掌握圖片、文字和裝飾元素的綜合運用，製作出完整且美觀的賀卡。</li> </ul>

## 教學單元設計(一)

### 一、教學設計理念

本單元透過中文快打訓練，提高學生的中文打字速度和準確性，培養其數位基礎能力。透過電子郵件使用教學，提升學生的訊息交流能力和數位溝通素養。強調課程內容的實用性，讓學生能夠在日常生活和學習中應用所學技能。幫助學生掌握實際操作技能，提升其在數位世界中的自信心和能力。教育學生遵守電子郵件禮儀和安全使用原則，提升其數位素養和責任感。

### 二、教學單元設計

主題	數位學習		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	共 5 節， <u>200</u> 分鐘
單元名稱	飛鴿傳書			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	核心素養	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。 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。 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。 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。
	學習內容	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		
議題融入	學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育-品德發展層面 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育-運算思維與問題解決、資訊科技的使用態度 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育-日常生活安全		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。		
與其他領域/科目的連結	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小)			
教材來源	台中市資訊電子版教材			
教學設備/資源	電腦、投影機、樂打中文			
學生經驗分析	基礎中文注音認識，能夠使用瀏覽器、登入 google 帳號			
學習目標				
1. 中文快打：學生能夠熟練使用拼音或注音輸入法進行中文打字。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本，提高打字速度和準確性。掌握正確的打字姿勢，養成良好的打字習慣。 2. 我會寄 Gmail：學生能夠熟悉 Gmail 的基本操作，包括撰寫、發送和接收電子郵件。能夠正確使用電子郵件的基本功能，如添加附件、使用收件人功能。理解並遵守電子郵件禮儀，能夠安全地使用電子郵件進行交流。				

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p style="text-align: center;"><b>第一、二節中文快打</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>使用樂打中文軟體練習，認識軟體操作介面。</li> <li>將學生上學期國文課文輸入為 txt 文字檔載入。</li> <li>教師說明如何使用鍵盤打出中文符號。</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生使用學習過的課文練習打字。</li> <li>盡量使用雙手打字，食指放在「F」、「J」的位置養成良好習慣。</li> </ol>	<p>5</p> <p>5</p> <p>70</p> <p>5</p>	<p>觀察評量</p> <p>觀察評量</p> <p>實作評量</p> <p>觀察評量</p>
<p style="text-align: center;"><b>第三~五節我會寄 mail</b></p> <p style="text-align: center;"><b>【引起動機】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>介紹常見的電子郵件</li> <li>使用學校帳號登入 google gmail 電子郵件</li> <li>以 gmail 寫信給老師並回信</li> <li>通訊錄的建立與收集（同班同學及任課老師）</li> </ol>	<p>10</p> <p>100</p>	<p>觀察評量</p> <p>實作評量</p>

<p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生說明 gmail 的寄信流程，教師統整回饋。</li> </ul>	10	口述評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。



附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		<p>1. 中文快打：學生能夠熟練使用拼音或注音輸入法進行中文打字。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本，提高打字速度和準確性。掌握正確的打字姿勢，養成良好的打字習慣。</p> <p>2. 我會寄 Gmail：學生能夠熟悉 Gmail 的基本操作，包括撰寫、發送和接收電子郵件。能夠正確使用電子郵件的基本功能，如添加附件、使用收件人功能。理解並遵守電子郵件禮儀，能夠安全地使用電子郵件進行交流。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
觀察評量	表現描述	學生積極參與課堂活動，表現出高度的興趣和投入，操作過程流暢，能夠獨立完成所有指導步驟。	學生積極參與課堂活動，表現出一定的興趣和投入，操作過程大致順利，能夠在少量指導下完成所有步驟。	學生參與課堂活動，表現出一定的關注，操作過程中需要一些指導，能夠完成主要步驟。	學生參與課堂活動，但表現不積極，注意力不集中，操作過程中需要大量指導，僅能完成部分步驟。	未達 D 級
	評分指引	學生在課堂上積極參與，並能夠獨立完成所有操作，無需教師的幫助。	學生在課堂上參與積極，能夠在少量指導下完成大部分操作。	學生在課堂上參與度一般，需要一些指導才能完成主要操作。	學生在課堂上參與度低，需要大量指導才能完成部分操作。	未達 D 級
	評量工具	觀察記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 中文快打：學生能夠熟練使用拼音或注音輸入法進行中文打字。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本，提高打字速度和準確性。掌握正確的打字姿勢，養成良好的打字習慣。</p> <p>2. 我會寄 Gmail：學生能夠熟悉 Gmail 的基本操作，包括撰寫、發送和接收電子郵件。能夠正確使用電子郵件的基本功能，如添加附件、使用收件人功能。理解並遵守電子郵件禮儀，能夠安全地使用電子郵件進行交流。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
實作評量	表現描述	作品質量高，完全符合要求，創意豐富，設計精美，沒有顯著錯誤，展示了對工具和技術的全面掌握。	作品質量較高，基本符合要求，設計較為美觀，有少量小錯誤，但不影響整體效果，展示了對工具和技術的良好掌握。	作品質量中等，基本符合要求，設計一般，有一些錯誤，但能夠部分展示對工具和技術的掌握。	作品質量較低，僅基本符合要求，設計較差，有較多錯誤，僅能有限地展示對工具和技術的掌握。	未達 D 級
	評分指引	學生的作品達到高質量標準，創意和設計均非常出色，無顯著錯誤。	學生的作品質量較高，有少量小錯誤但不影響整體效果。	學生的作品質量中等，有一些錯誤，設計一般。	學生的作品質量較低，有較多錯誤，設計較差。	未達 D 級
	評量工具	檔案記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 中文快打：學生能夠熟練使用拼音或注音輸入法進行中文打字。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本，提高打字速度和準確性。掌握正確的打字姿勢，養成良好的打字習慣。</p> <p>2. 我會寄 Gmail：學生能夠熟悉 Gmail 的基本操作，包括撰寫、發送和接收電子郵件。能夠正確使用電子郵件的基本功能，如添加附件、使用收件人功能。理解並遵守電子郵件禮儀，能夠安全地使用電子郵件進行交流。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
口述 評量	表現 描述	口頭表達清晰、條理分明，能準確描述操作步驟和理解原理，能回答教師提出的所有相關問題，展示出對課程內容的深入理解。	口頭表達較清晰，有邏輯，能描述大部分操作步驟和理解原理，能回答大部分教師提出的問題，展示出對課程內容的良好理解。	口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和理解原理，能回答部分教師提出的問題，展示出對課程內容的一般理解。	口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和理解原理，僅能回答少量教師提出的問題，展示出對課程內容的有限理解。	未達 D級
評分 指引		學生口頭表達非常清晰，能準確描述操作步驟和原理，回答所有問題。	學生口頭表達清晰，能描述大部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和原理，回答部分問題。	學生口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和原理，回答少量問題。	未達 D級
評量 工具	觀察記錄					
分數 轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

## 教學單元設計(二)

### 一、教學設計理念

本單元介紹讓學生培養學生的邏輯思維能力、問題解決能力和創新能力。幫助學生建立對程式設計的初步認識，為未來的進階學習打下基礎。通過實際操作和任務完成，幫助學生鞏固所學知識。利用有趣的程式設計遊戲和活動，提升學生的學習興趣和參與度。

### 二、教學單元設計

主題	數位學習		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	共 6 節， <u>240</u> 分鐘
單元名稱	我會寫程式			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	核心素養	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。 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。 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。 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。
	學習內容	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。		
議題融入	學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育-品德發展層面 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育-運算思維與問題解決、資訊科技的使用態度 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育-日常生活安全		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。		
與其他領域/科目的連結	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小)			
教材來源	台中市資訊電子版教材			
教學設備/資源	電腦、投影機			
學生經驗分析	能夠使用瀏覽器、登入 google 帳號			
學習目標				
1. 認識 Blockly: 學生能夠熟悉 Blockly 的操作介面，了解其基本概念。能夠正確拼接基本的 Blockly 積木，完成簡單的程式。能夠理解並應用程式設計中的基本概念，如順序、迴圈和條件判斷。 2. 認識 Code.org: 學生能夠熟悉 Code.org 平台的操作，了解其學習資源和活動。能夠獨立完成 Code.org 上的初階編程任務，應用所學的 Blockly 知識。能夠通過平台上的學習活動，提升自己的問題解決能力和邏輯思維能力。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一~三節認識 blocky

【引起動機】

- 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。

5 觀察評量

【發展活動】

1. 講解什麼是 Blocky，說明介面(積木、工作區域、開始運行按鈕)。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 指導學生測試他們設計的遊戲，找出問題並進行改進。

100 實作評量

【統整活動】

- 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。

15 口述評量

第四~六節認識 Code.org

【引起動機】

- 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，。

10 觀察評量

【發展活動】

1. 學生認識 code.org 操作介面
2. 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。
3. code.org 課程：生活中的演算法-紙飛機

100 實作評量

<p>4. code.org 課程：認識序列(Sequence)-迷宮</p> <p>5. code.org 課程：認識序列(Sequence)-小藝術家</p> <p>6. code.org 課程：學會迴圈(Loops)</p> <p style="text-align: center;"><b>【統整活動】</b></p> <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>	10	觀察評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		<p>1. 認識 Blockly：學生能夠熟悉 Blockly 的操作介面，了解其基本概念。能夠正確拼接基本的 Blockly 積木，完成簡單的程式。能夠理解並應用程式設計中的基本概念，如順序、迴圈和條件判斷。</p> <p>2. 認識 Code.org：學生能夠熟悉 Code.org 平台的操作，了解其學習資源和活動。能夠獨立完成 Code.org 上的初階編程任務，應用所學的 Blockly 知識。能夠通過平台上的學習活動，提升自己的問題解決能力和邏輯思維能力。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
觀察評量	表現描述	學生積極參與課堂活動，表現出高度的興趣和投入，操作過程流暢，能夠獨立完成所有指導步驟。	學生積極參與課堂活動，表現出一定的興趣和投入，操作過程大致順利，能夠在少量指導下完成所有步驟。	學生參與課堂活動，表現出一定的關注，操作過程中需要一些指導，能夠完成主要步驟。	學生參與課堂活動，但表現不積極，注意力不集中，操作過程中需要大量指導，僅能完成部分步驟。	未達 D 級
	評分指引	學生在課堂上積極參與，並能夠獨立完成所有操作，無需教師的幫助。	學生在課堂上參與積極，能夠在少量指導下完成大部分操作。	學生在課堂上參與度一般，需要一些指導才能完成主要操作。	學生在課堂上參與度低，需要大量指導才能完成部分操作。	未達 D 級
	評量工具	觀察記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 認識 Blockly：學生能夠熟悉 Blockly 的操作介面，了解其基本概念。能夠正確拼接基本的 Blockly 積木，完成簡單的程式。能夠理解並應用程式設計中的基本概念，如順序、迴圈和條件判斷。</p> <p>2. 認識 Code.org：學生能夠熟悉 Code.org 平台的操作，了解其學習資源和活動。能夠獨立完成 Code.org 上的初階編程任務，應用所學的 Blockly 知識。能夠通過平台上的學習活動，提升自己的問題解決能力和邏輯思維能力。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
實作評量	表現描述	作品質量高，完全符合要求，創意豐富，設計精美，沒有顯著錯誤，展示了對工具和技術的全面掌握。	作品質量較高，基本符合要求，設計較為美觀，有少量小錯誤，但不影響整體效果，展示了對工具和技術的良好掌握。	作品質量中等，基本符合要求，設計一般，有一些錯誤，但能夠部分展示對工具和技術的掌握。	作品質量較低，僅基本符合要求，設計較差，有較多錯誤，僅能有限地展示對工具和技術的掌握。	未達 D 級
	評分指引	學生的作品達到高質量標準，創意和設計均非常出色，無顯著錯誤。	學生的作品質量較高，有少量小錯誤但不影響整體效果。	學生的作品質量中等，有一些錯誤，設計一般。	學生的作品質量較低，有較多錯誤，設計較差。	未達 D 級
	評量工具	檔案記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下



學習目標		<p>1. 認識 Blockly：學生能夠熟悉 Blockly 的操作介面，了解其基本概念。能夠正確拼接基本的 Blockly 積木，完成簡單的程式。能夠理解並應用程式設計中的基本概念，如順序、迴圈和條件判斷。</p> <p>2. 認識 Code.org：學生能夠熟悉 Code.org 平台的操作，了解其學習資源和活動。能夠獨立完成 Code.org 上的初階編程任務，應用所學的 Blockly 知識。能夠通過平台上的學習活動，提升自己的問題解決能力和邏輯思維能力。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
口述 評量	表現 描述	口頭表達清晰、條理分明，能準確描述操作步驟和理解原理，能回答教師提出的所有相關問題，展示出對課程內容的深入理解。	口頭表達較清晰，有邏輯，能描述大部分操作步驟和理解原理，能回答大部分教師提出的問題，展示出對課程內容的良好理解。	口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和理解原理，能回答部分教師提出的問題，展示出對課程內容的一般理解。	口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和理解原理，僅能回答少量教師提出的問題，展示出對課程內容的有限理解。	未達 D級
評分 指引		學生口頭表達非常清晰，能準確描述操作步驟和原理，回答所有問題。	學生口頭表達清晰，能描述大部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和原理，回答部分問題。	學生口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和原理，回答少量問題。	未達 D級
評量 工具	觀察記錄					
分數 轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

## 教學單元設計(三)

### 一、教學設計理念

本單元介紹讓使用非常好色 7 進行簡單的圖片編輯和創意設計。掌握基本的圖形設計和圖像處理技巧。學習基本的排版和設計技巧。掌握圖片和文字的搭配和美化。了解交通安全的重要性，設計並製作具有教育意義的交通安全海報。

### 二、教學單元設計

主題	數位學習		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	共 10 節， <u>400</u> 分鐘
單元名稱	美術設計師			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	核心素養	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。 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。 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。 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。
	學習內容	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。		
議題融入	學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育-品德發展層面 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育-運算思維與問題解決、資訊科技的使用態度 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育-日常生活安全		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。		
與其他領域/科目的連結	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小)			
教材來源	台中市資訊電子版教材			
教學設備/資源	電腦、投影機、非常好色 7			
學生經驗分析	小畫家繪圖經驗			
學習目標				
1. 認識非常好色 7：學生能夠熟悉非常好色 7 的操作界面和基本功能。能夠使用非常好色 7 進行簡單的圖片編輯和創意設計。能夠應用基本的圖形設計和圖像處理技巧，完成指定的設計任務。 2. 製作個人書籤：學生能夠設計並製作個人化的書籤，展示自己的創意和設計能力。掌握基本的排版和設計技巧，能夠合理搭配圖片和文字。能夠運用非常好色 7 的工具，製作出美觀且實用的書籤。 3. 製作交通安全海報：學生能夠了解交通安全的重要性，並掌握相關知識。能夠設計並製作出具有教育意義和美觀的交通安全海報。能夠運用圖形設計技巧，有效地傳達交通安全訊息。 4. 製作教師節賀卡：學生能夠設計並製作出表達感謝之情的教師節賀卡。能夠運用創意表達和設計技巧，製作出美觀且具有個人特色的賀卡。能夠掌握圖片、文字和裝飾元素的綜合運用。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>第一節認識非常好色</b></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>了解並認識非常好色 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>	<p>5</p> <p>15</p> <p>20</p>	<p>口述評量</p> <p>觀察評量</p> <p>實作評量</p>
<p><b>第二~四節我的書籤</b></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</li> </ul>	<p>5</p> <p>100</p> <p>15</p>	<p>口述評量</p> <p>實作評量</p> <p>觀察評量</p>

饋，並列印裁切出來發給學生。

### 第五~七節製作交通安全海報

#### 【引起動機】

- 一張宣導海報需要有哪些要素？

#### 【發展活動】

1. 開啟海報空白範本(直式)。
2. 說明如何佈置海報，依圖層順序完成背景、人物與插圖。
3. 學會運用物件鏡射技巧。
4. 試著將物件旋轉調整。
5. 加入圖形工具自製圖形。
6. 利用滴管功能設定圖形顏色。
7. 將所有物件組合起來，並認識物件組合的差別。

#### 【統整活動】

- 學生儲存專案作品和另存成 png 檔案，教師給予回饋。

### 第八~十節製作教師節卡片

#### 【引起動機】

- 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。

#### 【發展活動】

1. 開啟賀卡範本並選擇。
2. 說明賀卡封面、內頁和封底的差異。
3. 練習將標題改變形狀。
4. 了解如何將內容文字水平或垂直對齊。
5. 使用小畫家自製透明背景圖片並匯入。
6. 將圖片套上鏡射功能。

#### 【統整活動】

- 學生知道卡片列印出來的折法，並存入自己的範本。

5 口述評量

110 實作評量

5 觀察評量

5 口述評量

110 實作評量

5 觀察評量

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		<p>1. 認識非常好色 7：學生能夠熟悉非常好色 7 的操作界面和基本功能。能夠使用非常好色 7 進行簡單的圖片編輯和創意設計。能夠應用基本的圖形設計和圖像處理技巧，完成指定的設計任務。</p> <p>2. 製作個人書籤：學生能夠設計並製作個人化的書籤，展示自己的創意和設計能力。掌握基本的排版和設計技巧，能夠合理搭配圖片和文字。能夠運用非常好色 7 的工具，製作出美觀且實用的書籤。</p> <p>3. 製作交通安全海報：學生能夠了解交通安全的重要性，並掌握相關知識。能夠設計並製作出具有教育意義和美觀的交通安全海報。能夠運用圖形設計技巧，有效地傳達交通安全訊息。</p> <p>4. 製作教師節賀卡：學生能夠設計並製作出表達感謝之情的教師節賀卡。能夠運用創意表達和設計技巧，製作出美觀且具有個人特色的賀卡。能夠掌握圖片、文字和裝飾元素的綜合運用。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
觀察評量	表現描述	學生積極參與課堂活動，表現出高度的興趣和投入，操作過程流暢，能夠獨立完成所有指導步驟。	學生積極參與課堂活動，表現出一定的興趣和投入，操作過程大致順利，能夠在少量指導下完成所有步驟。	學生參與課堂活動，表現出一定的關注，操作過程中需要一些指導，能夠完成主要步驟。	學生參與課堂活動，但表現不積極，注意力不集中，操作過程中需要大量指導，僅能完成部分步驟。	未達 D 級
	評分指引	學生在課堂上積極參與，並能夠獨立完成所有操作，無需教師的幫助。	學生在課堂上參與積極，能夠在少量指導下完成大部分操作。	學生在課堂上參與度一般，需要一些指導才能完成主要操作。	學生在課堂上參與度低，需要大量指導才能完成部分操作。	未達 D 級
	評量工具	觀察記錄				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

學習目標		<p>1. 認識非常好色 7：學生能夠熟悉非常好色 7 的操作界面和基本功能。能夠使用非常好色 7 進行簡單的圖片編輯和創意設計。能夠應用基本的圖形設計和圖像處理技巧，完成指定的設計任務。</p> <p>2. 製作個人書籤：學生能夠設計並製作個人化的書籤，展示自己的創意和設計能力。掌握基本的排版和設計技巧，能夠合理搭配圖片和文字。能夠運用非常好色 7 的工具，製作出美觀且實用的書籤。</p> <p>3. 製作交通安全海報：學生能夠了解交通安全的重要性，並掌握相關知識。能夠設計並製作出具有教育意義和美觀的交通安全海報。能夠運用圖形設計技巧，有效地傳達交通安全訊息。</p> <p>4. 製作教師節賀卡：學生能夠設計並製作出表達感謝之情的教師節賀卡。能夠運用創意表達和設計技巧，製作出美觀且具有個人特色的賀卡。能夠掌握圖片、文字和裝飾元素的綜合運用。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
實作 評量	表現 描述	作品質量高，完全符合要求，創意豐富，設計精美，沒有顯著錯誤，展示了對工具和技術的全面掌握。	作品質量較高，基本符合要求，設計較為美觀，有少量小錯誤，但不影響整體效果，展示了對工具和技術的良好掌握。	作品質量中等，基本符合要求，設計一般，有一些錯誤，但能夠部分展示對工具和技術的掌握。	作品質量較低，僅基本符合要求，設計較差，有較多錯誤，僅能有限地展示對工具和技術的掌握。	未達 D 級
評分 指引		學生的作品達到高質量標準，創意和設計均非常出色，無顯著錯誤。	學生的作品質量較高，有少量小錯誤但不影響整體效果。	學生的作品質量中等，有一些錯誤，設計一般。	學生的作品質量較低，有較多錯誤，設計較差。	未達 D 級
評量 工具	檔案記錄					
分數 轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

學習目標		<p>1. 認識非常好色 7：學生能夠熟悉非常好色 7 的操作界面和基本功能。能夠使用非常好色 7 進行簡單的圖片編輯和創意設計。能夠應用基本的圖形設計和圖像處理技巧，完成指定的設計任務。</p> <p>2. 製作個人書籤：學生能夠設計並製作個人化的書籤，展示自己的創意和設計能力。掌握基本的排版和設計技巧，能夠合理搭配圖片和文字。能夠運用非常好色 7 的工具，製作出美觀且實用的書籤。</p> <p>3. 製作交通安全海報：學生能夠了解交通安全的重要性，並掌握相關知識。能夠設計並製作出具有教育意義和美觀的交通安全海報。能夠運用圖形設計技巧，有效地傳達交通安全訊息。</p> <p>4. 製作教師節賀卡：學生能夠設計並製作出表達感謝之情的教師節賀卡。能夠運用創意表達和設計技巧，製作出美觀且具有個人特色的賀卡。能夠掌握圖片、文字和裝飾元素的綜合運用。</p>				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
口述 評量	表現 描述	口頭表達清晰、條理分明，能準確描述操作步驟和理解原理，能回答教師提出的所有相關問題，展示出對課程內容的深入理解。	口頭表達較清晰，有邏輯，能描述大部分操作步驟和理解原理，能回答大部分教師提出的問題，展示出對課程內容的良好理解。	口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和理解原理，能回答部分教師提出的問題，展示出對課程內容的一般理解。	口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和理解原理，僅能回答少量教師提出的問題，展示出對課程內容的有限理解。	未達 D 級
	評分 指引	學生口頭表達非常清晰，能準確描述操作步驟和原理，回答所有問題。	學生口頭表達清晰，能描述大部分操作步驟和原理，回答大部分問題。	學生口頭表達基本清晰，能描述部分操作步驟和原理，回答部分問題。	學生口頭表達不清晰，僅能描述少量操作步驟和原理，回答少量問題。	未達 D 級
	評量 工具	觀察記錄				
	分數 轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下