

南投縣新豐國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	生活應用科技		年級/班級	三年級/甲、乙班
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	21 節
			設計教師	段文珊老師編修
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input 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※ ※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)	創新	與學校願景呼應之說明	因應數位時代的來到，學生應該具備基本的電腦操作能力，養成正確使用電腦的觀念，培養在日常生活中靈活應用電腦的能力，才能創新思維幫助思考，找出解決問題的方法。	
設計理念	1. 正確使用電腦觀念養成：使學生具備基本操作能力，養成正確指法，熟練中、英打，並能把檔案做有系統分類。 2. 跨領域學習：融入「國語、英文、藝術...等」跨領域學習，培養在日常生活中靈活應用電腦的能力。 3. 啟發學生對電腦繪圖的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。 4. 學習、了解、運用電腦的思維，來幫助思考，找出問題的解決方法，提升運算思維能力與科技素養。			
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	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。	

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>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>		<p>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-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、啟發學生電腦學習動機和興趣，包括了解電腦軟硬體及在生活上的應用，並能健康使用電腦。</p> <p>二、使學生具備 Windows 11 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。</p> <p>三、從做中學，教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。</p> <p>四、教導學生學會繪圖軟體小畫家，能利用電腦思維構思畫畫流程與創作。</p> <p>五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</p> <p>六、培養學生當碰到問題，能具備使用電腦的思維來解決問題的能力。</p>		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	<p>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」</p>	<p>可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上</p>				<p>自選/編教材須經課發會審查通過</p>
一至四	<p>第一章 電腦生活·多姿/4</p>	<p>1. 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>1. 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>1. 神奇的電腦世界 2. 電腦的由來 3. 電腦教室守則</p>	<p>壹、準備活動 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量</p>	<p>1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學</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. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】 4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。		◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「日常生活中有哪些電腦的應用？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹電腦在生活上的應用，電腦科技無所不在。 2. 藉由動畫影片，讓學生認識電腦由來。 3. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室守則，使學生能正確、安全的操作電腦。		3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較 6. 成果採收遊戲

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. 藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，背後有哪些連接埠，和各式各樣的電腦。</p> <p>5. 依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。</p> <p>6. 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>參、綜合活動</p> <p>1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。</p> <p>2. 觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。</p> <p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答</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
					題，即時評量學生的學習狀況。		
五至八	第二章 電腦使用·真簡單/4	<p>1. 資議 a- II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2. 資議 t- II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3. 資議 a- II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>【跨領域】</p>	<p>1. 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>2. 資議 D- II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>3. 資議 H- II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>4. 資議 T- II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p>	<p>1. 認識電腦軟體</p> <p>2. 開機啟動電腦</p> <p>3. 滑鼠的使用</p> <p>上機練習:卡打車打打氣</p> <p>4. 觸控裝置的體驗</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Windows 11 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5. 課後評量-檢核小達人</p> <p>6. 成果採收遊戲</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
		4. 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。	5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。		<p>透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 11。</p> <p>2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。</p> <p>3. 教導學生如何使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」軟體，練習滑鼠操作。</p> <p>4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。</p> <p>5. 介紹光碟機、螢幕及喇叭的使用，實際指導學生操作螢幕、喇叭的調整。</p> <p>6. 教導學生如何正確關機，及關機注意事項。包括：睡眠、重新啟動的使用時機。</p> <p>7. 老師提問並分組討論，</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>如何保養、清潔電腦配備及注意事項。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉滑鼠移動、按一下左鍵等操作方式。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 		
九至十四	第三章 視窗操作・我最行/6	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	1. 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。	1. 小視窗夢遊仙境 2. 小滑鼠變魔術	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p>	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

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. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 4. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算	2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解		◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ 貳、教學(發展)活動 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。 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 11 桌面環境及認識基本工具圖示。 2. 介紹運用滑鼠開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。 3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。		4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-實作桌布輪播秀設定 6. 成果採收遊戲

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
		或估算，並能應用於日常解題。 6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	題。連結乘與除的關係 (R-3-1)。 7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。		4. 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 5. 介紹「開始功能表」與「已訂選程式」，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查看天氣等程式。 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。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。		

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. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 3. 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 4. 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
十五至二十一	第四章 英文輸入・輕鬆打/7	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。	1. 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。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體	1. 認識鍵盤 2. 健康正確打字 3. 趣味英打練習	壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上打字練習

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>3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。</p>	<p>的基本操作（文書軟體）。</p> <p>3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>4. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>5. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活</p>		<p>◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。</p> <p>2. 教導學生正確英打指法，說明每根手指頭應負責的按鍵。</p> <p>3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按</p>		<p>或校園打字專家軟體</p> <p>5. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞</p> <p>6. 成果採收遊戲</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
		6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	動的保健知識。		<p>鍵位置。</p> <p>4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。</p> <p>包括：透過按住 Shift 鍵輸入英文大小寫，刪除、修改文字和儲存檔案。</p> <p>5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。</p> <p>6. 介紹新功能「視窗佈局」快速調整左右視窗並列，及常用切換視窗快速鍵。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生找出鍵盤上 26 個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。</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
					2. 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養正確標準指法。 3. 學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，作為這一單元的評量作業。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		

【第二學期】

課程名稱	生活應用科技		年級/班級	三年級/甲、乙班
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	21 節
			設計教師	段文珊老師編修
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 checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input 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※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-1-3 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)	創新	與學校願景呼應之說明	因應數位時代的來到，學生應該具備基本的電腦操作能力，養成正確使用電腦的觀念，培養在日常生活中靈活應用電腦的能力，才能創新思維幫助思考，找出解決問題的方法。	
設計理念	1. 正確使用電腦觀念養成：使學生具備基本操作能力，養成正確指法，熟練中、英打，並能把檔案做有系統分類。 2. 跨領域學習：融入「國語、英文、藝術…等」跨領域學習，培養在日常生活中靈活應用電腦的能力。 3. 啟發學生對電腦繪圖的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。 4. 學習、了解、運用電腦的思維，來幫助思考，找出問題的解決方法，提升運算思維能力與科技素養。			
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。	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。	

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>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>		<p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>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。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、啟發學生電腦學習動機和興趣，包括了解電腦軟硬體及在生活上的應用，並能健康使用電腦。</p> <p>二、使學生具備 Windows 11 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。</p> <p>三、從做中學，教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。</p> <p>四、教導學生學會繪圖軟體小畫家，能利用電腦思維構思畫畫流程與創作。</p> <p>五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</p> <p>六、培養學生當碰到問題，能具備使用電腦的思維來解決問題的能力。</p>		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	<p>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」</p>	<p>可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上</p>				<p>自選/編教材須經課發會審查通過</p>
一至六	第五章 中文輸入·頂呱呱/6	<p>1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 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>1. 微軟注音輸入法 2. 注音切換和輸入 3. 標點符號打法</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量</p>	<p>1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學</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. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【跨領域】 4. 國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 5. 國 4-II-4 能分辨形	2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 國 Ab-II-4 多音字及多義字。 6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。		「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 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。 透過影片介紹微軟注音，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？ 2. 教導開啟 WordPad，利用 Shift 鍵切換中英文模式		3. 範例光碟 4. 宏全線上打字練習或校園打字專家軟體 5. 課後評量—實作輸入唐詩，並編輯文字 6. 成果採收遊戲

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
		近、音近字詞，並正確使用。			<p>輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。</p> <p>3. 說明常用標點符號打法，包括快速鍵。</p> <p>4. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。</p> <p>5. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。</p> <p>老師在一旁指導標準打字法，並介紹校園打字專家「計時測驗」，及如何傳送成績。</p> <p>6. 教導學生學習 WordPad 基本文書編輯。包括：設定字型、加入標題、設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。</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>7. 接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3. 依照老師指示，開啟 WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 		

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
七至八	第六章 檔案管理·有妙方/2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t- II -1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p- II -2 描述數位資源的整理方法。 4. 資議 a- II -3 領會資訊倫理的重要性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 資議 D- II -1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 D- II -2 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H- II -3 資訊安全的基本概念。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 檔案管理的重要性 2. 檔案和資料夾(分門別類管理) 3. 檔案整理和釘選 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 2. 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-檔案歸類連連看 6. 成果採收遊戲

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. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及相片圖檔等檢視和編輯。 5. 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。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 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。		

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. 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。 3. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
九至十四	第七章 小畫家·塗塗鴉 /6	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦畫畫變簡單了 2. 畫畫做中學 3. 圖案改造和複製 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-實作繪製 3D 作品 6. 成果採收遊戲

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>【跨領域】</p> <p>4. 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>5. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>5. 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>6. 綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p> <p>7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。</p>		<p>藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。</p> <p>2. 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。 教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？ 再引導使用矩形、填入色彩、直線等工具繪製。</p> <p>3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。</p> <p>4. 教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。</p> <p>5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的</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>臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。</p> <p>6. 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。</p> <p>7. 進而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，完成卡片。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。</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
					<ol style="list-style-type: none"> 3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。 4. 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。 5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 6. 開啟 3D 小畫家，實作繪製 3D 作品，作為這一單元評量作業。 7. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 		

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
十五至二十一	第八章 運算思維初體驗 /7	<p>1. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>2. 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。</p>	<p>1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 數 R-3-2 數量模式與推理 (I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推</p>	<p>1. 用電腦思維解決問題</p> <p>2. Code.org玩中學</p> <p>3. 開始闖關遊戲</p> <p>4. 不同的事件</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>藉助教學影片讓學生明白「什麼是電腦的思維、可行方法、流程和步驟」。</p> <p>2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Windows 11 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5. 課後評量-實作射擊遊戲</p> <p>6. 成果採收遊戲</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
			理，例如數列、一維圖表等。		<p>考解決問題，培養運算思維能力。</p> <p>3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。</p> <p>做錯了，先讓學生想一想問題出在哪裡，分組討論解決方法，再給予指導。</p> <p>4. 指導學生完成一至五關挑戰。</p> <p>讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。</p> <p>第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？</p> <p>5. 說明第六關至第九關挑戰。</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>成功讓火箭發射、角色不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動追逐。</p> <p>6. 引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第九關。 2. 學生一步一步嘗試完成關卡。 做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。 3. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像 		

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>力，設計腳本、安排角色及關卡。</p> <p>透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。</p> <p>4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p>		

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. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。