

南投縣平和國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	Windows 10 電腦入門輕鬆學		年級/班級	三年級/ 1-7 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	資訊老師
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 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 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 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	精彩學習(閱讀素養、藝術人文、資訊科技)	與學校願景呼應之說明	學習操作 Windows 10 電腦作業系統，進而認識防災、資訊安全、自然、健康等相關議題。	
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。			

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E- A3 規劃執行與創新應變 E-B2 科技資訊與媒體素養 E- C1 道德實踐與公民意識</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</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。 二、使學生具備 Windows 10 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。 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。 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。 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 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	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	電腦生活·多采多姿/1 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	1. 神奇的電腦世界 2. 電腦的由來 3. 電腦教室守則	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。</p>	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 電腦入門輕鬆學
二	電腦生活·多采多姿/1 節	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 c-II-1 能認	2. 常見的數位資料儲存方法。 3. 健康數位習慣的介紹。	4. 電腦和基本配備背後連接埠和不同類型的電腦 5. 電腦周邊設備(和用	<p>◎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。</p> <p>◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？</p>	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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>識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>1. 國 4-II-4 能分辨形近、音近</p>		<p>品)</p> <p>6. 健康使用電腦(健康操)</p>	<p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>2. 藉由動畫影片，讓學生認識電腦由來。</p> <p>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。</p> <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>5. 課後評量-觀察和比較</p> <p>6. 成果採收遊戲</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
		字詞，並正確使用。			<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。 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。 		
三	電腦使用·真簡單/1 節	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 常見的數位資料儲存方法。 3. 健康數位習慣的介紹。 4. 數位學習網站與資源的體驗。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識電腦軟體 2. 開機啟動電腦 3. 滑鼠的使用 4. 觸控裝置的體驗 <p>上機練習:卡打車打打氣</p>	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ <p>貳、教學(發展)活動</p>	<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 10 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-檢核小達人
四	電腦使用·真簡單/1 節	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	<ol style="list-style-type: none"> 5. 光碟機螢幕操作 6. 關機說Bye!Bye! 7. 寶貝我的電腦 			<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>2.</p>			<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 10。 2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。 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。 4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。 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。 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。 7. 老師提問並分組討論，如何保養、清潔電腦配備及注意事項。 <p>參、綜合活動</p>		6. 成果採收遊戲

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					1. 學生練習開機與關機，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。		
五	視窗操作・我最行/1 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 常見的數位資料儲存方法。 3. 健康數位習慣的介紹。 4. 數位學習網站與資源的體驗。	1. 小視窗夢遊仙境 2. 小滑鼠變魔術	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 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係的桌面背景呢？」藉以引起學習動機。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 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
六	視窗操作・我最行/1 節	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。		3. 環保除害蟲:寓教於樂 4. 桌面美化與設定		1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲
七	視窗操作・我最行/1 節	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。		5. 開始執行程式 6. 簡化程式啟動步驟		1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	5. 課後評量-實作桌布輪播秀設定

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p> <p>3.</p>			<p>以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 10 桌面環境及認識基本工具圖示。</p> <p>2. 介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。</p> <p>3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。</p> <p>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。</p> <p>5. 介紹開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查看天氣等程式。</p> <p>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。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。</p>		6. 成果採收遊戲

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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。		
八	英文輸入·輕鬆打/1 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	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。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？ 貳、教學(發展)活動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 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-實作桌布輪播秀設定
九	英文輸入·輕鬆打/1 節	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	2. 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。	4. 英文輸入和修改存檔		1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	
十	英文輸入·輕鬆打/1 節	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	3. 常見的數位資料儲存方法。 4. 健康數位習慣的介紹。	5. 校園打字專家CAI 6. 快速鍵和視窗並列		1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>4. 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系</p>	<p>5. 數位學習網站與資源的體驗。</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. 介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。</p> <p>參、綜合活動</p>		<p>6. 成果採收遊戲</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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>統。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>5.</p>			<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 		
十一	中文輸入·頂呱呱/1 節	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 c-II-1 能認</p>	1. 常見網路設備、行動裝置	<ol style="list-style-type: none"> 1. 微軟注音輸入法 2. 注音切換和輸入 3. 標點符號打法 	壹、準備活動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	1. Windows 10 電腦入門輕鬆學

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
十二	中文輸入·頂呱呱/1 節	識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	及系統平臺之功能體驗。 2. 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。 3. 常見的數位資料儲存方法。 4. 數位學習網站與資源的體驗。	4. 智慧辨識選字 5. 趣味中打練習	<p>◎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。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。 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？</p> <p>2. 教導開啟 WordPad，利用 Shift 鍵切換中英文模式 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</p>	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	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-實作桌布輪播秀設定 6. 成果採收遊戲
十三	中文輸入·頂呱呱/1 節	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守		6. WordPad 文書編輯 7. 電腦也有便利貼		1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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>健康的生活規範。</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p> <p>6.</p>			<p>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> <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> <p>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。</p> <p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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. 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。		
十四	檔案管理·有妙方/1 節	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 常見的數位資料儲存方法。 3. 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資訊安全的基本概念。	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	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 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
十五	檔案管理·有妙方/1 節	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 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。		4. 檔案檢視和排序 5. 檔案搜尋和備份 6. 刪除和資源回收筒	貳、教學(發展)活動 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	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	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 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>7. 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>			<p>夾。</p> <p>3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。</p> <p>4. 說明檔案檢視和排序的方法，及檔案文件的預覽。</p> <p>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。</p> <p>6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
十六	小畫家 • 塗塗鴉 /1 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 3. 常見的數位資料儲存方法。	1. 電腦畫畫變簡單了 2. 畫畫做中學 3. 圖案改造和複製	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 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？	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 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-實作桌布輪播秀設定 6. 成果採收遊戲
十七	小畫家 • 塗塗鴉 /1 節	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。		4. 重疊組合造型 5. 曲線的應用		◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？	
十八	小畫家 • 塗塗鴉 /1 節	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用。		6. 背景和造型組合 7. 文字工具和點綴	貳、教學(發展)活動 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。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 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。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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
		用方法。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 8.			<ol style="list-style-type: none"> 3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。 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。 5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。 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。 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>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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. 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。		
十九	運算思維初體驗/1節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認	1. 簡單的問題解決表示方法。 2. 程式設計工具的介紹與體驗。	1. 用電腦思維解決問題 2. Code.org玩中學 3. 開始闖關遊戲 4. 不同的事件	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Windows 10 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
二十	運算思維初體驗/1節	識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	3. 網路服務工具的基本操作。 4. 數位學習網站與資源的體驗。	5. 發射武器和重複執行 6. 自由創造遊戲	◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 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。 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」。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	3. 範例光碟 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
二十一	運算思維初體驗/1節				2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 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。 4. 指導學生完成一至五關挑戰。		

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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>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> <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> <p>1. 老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第九關。</p> <p>2. 學生一步一步嘗試完成關卡。</p> <p>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。</p>		

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，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>		

【第二學期】

課程名稱	Writer 7.X 文書小園地萬花筒		年級/班級	三年級/ 1-7 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	資訊老師
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 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 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 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	精彩學習(藝術人文、資訊科技)	與學校願景呼應之說明	讓學生延續電腦學習文書處理在生活與學校的應用，熟悉 Writer 視窗環境及使用的技巧，察覺生活中文書處理的應用。	
設計理念	從尊重智慧財產權的觀念開始學起，教學生了解自由軟體的優點。將校園常見的文書內容做為主題融入教學，生活化的學習內容讓學生更有學習的興趣。教學生使用自由軟體進行文書編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 1. 系統與模型：讓學生理解文書處理的概念。 2. 結構與功能：學會 Writer 的功能操作。 3. 交互作用與關係：察覺生活中文書處理的應用。			
總綱核心素養具體內涵	E-A3 具備擬定計畫的能力 E-B2 科技資訊與媒體素養 E-B3 藝術涵養與美感素養	領綱核心素養具體內涵	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。 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。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

			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。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能理解文書處理的概念。 2. 學生能學會 Writer 的功能操作，學會使用 Writer 排版與美化文件。 3. 學生能尊重智慧財產權，若引用他人圖案，標明參考來源。 4. 將校園常見的文書內容做為主題融入教學，生活化的學習內容讓學生更有學習的興趣。 5. 學生能使用自由軟體進行文書編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫完成海報編輯。 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會 審查通過
1	第一課 文書小高手 Writer	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Writer 文書處理介紹 2. 下載安裝 Writer 3. 操作介面 4. 輸入法 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Writer 文書處理是什麼 2. 練習下載、安裝、開啟 Writer 軟體 3. 認識 Writer 操作介面 4. 學會輸入法切換的技巧 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Writer 是什麼，而文書處理可以做什麼，並了解自由軟體的特色 2. 下載安裝 LibreOffice，並學會如何開啟 Writer 視窗 3. 認識 Writer 的操作介面 4. 了解如何切換輸入法，和認識全形半形的差別 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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	第一課 文書小高手 Writer	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>1. 輸入文字</p> <p>2. 輸入標點符</p> <p>3. 字型樣式</p> <p>4. 儲存</p>	<p>1. 小試身手 - 練習輸入文字</p> <p>2. 輸入標點符號</p> <p>3. 學會設定字型樣式</p> <p>4. 練習儲存檔案</p>	<p>1. 練習輸入文字，和標點符號</p> <p>2. 學會如何設定字型樣式、大小和顏色</p> <p>3. 並介紹幾種常用的設定按鈕</p> <p>4. 將做好的文件儲存起來</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
3	第二課、節 能減碳小撇步	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 文書編輯認識</p> <p>2. 編輯區大小</p> <p>3. 複製貼上剪下</p> <p>4. 複製格式</p>	<p>1. 文書編輯認識</p> <p>2. 編輯區大小</p> <p>3. 複製貼上剪下</p> <p>4. 複製格式</p>	<p>1. 知道為什麼要學習文書編輯，文書編輯後的文件有什麼不同</p> <p>2. 試著開啟範例檔案</p> <p>3. 先設定顯示的編輯區大小</p> <p>4. 利用複製貼上功能，將文章完成，再利用剪下貼上功能，移動文字內容</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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	第二課、節 能減碳小撇步	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 項目符號</p> <p>2. 背景</p> <p>3. 預覽作品</p> <p>4. 另存新檔</p>	<p>1. 項目符號</p> <p>2. 背景</p> <p>3. 預覽作品</p> <p>另存新檔</p>	<p>1. 了解有那些方便的快速鍵</p> <p>2. 先設定喜歡的文字字型大小顏色，再利用複製格式，將其他組文字套用一樣的格式</p> <p>3. 將內容文字加上項目符號</p> <p>4. 最後加入背景，並且預覽整個作品</p> <p>5. 完成後，用另存新檔儲存</p> <p>6. 了解文書存檔類型有那些，認識 Word 新舊檔案格式差別</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
5	第三課 歡樂 派對邀請卡	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 圖片來源和格式</p> <p>2. 美工畫廊</p> <p>3. 文字方塊</p>	<p>1. 認識圖片來源和格式</p> <p>2. 設定頁面大小</p> <p>3. 加入字型美工畫廊</p> <p>4. 加入文字方塊</p>	<p>1. 知道如何取得圖片，有那些方法，認識常見的圖片格式</p> <p>2. 自行設定頁面的大小，改變尺寸</p> <p>3. 加入美工字型標題，設定位置和大小，改變字型樣式</p> <p>4. 加入一個文字方塊，輸入文字內容，設定文字方塊的樣式</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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	第三課 歡樂派對邀請卡	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 段落對齊</p> <p>2. 影像加入</p> <p>3. 漸層背景</p> <p>4. 列印</p>	<p>1. 將文字段落設定對齊</p> <p>2. 先加入影像並設定翻轉</p> <p>3. 加入漸層背景</p> <p>4. 列印前預覽並設定列印</p>	<p>5. 將文字設定段落對齊，了解有那些段或對齊的按鈕種類</p> <p>6. 在文件中加入範例圖片，並改變影像方向</p> <p>7. 設定背景為漸層顏色</p> <p>8. 列印之前先預覽，檢查後再列印</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
7	第四課 拒絕霸凌宣導海報	<p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</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. 海報技巧</p> <p>2. 美工字型</p>	<p>1. 了解製作海報小技巧</p> <p>2. 設計美工字型形狀</p>	<p>1. 知道製作海報時有那些技巧要注意</p> <p>2. 加入一個美工字型，並改變美工字型的形狀</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
8	第四課 拒絕霸凌宣導海報	<p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</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. 文字方塊</p> <p>2. 去除背景</p>	<p>3. 加入文字方塊的副標題</p> <p>4. 加入圖片並去除背景</p>	<p>3. 插入一個文字方塊，輸入文字，完成副標題</p> <p>4. 再加入其他文字完成海報中的內容</p> <p>5. 試著插入範例圖片美化海報，將圖片的背景利用吸色館工具去除背景</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
9	第四課 拒絕霸凌宣導海報	<p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</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. 圖說文字</p> <p>2. 頁面框線</p>	<p>5. 插入圖說文字</p> <p>6. 設計頁面的框線</p>	<p>6. 插入一個圖說文字圖案，在中間輸入對話文字，調整圖說文字的角度</p> <p>7. 學會設定整份海報的框線樣式，設定框線的粗細顏色等</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
10	第五課 自己製作功課表	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</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. 頁面邊距</p> <p>2. 表格</p>	<p>1. 認識表格是什麼</p> <p>2. 設定頁面邊距</p>	<p>1. 認識表格的基本相關名詞，並欣賞表格可以做的作品</p> <p>2. 先將頁面設定需要的邊距範圍，並插入背景圖，再設定文字內容與歐 V 周圍的距離</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
11	第五課 自己製作功課表	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</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. 欄寬列高</p> <p>2. 合併儲存格</p>	<p>3. 插入表格</p> <p>4. 調整表格的欄寬和列高</p> <p>5. 插入欄位</p>	<p>3. 插入一組表格，表格中輸入功課表內容文字</p> <p>4. 學會調整欄寬或列高的方法，和如何平均分配欄寬列高，也可自行輸入數值調整</p> <p>5. 練習插入欄位，並合併儲存格，知道如何刪除列或欄，或是利用按鈕插入列或欄</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
12	第五課 自己製作功課表	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</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. 對齊表格</p> <p>2. 框線網底</p>	<p>6. 將表格合併儲存格</p> <p>7. 對齊表格的內容</p> <p>8. 設定表格的框線與網底</p>	<p>6. 將表格中的內容對齊整齊</p> <p>7. 再試著設定表格的框線樣式，改變表格的網底顏色</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
13	第六課 正確洗手五步驟	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</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. 圖形化文件</p> <p>2. 繪圖工具</p>	<p>1. 認識常見的圖形化文件</p> <p>2. 認識繪圖工具製作循環圖</p>	<p>1. 了解圖形化工具是什麼，有哪些圖形範例</p> <p>2. 開始利用圖形來繪製組成流程圖</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
14	第六課 正確洗手五步驟	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</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. 物件對齊、旋轉</p> <p>2. 物件顏色</p>	<p>3. 練習物件對齊功能的運用</p> <p>4. 設定物件旋轉方向</p> <p>5. 設定物件顏色</p>	<p>3. 將數個圖形先對齊排列，再加入箭頭圖形，並學會如何旋轉方向</p> <p>4. 分別設定每個物件的顏色，並加上需要的文字內容</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
15	第六課 正確洗手五步驟	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</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. 垂直文字</p> <p>2. 畫廊圖片</p>	<p>6. 加入垂直的文字</p> <p>7. 插入畫廊中的圖片</p>	<p>5. 認識如何將喜歡的圖案套用到不同的物件上，創造獨一無二的造型</p> <p>6. 加入文字方塊，並加上文字，學會改變文字的方向，為垂直文字</p> <p>7. 知道如何加入內建的畫廊圖片，拖曳調整所有物件位置大小，完成作品</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
16	第七課 專題報告-台灣保育類動物	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</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. 蒐集資料</p> <p>2. 圖說文字</p>	<p>1. 認識蒐集資料的好幫手</p> <p>2. 練習保護圖片的位置和大小</p>	<p>1. 知道網路是蒐集資料的好幫手，也了解使用網路資源時，要注意尊重智慧財產權</p> <p>2. 加入一張圖片，並放置背景、保護位置和大小</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
17	第七課 專題報告-台灣保育類動物	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</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. 斷頁</p> <p>2. 搜尋資料</p>	<p>3. 設定圖說文字標示地名</p> <p>4. 插入斷頁功能</p>	<p>3. 插入圖說文字，輸入文字設定樣式，拖曳到適當位置</p> <p>4. 利用插入斷頁，增加新的一頁</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
18	第七課 專題報告-台灣保育類動物	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</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. 超連結</p> <p>2. PDF 檔案</p>	<p>5. 搜尋網頁圖片與文字資料</p> <p>6. 插入超連結匯出 PDF 檔案</p>	<p>5. 開啟瀏覽器，搜尋需要的圖片文字，將喜歡的圖片複製起來，再到 Writer 中貼上圖片</p> <p>6. 接著輸入資料來源，並貼上網址，再插入超連結，連結到相對應的網頁</p> <p>7. 作品完成後，匯出為 PDF 檔</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
19	第八課 圖文並茂的報告	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>國 6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。</p>	<p>1. 蒐集資料</p> <p>2. 圖片搜尋</p> <p>3. 裁切圖片</p>	<p>1. 蒐集資料的方法</p> <p>2. 搜尋網頁圖片</p> <p>3. 學會裁切圖片</p> <p>4. 設定圖文排列</p>	<p>1. 認識搜尋資料的方法</p> <p>2. 學會搜尋網頁圖片</p> <p>3. 圖片找到後，學會裁切圖片</p> <p>4. 學會設定圖片和文字的排列</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
20	第八課 圖文並茂的報告	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>國 6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。</p>	<p>1. 資料來源超連結</p> <p>2. 完成報告</p> <p>3. 匯出 PDF</p>	<p>1. 插入資料來源超連結</p> <p>2. 完成專業報告</p> <p>3. 匯出 PDF 檔</p>	<p>1. 練習插入資料來源，並製作超連結</p> <p>2. 學會完成這一份的專頁報告</p> <p>3. 練習存檔並匯出成 PDF 檔</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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
21	第八課 圖文並茂的報告	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>國 6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。</p>	<p>1. 資料來源超連結</p> <p>2. 完成報告</p> <p>3. 匯出 PDF</p>	<p>1. 插入資料來源超連結</p> <p>2. 完成專業報告</p> <p>3. 匯出 PDF 檔</p>	<p>1. 練習插入資料來源，並製作超連結</p> <p>2. 學會完成這一份的專頁報告</p> <p>3. 練習存檔並匯出成 PDF 檔</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</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. 本表格舉例係以一至四年級為例，倘五至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。