

南投縣中州國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	行動學習	年級/班級	三年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程	上課節數	17 節
		設計教師	楊憶如
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☒ 國語文 ☒ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☒ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ※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)	主動學習：學生能夠主動探究，觀察周遭生活環境，將學科相關連結，將知識融會於生活環境。	與學校願景呼應之說明	1. 主動探究促使學習者主動參與、自主學習尋求解決方案，並在問題解決的過程中不斷擴展自己的知識和技能。 2. 學習者透過觀察獲取新的訊息和觀點，並應用這些結果來引導自己的學習。 3. 連結不同的概念和觀點，整合和應用已有的知識，可以發現更多的模式和關聯性，開發創新的解決方案。
設計理念	本課程介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識硬體與軟體、熟悉視窗環境及使用鍵盤輸入的技巧，培養使用科技的基本知能。學習使用系統內建軟體小畫家練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能		

	力，鍛鍊運算思維，分析題目並創作符合題意的繪圖作品。同時培養學生資訊素養倫理的正確觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。		
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，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-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。	領綱核心素養具體內涵	自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 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-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。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 藝-E-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。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。
課程目標	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用。 2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。 3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。		

	6.學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。
--	--------------------------------------

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
第 2 週	單元一、我的數位好朋友 U1-1 我們的好朋友-電腦 /1 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危	資議 H-II-1 康健的數位使用習慣。 資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為	1. 能具備遵守規則的責任心。 2. 能辨識電腦硬體。 3. 能操作電腦開關機。 4. 能操作滑鼠。	1. 從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。 2. 熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 3. 填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約。 4. 從課本與教室環境中認識電腦的基本配備。 5. 操作電腦開機。 6. 從課本圖中認識操控電腦的各種方式。 7. 操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。開啟電腦接接樂訓練滑鼠控制技巧。 8. 操作電腦關機。 9. 從課本與教室環境中辨認常見的周	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【為什麼要學習電腦】 【萬聖節-抓鬼特攻隊】 【電腦接接樂】 【電腦大觀園】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正	的維持原則。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		邊設備，能分類輸入與輸出設備。開啟電腦大觀園加深對硬體設備的認知。開啟硬體連連看遊戲進行練習。 10.從課本圖形中認識使用電腦的健康習慣。開啟坐姿糾察隊遊戲，判讀正確坐姿。 11.開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。		【硬體連連看】 【坐姿糾察隊】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容				
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	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
第 3~4 週	單元一、 我的數位好朋友 U1-2 點點按按玩電腦 /2 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。 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 Ca-II-3 生活周遭潛	1. 認識軟硬體電腦設備。 2. 學會清潔與保養電腦。	1. 從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。 2. 觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 3. 操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。 4. 變換桌面背景，調整桌面圖示。 5. 從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。 6. 開啟 Windows 介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【Windows 介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		或避免危險的方法。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正	藏危機的處理與演練。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容				
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	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
第 5~7 週	單元二、 小工具與檔案管理 U2-1 好用的應用軟體 /3 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。	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 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 D-II-3 系統化數位資料管理方法。	1. 體驗操作 Windows 小工具，感受科技是生活的好幫手。 2. 進行「看圖找不同」練習，培養運算思維能力。	1. 從課本圖形認識應用軟體的各種生活應用。 2. 練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。 3. 開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。 4. 開啟「天氣」工具，說明目前天氣與未來一周天氣預報。 5. 開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。 6. 開啟「剪取與繪圖」工具，擷取「地圖」工具的畫面，並使用繪圖功能標示教師指定的行進路線。 7. 開啟「看圖找不同」，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【看圖找不同】 【數學計算連連看】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 自 ai-II-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂	資議 T-II-4 資料搜尋的基本方法。 資議 A-II-1 程序性的問題解決方法。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 自 INd-II-6 一年四季氣溫會有所變化，天氣也會有所不				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	同。氣象報告可以讓我們知道天氣的可能變化。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
第 8~10 週	單元二、小工具與檔案管理 U2-2 檔案管理小達人 /3 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。	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 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 D-II-3 系統化數位資料管理方法。	1. 認識二進位，能分辨檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 能按照路徑尋找檔案。	1. 觀察課本圖形，描述整理資料的好處。 2. 辨識檔案名稱與類型。 3. 建立文字檔案、輸入內容與儲存。 4. 認識檔案大小與二進位、觀察文字檔案大小。 5. 開啟「檔案排大小」遊戲，複習檔案大小比較。 6. 新增資料夾與認識樹狀結構，一層層進入資料夾，尋找檔案。 7. 練習檔案操作，包含選取、剪下、搬移、重新命名、刪除與還原檔案。 8. 改變資料夾檢視模式與排序檔案。 9. 根據老師提示路徑，尋找並瀏覽圖片。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體【檔案排大小】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 自 ai-II-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂	資議 T-II-4 資料搜尋的基本方法。 資議 A-II-1 程序性的問題解決方法。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 自 INd-II-6 一年四季氣溫會有所變化，天氣也會有所不				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	同。氣象報告可以讓我們知道天氣的可能變化。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
第 11~12 週	第三單元、中英打字真有趣 U3-1 英文打字 ABC /2 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。	1. 認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2. 操作記事本軟體，新增、修改與儲存文字檔案。 3. 練習英文打字。	1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 2. 練習打字指法，學習正確姿勢。 3. 開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 4. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 5. 開啟「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體【教學鍵盤】 【英文打字 GAME】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第 13、15 週	第三單元、中英打字真有趣 U3-2 中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ /2 節	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。	1. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵位置。 2. 練習中文打字。	1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中文鍵盤配置。 2. 切換中文輸入法，開啟記事本，練習注音輸入與選字。 3. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。 4. 練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。 5. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【教學鍵盤】 【中文打字 GAME】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第 16 週	第四單元、電腦繪圖創意家	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 t-II-3 認識以運算思維	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學會運用小畫家的工具繪製圖案。 2. 學會運	1. 從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 2. 開啟小畫家軟體，認識介面。 3. 運用直線工具繪製聖誕樹。 4. 運用不同的筆刷繪製雪人。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗：	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
	U4-1 電腦繪圖小畫家/2 節	解決問題的過程。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 自 INb-II-7 動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍	用想像力，填入色彩。	5. 開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 6. 開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。	【小畫家介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	動多媒體

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	後代和適應環境有關。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第 17 週	第四單元、電腦繪圖創意家 U4-2 彩繪創作與運算思維 /1 節	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與	1. 學會組合影像。 2. 能拆解問題、思考與設計，並將想像的畫面繪製出來。	1. 認識運用運算思維的思考步驟。 2. 運用複製、去背的技巧，組合聖誕樹、房子與雪人，加入文字祝辭。 3. 運用運算思維，完成題目「火星上的第一棵植物」設計繪畫。	1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【問題拆解-填填看】

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		並表達自我感受與想像。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	立體創作、聯想創作。 自 INb-II-7 動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。				

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 自選/編教材 須經課發 會審查通過
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				
		資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					

【第二學期】

課程名稱	行動學習		年級/班級	三年級/甲班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	17 節
			設計教師	楊憶如
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☒ 國語文 ☒ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☒ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☒ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ※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)	主動學習：學生能夠主動探究，觀察周遭生活環境，將學科相關連結，將知識融會於生活環境。	與學校願景呼應之說明	1. 主動探究促使學習者主動參與、自主學習尋求解決方案，並在問題解決的過程中不斷擴展自己的知識和技能。 2. 學習者透過觀察獲取新的訊息和觀點，並應用這些結果來引導自己的學習。 3. 連結不同的概念和觀點，整合和應用已有的知識，可以發現更多的模式和關聯性，開發創新的解決方案。	
設計理念	本課程介紹文書處理在生活中的應用，靈活使用文書處理軟體，實際應用於學校與生活中。熟悉 Word 視窗環境及鍵盤輸入的技巧，熟悉技巧後，藉由蒐集、整理網路資源來加強排版的能力。透過編輯各種類型的文件，了解文書在生活上的應用。			

總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並	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。 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。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 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。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。 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、書刊及網路媒等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。
-------------------	---	-------------------	--

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	認識與包容文化的多元性。		
課程目標	1. 學生能認識文書處理軟體，並利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，設計出豐富美觀的文件，培養藝術美感素養。 2. 學生會應用「變化字型、插入與修改圖片、製作表格」等文件編輯的技能，培養系統思考，並加強對資料的整理、分析、展示與應用的能力。 3. 學生能活用 Word 的文書編輯功能，應用在短文編排、表格、專題報告等等生活上常用文件，培養運用資訊科技解決生活問題的能力。 4. 學生能從網路媒體取得資訊，進行資料整合，培養科技資訊與媒體素養。 5. 學生學會運用雲端技術，分享作品與編輯文件，培養處理日常生活問題的能力。 6. 學生能尊重智慧財產權，認識創用 CC 標章，引用圖文時根據作者要求註明來源，培養網路公民意識。		

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
第 2~3 週	單元一、美麗的唐詩與卡片 U1-1、用 Word 來做	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 t-II-1 能	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學生能說出 Word 是什麼，並列舉其用途。 2. 體驗 Word 圖文美化編排的技巧，完	1. 教師說明文書處理。 2. 學生了解用 Word 可以做什麼。 3. 教師介紹常見的文書處理軟體。	1. 口頭問答：能說出符號輸入的方法。 2. 操作評量：	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教

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
	文書處理/2 節	認識常見的資訊系統。 資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 國 6-II-1 根據表達需要，使用各種標點符號。	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。 國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、	成一首「唐詩」文件。 3.練習中英打字技巧。	4.教師介紹文書處理工具的演變。 5.活動一：唐詩編輯 (1) 學生能新增空白文件與調整顯示比例。 (2) 學生練習輸入中英文字與標點符號，完成李白《下江陵》詩。 (3) 學生能插入圖片，美化文件。 (4) 學生開啟與儲存檔案。 (5) 學生設定文字格式。  6.活動二：打字練習時間 (1)學生開啟校園打字 GAME，進行打字練	完成「唐詩-下江陵」。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：使用進階練習圖庫的圖片，美化「傘」新詩。 5. 操作評量：開啟「校園打字 GAME」練習打字。	學網站影音互動多媒體： 【介面介紹】 【認識注音輸入】 【認識組合鍵】 【標點符號輸入大考驗】 【校園打字 GAME】

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。 閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正	卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		習。 7.學生從課本習題複習所學。我是高手：用圖片美化「傘」新詩，可利用進階練習圖庫的圖片。		

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					

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
第 4~5 週	單元一、美麗的唐詩與卡片 U1-2、祝你生日快樂 - 卡片 DIY/2 節	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 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。 英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。	1.能製作生日卡片表達友誼仁愛。 2.能製作不同尺寸的文件。 3.完成「生日快樂」賀卡。	1.教師提問：說說看，能傳達心意的卡片有哪些？你曾做過哪些卡片？描述當時使用的素材或送卡片的情境。 2.活動一：設計卡片 (1) 學生設定版面配置，自訂卡片大小、方向、邊界。 (2) 學生文字對齊設定。 (3) 學生尺規的應用：首行縮排、首行凸排。 (4) 學生在 Word 內使用搜尋與插入線上圖片。 (5) 學生文繞圖設定。 (6) 學生插入 PNG 圖片。 (7) 學生認識 JPG 與 PNG	1. 口頭問答：說出如何改變頁面方向。 2. 操作評量：完成「生日快樂」賀卡。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：自製卡片，可使用進階練習圖庫作為插圖。	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是 3D 物件】 【版面配置的技巧】 【什麼是創用 CC】 【圖片和文字的排列】

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
		國 6-II-1 根據表達需要，使用各種標點符號。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		的差別與透明效果。 (8) 學生插入 3D 圖形美化文件，並能調整其立體旋轉的角度。  3.活動二：卡片傳心意 (1)教師讓學生選一個想傳達卡片的對象，家人、老師、朋友、認識的人...都可以。 (2)學生為對方設計卡片，也可使用進階練習圖庫的圖片作為插圖。 (3)學生列印卡片。 (4)學生將卡片送給對方，傳達心意。 4.學生從課本習題複習所		【圖像影片的取得方法】 【校園打字 GAME】 【校園學生資源網】

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			學。		

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
第 6~8 週	單元二、作文與表格美編 U2-1、校外教學傳藝之旅 - 我的作文/3 節	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-6 能認識國內不同型態的表演藝術。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 A-II-3 民俗活動。 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。	1. 學生能說出合適的排版設計，使用視覺元素豐富作文版面。 2. 完成「校外教學傳藝之旅」作文美化。	1. 教師介紹美麗的排版設計，例如：段落分明、重點標示、加入插圖、邊框，美化文件。 2. 活動一：閱讀與摘錄重點 (1) 學生開啟本課練習小檔案「校外教學傳藝之旅」。 (2) 學生閱讀文章內容，理解大意，能說出文章內提到的臺灣傳統藝術。 (3) 教師讓學生從文章中選出重點字詞。 3. 活動二：文字與段落 (1) 學生編輯傳藝之旅，修改文字格式，凸顯重點字詞。	1. 口頭問答：說出文繞圖的排列方式。 2. 操作評量：完成「校外教學傳藝之旅」文件。 3. 學習評量（我是高手）：將自己的作文或者素材練習檔，搭配進階練習圖庫，製作出一篇賞心悅目的文章。 4. 學習評量	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教學網站影音互動多媒體

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		品 EJU4 自律負責。 閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正			(2)學生複製文字格式，快速修改文字樣式。 (3)學生認識文字段落、邊界與行距的關係。 (4)學生設定行距。 (5)學生設定段落間距（段落與段落之間的距離）。 (6)學生設定第一行縮排。 (7)學生認識將文件設計為稿紙的樣式。 4.活動三：加入圖片美化作文 (1)學生繼續編輯傳藝之旅，操作文繞圖設定。 (2)學生移除圖片背景。 (3)學生撰寫圖片引用來源。	(練功囉)：本課測驗題目	

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 自選/編教材 須經課發會審查通過
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				
		向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			(4)學生設定頁面邊框。 (5)學生認識直書與橫書的設計。  5.學生使用進階練習圖庫內的圖片，美化自己的作文或者練習檔。 6.學生從課本習題複習所學。		

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
第 9~11 週	單元二、作文與表格美編 U2-2、原住民族點名 - 表格/3 節	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-6 能認識國內不同型態的表演藝術。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 A-II-3 民俗活動。 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。	1.學生從製作原住民族分佈圖的活動中，理解到不同民族共存的事實，並認識臺灣原住民族的分佈概況。 2.完成「原住民族點名」表格文件。	1.教師讓學生從課本章首頁觀察原住民族服飾，說出有沒有見過這類服飾，並請學生分享知道的原住民族名稱。 2.教師簡單說明臺灣原住民族的分佈。 3.教師說明生活中的表格應用。 4.教師說明表格的欄列結構。  5.活動一：原住民族點点名 (1) 學生建立新 Word 文件，插入表格。	1. 口頭問答：說出欄與列代表什麼。 2. 操作評量：完成「原住民族點点名」文件。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：使用進階練習圖庫練習，自製「功課表」。	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是表格】 【表格的運用與規劃】 【儲存格的合併與分割】 【什麼是文字藝術師】

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		品 EJU4 自律負責。 原 E5 認識臺灣原住民族整體概況。 多 E4 理解到不同文化共存的事實。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。			(2) 學生設定表格的大小、列高和欄寬。 (3) 學生合併與分割儲存格。 (4) 學生輸入資料與對齊。 (5) 學生在儲存格填色。 (6) 學生在表格中插入插圖。 (7) 學生設計表格框線。 (8) 學生用文字藝術師做標題。 (9) 學生插入背景圖並設定為滿版。 (10) 學生認識手繪表格的方法。 (11) 學生知道功課表表格應用。 6.學生自製功課表，並使		

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			用進階練習圖庫內的圖片，美化文件。 7.學生從課本習題複習所學。		

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
第 12~14 週	單元三、學習單與封面設計 U3-1、小水滴之旅-學習單/3 節	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 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。 自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 自 INc-II-6 水有三態變化及毛細現象。 自 INf-II-6 地震會造成嚴重的災害，平常的準備與防震能降低損害。	1.學生從製作水循環的流程圖中，體會到物質循環的概念。 2.學生能根據要傳達的內容，選擇合適的 SmartArt 圖形。 3.完成「小水滴之旅」學習單。	1.教師說明 SmartArt 各種類型與適合應用的時機。 2.教師介紹水循環的概念：蒸發、凝結、降水、匯流。 3.教師以水循環舉例，讓學生思考生活中有哪些事物適合用 SmartArt 表現，以及適合使用的 SmartArt 的類型。 	1. 口頭問答：說出 SmartArt 圖案運用的時機。 2. 操作評量：完成「水循環」文件。 3. 學習評量（我是高手）：開啟練習檔案來製作「蝴蝶的一生」。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 5. 學習評量：	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教學網站影音互動多媒體【圖片等距分佈】【物件群組】

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 自選/編教材須經課發會審查通過
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				
		達探究之過程、發現。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。			 4.活動一：SmartArt (1)學生建立 SmartArt 圖形「清單」類型。 (2)學生新增圖案、刪除項目。 (3)學生從練習檔案複製文字，快速建立 SmartArt 項目與內容。 (4)學生套用 SmartArt 樣式。 (5)學生轉換不同的 SmartArt 圖形。 5.活動二：圖片與標題美化	使用進階練習圖庫練習。	

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			(1)學生在 SmartArt 中加入強調圖片。 (2)學生插入簡單的幾何圖案並鍵入文字當作標題。 (3)學生對齊與均分圖案。 (4)學生複製圖形並修改文字。 (5)學生能群組圖案。 (6)學生認識 Word 內建的圖案以及用圖案來繪圖的設計。 6.學生用 SmartArt 製作「蝴蝶的一生」，可使用進階練習圖庫作為插圖。 7.學生從課本習題複習所學。		

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
		資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第 15-16 週	單元三、學習單與封面設計 U3-2、地震防災你我他 - 封面設計/2 節	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 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。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 自 INc-II-6 水有三態變化及毛細現象。	3. 學生知道能從網路取得資料，並尊重智慧財產權，能說出創用 CC 的用途。 4. 完成「地震防災你我他」專題報告的封面。	1. 教師提問：你有遇過地震嗎？那時候是什麼樣的感覺？ 2. 教師說明防災的意義。 3. 教師提問：假如現在要製作一個報告，關於地震防災資訊，同學們會如何搜尋資料？ 4. 教師介紹網路是報告的好幫手。 5. 教師介紹維基百科可以查詢資料。 6. 教師說明創用 CC 的四個授權要素。	1. 口頭問答：說出網路上的資料要如何使用。 2. 操作評量：完成「地震防災你我他」封面。 3. 學習評量（我是高手）：設計「認識臺灣古蹟」的封面。 4. 學習評量	1. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【封面設計的三大要素】 【wiki 的特點】 【什麼是創用 CC】

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
		自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 品 EJU4 自律負責。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	自 INf-II-6 地震會造成嚴重的災害，平時的準備與防震能降低損害。		7.學生認識報告封面設計要素。 8.活動一：從範本開始的封面設計。 (12) 學生使用內建的封面範本修改設計。 (13) 學生插入文字藝術師。 (14) 學生加入項目符號。 9.活動二：圖片與來源 (1)學生從維基百科下載圖片並在文件中註明圖片作者。 (2)學生圖片套用快速樣式。 (3)學生使用 Word 內建繪圖工具，手繪符號表達地震搖晃的震動感。	(練功囉)：本課測驗題目。 5. 學習評量：以臺灣景點為主題做報告封面，可使用進階練習圖庫的圖片。	【什麼是超連結】 【圖層概念】

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		環 E12 養成對災害的警覺心及敏感度，對災害有基本的了解，並能避免災害的發生。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。			(4)學生安排圖層順序。 (5)學生加入網頁超連結。 10.學生從課本習題複習所學。 11.我是高手：學生以住家附近的古蹟，或者開啟練習檔，設計「認識臺灣古蹟」的封面。 12.進階練習：學生從課本六處臺灣景點中選一個主題，搭配進階練習圖庫，製作專題封面。		

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
		資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第 17、19 週	單元四、電子書 地震防災你我他 - 內頁設計/2 節	資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。國 5-II-4 掌握句子	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 國 Ad-II-2 篇章的大意、主	1.學生能建立多頁文件並自動建立目錄。 2.完成「地震防災你我他」內頁，將整份文件存成 PDF。	1.教師介紹文件報告基本架構：封面、目錄、標題、內文、頁碼...等。 2.教師說明什麼是電子書與 PDF。 3.教師介紹 PDF 可跨平台瀏覽的優點。 4.活動一：多頁報告我會	1. 口頭問答：說出什麼是目錄。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高	3. 小石頭-Word 2021 文書超簡單 4. 老師教學網站影音互動多媒體

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
		和段落的意義與主要概念。 國 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 EJU4 自律負責。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得	旨與簡單結構。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。		做 (1)學生從練習檔複製貼上合併報告內容。 (2)學生設定分頁符號。 (3)學生設計標題與內文樣式。 (4)學生自動建立目錄。 (5)學生加入頁碼，完成「地震防災你我他」內頁。 (6)學生知道可以在不同裝置閱讀電子書。 (7)學生將 Word 匯出成 PDF。 (8)學生了解如何插入線上視訊。 5.學生從課本習題複習所學。 6.我是高手：完成「認識	手)：延續上一課的練習，完成「認識臺灣古蹟報告」內頁。 4. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。 5. 學習評量：延續上一課的練習，完成臺灣景點報告內頁，可使用進階練習圖庫的圖片。	【什麼是電子書】

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 環 E12 養成對災害的警覺心及敏感度，對災害有基本的了解，並能避免災害的發生。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。			臺灣古蹟報告」內頁。 7.進階練習：完成「臺灣景點」內頁。		

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 自選/編教 材須經課 發會審查 通過
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				
		資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					

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。