

南投縣萬豐國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	我是小創客	年級/班級	三年級/甲班
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，共 21 週共 21 節
		設計教師	高鳳儀
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 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 checked="" type="checkbox"/> V 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	創新	與學校願景呼應之說明	利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。
設計理念	透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。		
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。	領綱核心素養 具體內涵	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣 科-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>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>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>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>		<p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度</p> <p>科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力"</p> <p>英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。</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>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。</p>
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解並遵守電腦教室使用規範 2. 養成正健康使用電腦習慣 3. 能認識學會使用電腦的作業系統及常用軟體 4. 能將電腦提供的各項功能實際應用於生活中 		

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						
一	1-健康的電腦與生活/1節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議-a-II-1 描述	資訊科技之使用原則	1. 學生能認識並遵守電腦教室正確使用守則	"1. 不可以攜帶飲料、食物進入電腦教室，保持教室整潔	口頭問答	

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						
		科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗常見的資訊系。 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。	-資訊設備的使用規範	2. 學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度	2. 不可以在電腦教室喧鬧、追逐、奔跑 3. 沒有師長同意不可以進入教室 4. 不可以任意拷貝、修改和刪除電腦設定和檔案 5. 不可以搬動、拆卸、破壞電腦和配件，和大力敲擊滑鼠和鍵盤 6. 不可以任意上網下載程式 7. 遊戲軟體須經過老師同意才能帶入電腦教室使用避免中病毒 8. 不可以任意直接關機，必須按照正常程序關機 9. 不任意變換座位 10. 電腦使用完畢時，將桌面收拾，並將課本與文具帶走 11. 聽從老師指示，任何問題，報告老師反映處理"		
二	1-健康的電腦與生活/1節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議-a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗	康健的數位使用習慣 -電腦使用的使用的正確姿勢 -數位設備使用的時	1. 學生能認識並遵守電腦教室正確使用守則 2. 學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度	"1. 選擇合適椅子，身體坐直，背部緊貼椅背 2. 手肘 90 彎曲、手臂自然下垂放在季盤或滑鼠上 3. 眼睛平視螢幕，手臂距離 30 到 50 公分	口頭問答	

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						
		常見的資訊系。 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。	間規範與有問題的網路使用 【健康與體育】 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。		4.滑鼠、鍵盤輪流使用，舒緩手部疲勞 5.小腿垂直，雙腳輕鬆平踏地面 6.使用電腦40分鐘，至少休息10分鐘"		
三	單元2-神奇的電腦世界/1節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見週邊設備與行動裝置之功能簡介 -電腦的基本配備介紹	1. 學生能認識常見作業系統	1. 常見的作業系統有 Windows、MacOS、Linux、行動裝置作業系統 (IOS、Andorid 等) 2. 教師以真實主機為例，明確指出電源位置。 3. 運用 PPT 說明關機流程:開始功能表-關機(休眠、重新開機)	口頭問答	
四	單元2-神奇的電腦世界/1節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議-a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗	常見週邊設備與行動裝置之功能簡介 -各種網路設備的功能介紹 -各種行動裝置的功能介紹	1. 學生能認識常見作業系統 2. 學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行	1. 輸入設備:鍵盤、滑鼠、麥克風、攝錄影機、繪圖板、觸控螢幕等 2. 輸出設備:印表機、耳機音響、螢幕、投影機、3D 列印機等 3. 儲存設備:USB 隨身碟、光碟片、硬碟、記憶卡、雲端空間等	口頭問答	

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						
		常見的資訊系統 資議-p-II-1 認識以訊科技溝通的方法。		動裝置」屬性及其基本功能			
五	單元 2-神奇的電腦世界 /1 節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議-a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見週邊設備與行動裝置之功能簡介 -各種網路設備的功能介紹 -各種行動裝置的功能介紹	1. 學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行動裝置」屬性及其基本功能 2. 學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	1. 網路設備:IP 分享器、無線 AP、數據機、基地台等 2. 行動設備:觸控裝置體驗、智慧型手機、平板電腦等 3. 讓同學思考這些數位裝置與我們的日常生活有何具體影響，有無不當使用的例子與正確使用帶來方便的實例，請同學發表分享。	口頭問答	
六	單元 2-神奇的電腦世界 /1 節	科議-k-II-1 認識常見科技產品。 科議-a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-II-1 認識	常見系統平台之基本功能操作-視窗基本功能與滑鼠操作	學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	1. 老師說明滑鼠各部件的位置與功能 2. 以變更桌布為示範引起學習動機 3. 滑鼠的使用 4. 認識視窗桌面與介面 (1)視窗介面-標題列、控制鈕(放大、縮小、關閉)、位址列、工具列 工作窗格、內容區、捲軸、訊息列、常駐程式	實作評量	

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						
		以資訊科技溝通的方法。			(2)佈景主題-內建主題操作、下載新主題 (3)螢幕保護與電源管理		
七	單元3-電腦操作真簡單/1節	科議-k-Ⅱ-1 認識常見科技產品。 資議-t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見系統平台之基本功能操作-系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能	學生能認識與操作視窗基本多媒體、網路、等常用小工具	以視窗系統，列舉瀏覽器、媒體播放程式、小算盤、記事本四種軟體，藉以了解電腦的多功能。 (請視系統平台支援情形選擇示範程式)	實作評量	
八	單元3-電腦操作真簡單/1節	科議-k-Ⅱ-1 認識常見科技產品。 資議-t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見系統平台之基本功能操作-系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能	學生能認識與操作視窗基本多媒體、網路、等常用小工具	1. 瀏覽器 操作瀏覽器：開啟網站、新增分頁、瀏覽重點網站(Google、Yahoo、中央氣象局、教育局及校網等)。 2. 播放媒體 使用媒體程式(MediaPlayer、Movies&TV等)播放mp3音樂檔案及mp4影片檔案，操作撥放&暫停&停止模式、音量控制) 3. 介紹與實際使用小算盤的功能，操作加、減、乘計算。 4. 介紹最簡單的記事本，操作輸入簡單文字及設定。	實作評量	

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						
九	單元 3-電腦 操作真簡單 /1 節	科議-k-Ⅱ-1 認識常見科技產品。 資議-t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見系統平台之基本功能操作-系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能	學生能熟練的使用視窗繪圖軟體「小畫家」進行數位繪圖與創作	一、各區域功能簡要介紹： 1. 快速工具列 2. 檔案功能 3. 常用功能區 4. 繪圖區(畫布) 5. 圖片像素(大小) 6. 畫面縮放 二、操作： 1. 基本工具：鉛筆、放大鏡、填入色彩、橡皮擦、色彩選擇、快取圖案 2. 運用右、下、右下角三個拖曳點，調整畫布大小。 3. 運用複製圖案及重疊功能，變化主題(選取、複製、貼上) 4. 了解「Shift+形狀(直線)=等比例形狀」的應用。	實作評量	
十	單元 3-電腦 操作真簡單 /1 節	科議-k-Ⅱ-1 認識常見科技產品。 資議-t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統 資議-p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	常見系統平台之基本功能操作-系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能	學生能熟練的使用視窗繪圖軟體「小畫家」進行數位繪圖與創作	1. 實作「我的美麗家園」繪圖(運用矩形工具、填色工具、運用直線進行色塊切割等等) 2. 介紹進階工具：曲線工具、筆刷、透明選擇、圖形縮放、翻轉、文字工具 3. 運用步驟1 的作品，與進階功能，完成精緻版「我的美麗家園」 8. 存檔，認識常見數位影像格式(png、gif、jpg)	實作評量	

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						
十一	單元 4-中英文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 英-1-II-1 能聽辨 26 個字母	常見系統平台之基本功能操作 -鍵盤與中英文輸入法 【英語領域】 Aa-II-1 字母名稱	1. 學生能認識鍵盤各按鍵功能	1. 示範鍵盤各功能分類(功能鍵區、打字鍵區、編輯方向鑑區、數字鍵區) 2. 示範特定鍵功能(Capslock、Backspace、Tab、Ctrl、Shift、Alt、Esc、NumLock、del、Enter) 3. 示範英文標點符號輸入 4. 示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;) 5. 電腦鍵盤介紹 6. 運用記事本，練習最基本的輸入	實作評量	
十二	單元 4-中英文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能精熟中文注音輸入法	運用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習	實作評量	中打練習網站

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						
十三	單元 4-中英文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能精熟中文注音輸入法	運用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習	實作評量	中打練習網站
十四	單元 4-中英文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能精熟中文注音輸入法	開啟記事本，使用國語課文為文本，練習中文打字。	實作評量	

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						
十五	單元 4-中英 文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 國-4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【國語文領域】 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	學生能精熟中文注音輸入法	開啟記事本，使用國語課文為文本，練習中文打字。	實作評量	
十六	單元 4-中英 文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 英-1-II-1 能聽辨 26 個字母	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【英語領域】 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞	學生能精熟英文輸入法	運用競賽打字練習系統，進行英文輸入練習	實作評量	英打練習網站
十七	單元 4-中英 文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【英語領域】	學生能精熟英文輸入法	開啟記事本，使用英文課文為文本，練習英文打字。	實作評量	

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						
		生活之重要性。 英-1-II-1 能聽辨 26 個字母	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞				
十八	單元 4-中英文輸入真 Easy/1 節	資議-p-II-1 認識以 資訊科技 溝通的方法。 資議-a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性。 英-1-II-1 能聽辨 26 個字母	常見系統平台之基本功能操作-鍵盤與中英文輸入法 【英語領域】 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞	學生能精熟英文輸入法	開啟記事本，使用英文課文為文本，練習英文打字。	實作評量	
十九	單元 5-檔案收納小管家/1 節	資議-p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議-a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性。	數位資料的表示方法-數位資料的基本單位表示	學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位	1. 認識檔案總管介面並檢視檔案總管不同模式(圖示、清單、內容、並排、詳細資料)與排序方式 2. 老師建立檔案或資料夾，並介紹兩者間不同 3. 以圖示列出各類檔案的不同 4. 按滑鼠右鍵了解檔名與副檔名	實作評量	
二十	單元 5-檔案收納小管家/1 節	資議-p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議-a-II-1 感受	常見的數位資料類型與儲存架構-數位資料類型的認識	學生能熟悉檔案介面功能	1. 認識電腦基本單位表示 2. 認識常見的儲存設備容量表示 3. 認識傳輸單位表示 1. 檔案大小表示	實作評量	檔案與圖示表列 台大測速 speed. ntu.

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						
		資訊科技於日常生活之重要性。	-數位檔案與資料夾的介面		2. 老師介紹並讓學生體驗上傳與下載傳輸速度		edu. tw
二十一	單元5-檔案收納小管家/1節	資議-p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 資議-a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	常見的數位資料類型與儲存架構 -數位資料類型的認識 -數位檔案與資料夾的介面	學生能透過操作建立與管理檔案	1. 選取、複製與搬移資料夾 2. 新增與命名資料夾 3. 老師介紹資源回收桶 4. 老師介紹操作清理與還原功能	實作評量	

【第二學期】

課程名稱	我是小創客	年級/班級	三年級/甲班
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，共 20 週共 20 節
		設計教師	高鳳儀
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 type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術與人文 <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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	創新	與學校願景呼應之說明	利用運算思維與資訊科技，發揮創意，有效解決生活與學習問題並進行溝通與表達。
設計理念	透過實機介紹了解電腦相關設備，利用實作讓學生體驗電腦功能搭配網路，能帶給人類的方便性與娛樂性。		
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。	領綱核心素養 具體內涵	科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣 科-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>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>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>科-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>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用</p> <p>科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</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>課程目標</p>	<p>1. 能透過瀏覽器上網瀏覽網站</p> <p>2. 能認識常見數位學習資源，並用於課業學習上。</p> <p>3. 能使用繪圖軟體進行數位繪圖創作</p> <p>1. 4. 學會如何維護電腦安全及保護個人資料</p>		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
一	單元 1-瀏覽器的使用/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	瀏覽器的使用	1. 學生能使用瀏覽器瀏覽網頁 2. 學生能類化操作另一種瀏覽器	1. 簡介 Firefox, Microsoft Edge, Google Chrome 基本介面 2. 擇一瀏覽器的網址列，鍵入網址(可自訂)執行 3. 瀏覽器的基本操作	實作評量	網站資源
二	單元 1-瀏覽器的使用/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	瀏覽器的使用	學生能使用搜尋引擎	1. 瀏覽器的進階操作 2. 練習鍵入關鍵字，執行搜尋	實作評量	網站資源

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
三	單元 1-瀏覽器的使用/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	瀏覽器的使用	學生能下載指定檔案	透過瀏覽器下載單一檔案，並找出儲存位置並開啟它	實作評量	網站資源
四	單元 1-瀏覽器的使用/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	瀏覽器的使用	學生能了解網路對於日常生活的應用	1. 介紹常見的網路提供的便利性：線上購物、線上繳款、娛樂平台 2. 了解網際網路對於日常生活的影響	實作評量	網站資源

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
五	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	數位學習網站與資源的使用 -數位學習的優勢	1. 學生能說出數位學習的例子 2. 學生知道數位學習平台提供的服務	1. 老師藉由影片說明數位學習的定義與優勢 2. 老師說明數位學習平台提供的服務~以均一平台為例	實作評量	1. 數位學習 知識無限 2. 未來學習 3. 均一平台
六	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資	數位學習網站與資源的使用 -常用的數位學習網站	學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站	介紹教育部重編國語辭典修訂本網站之使用 1. 辭典切換(國語辭典、臺灣閩南語、臺灣客家語) 2. 字詞查詢、部首及筆畫 3. 字詞記錄簿功能介紹	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。					
七	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	數位學習網站與資源的使用-常用的數位學習網站	學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站	請學生以目前國語課文生字，上教育部重編國語辭典修訂本完成字詞搜尋。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
八	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	數位學習網站與資源的使用-數位學習網站的使用	學生能運用資訊設備進行數位學習"	1. 介紹教育雲(OpenId)帳號 2. 以 Pagamo 網站為例，學習如何登入教育雲 3. 介紹 Pagamo 網站提供的服務及操作介面	實作評量	
九	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資	數位學習網站與資源的使用-數位學習網站的使用	學生能運用資訊設備進行數位學習"	學生使用教育雲帳號登入 Pagamo 網站，進行數位學習。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。					
十	單元 2-數位學習高手/1 節	資議-t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議-a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜-1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	數位學習網站與資源的使用-數位學習網站的使用	學生能運用資訊設備進行數位學習	學生使用教育雲帳號登入 Pagamo 網站，進行數位學習。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十一	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -繪圖軟體的種類及功能 【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 學生能認識各式繪圖軟體(自由軟體) 2. 學生能基本認識小畫家 3D，藉由小畫家 3D 讓學生初步了解 3D 的形式和 2D 的不同之處。	1. 認識繪圖軟體：小畫家 3D、自由軟體小企鵝 2. 透過小畫家 3D 軟體示範，讓學生認識 2D 和 3D 圖形的不同。	實作評量	
十二	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -繪圖軟體的種類及功能 -圖像檔案的類型及特性 【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	學生能基本操作小畫家 3D	認識小畫家 3D 基本功能：開啟、功能列、存檔 美術工具：文字效果 綜合練習 3D 概念及場景 圖戳 畫布 存檔、開啟、匯出	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
十三	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -圖像檔案的存取 -圖像的繪製、修改 -主題圖創作 【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	學生能操作小畫家 3D2 的 2D 模式進行創作	使用小畫家 3D 的各項功能進行主題創作，能利用筆刷、橡皮擦、調色盤等工具來為圖形上色。	實作評量	
十四	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -圖像檔案的存取 -圖像的繪製、修改 -主題圖創作 【藝術與人文】	學生能操作小畫家 3D 的 2D 模式進行創作	使用小畫家 3D 的各項功能進行主題創作，能利用筆刷、橡皮擦、調色盤等工具來為圖形上色。	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
			視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。				
十五	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -圖像檔案的存取 -圖像的繪製、修改 -主題圖創作【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	學生能操作小畫家 3D 的 2D 模式進行創作	使用小畫家 3D 的各項功能進行主題創作，能利用筆刷、橡皮擦、調色盤等工具來為圖形上色。	實作評量	
十六	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	繪圖軟體的使用 -圖像檔案的存取	學生能操作小畫家 3D 的 3D 模式進行圖形繪製	1. 練習使用小畫家 3D 模式來繪圖，圖形線條簡單即	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		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。	-圖像的繪製、修改 -主題圖創作【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		可 2. 用 3D 圖庫及自己的創作互相搭配完成作品		
十七	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1 節	資議-a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 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。	繪圖軟體的使用 -圖像檔案的存取 -圖像的繪製、修改 -主題圖創作【藝術與人文】 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創	學生能欣賞數位美術作品	1. 引導學生欣賞作品(包含手繪及數位作品) 2. 數位作品及傳統美術作品簡單分辨及欣賞 3. 現代創作融入多元方式的介紹 4. 運用網際網路搜尋作品欣賞(可以使用 google 圖片搜尋功能，每生找一件)	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
			作、聯想創作。				
十 八	單元 4-系統指揮官/1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議-a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	常見系統平台之使用與維護 -系統平台環境設定 -簡易效能與安全維護	學生能瞭解電腦系統基本設定	介紹控制台的介面，讓學生知道如何調整電腦設定： 變更更換桌面、輸入法、工作列、時區..等各項常用設定操作	實作評量	
十 九	單元 4-系統指揮官/1 節	資議-t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議-a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資	常見系統平台之使用與維護 -系統平台環境設定 -簡易效能與安全維護	學生能瞭解電腦系統基本設定	介紹控制台的介面，讓學生知道電腦的安全維護裝置：更新與安全性、病毒與威脅防護	實作評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方法	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數						
		源，處理個人日常生活問題。					
二十	單元4-系統指揮官/1節	資議-a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 綜-2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資訊安全基本概念及相關議題 -個人資料的使用與保密 -電腦病毒的介紹防範 【綜合領域】 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動	1. 學生知道如何保護個資 2. 學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣	播放資訊安全宣導影片： 1. 說明個資的重要性 2. 說明電腦病毒的感染途徑 3. 如何保護個人資料？ 4. 建立安全的資訊環境 5. 培養好的資訊習慣	實作評量	教育部全民資安素養網 https://isafe.moe.edu.tw/kids

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三年級為例，倘四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。