**南投縣萬豐國民小學 113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 | ■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 | | 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) | □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 | | | |
| 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。  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。  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。 | | 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  科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度  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"  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。  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。  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。 |
| 課程目標 | 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  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。 | 資訊科技之使用原則 -資訊設備的使用規範 | 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.不可以攜帶飲料、食物進入電腦教室，保持教室整潔  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" | 口頭問答 |  |
| 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  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。 | 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。 | 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  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" | 口頭問答 |  |
| 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  常見的資訊系統  資議-p-Ⅱ-1認識  以 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、行動裝置」屬性及基本功能 | 1.輸入設備:鍵盤、滑鼠、麥克風、攝錄影幾、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 |  |
| 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  以資訊科技溝通的方法。 | 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  (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 | 實作評量 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |
| 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 |  |
| 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  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  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  2.老師介紹並讓學生體驗上傳與下載傳輸速度 | 實作評量 | 檔案與圖示表列  台大測速speed.ntu.  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 | ■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 | | 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) | □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　■藝術與人文  ■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 | | | |
| 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。  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 | | 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  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  科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用  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  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。  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。 |
| 課程目標 | 1.能透過瀏覽器上網瀏覽網站  2.能認識常見數位學習資源，並用於課業學習上。  3.能使用繪圖軟體進行數位繪圖創作   1. 4.學會如何維護電腦安全及保護個人資料 | | | | |

| **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 |
| 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 |
| 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 | 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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 |  |
| 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】  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。  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，圖形線條簡單即可2.用3D圖庫及自己的創作互相搭配完成作品 | 實作評量 |  |
| 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、平面與立體創作、聯想創作。 | 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 |  |
| 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 |  |
| 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。