

南投縣地利國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	三年甲班
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	20
			設計教師	廖帝傑
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 (統整性探究課程)	科技生活	與學校願景呼應之說明	透過學習電腦的基本操作培養孩子體驗科技如何便利生活，並培養使用資訊設備來達成科技自主學習的能力。	
設計理念	以深入淺出的方式，引導孩子學習資訊科技的內容及應用，進而建立良好的資訊素養。			
總綱核心素養 具體內涵養	E-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動的	領綱核心素養 具體內涵	健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。	

	能力，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。		社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。
課程目標	1. 學生能具備使用數位裝置及有效運用數位資源的能力，且熟悉常見資訊系統的基本功能與使用方法 2. 學生能理解如何運用科技與他人互動、合作和溝通。		

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一至四	單元一	資 t-II-1 能認識常見	1. 電腦發展的歷史	1. 學生能認識電腦發展歷史及常見作業系統	活動 1：周邊設備與行動裝置 1. 電腦發展史-從電腦設備發展史引入，（從最早期大如房子的真空管電腦到幾乎家家皆備	課堂提問：請孩子舉例電腦相關	自編及台中市資訊教

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 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						
	神奇的電腦世界 4 節	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 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生	2. 作業系統初體驗	2. 學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行動裝置」屬性及其基本功能 3. 學生能了解及操作滑鼠及視窗基本功能	的電腦主機或筆電，再到人手一機的手機與平板) 2. 認識生活周遭常見的電腦與資訊設備及其用途，並依主要功能與目的區分為輸入、輸出、儲存、網路及行動設備： 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 4. 網路設備:IP 分享器、無線 AP、數據機、基地台等 5. 行動設備:觸控裝置體驗、智慧型手機、平板電腦等	軟、硬體、各項週邊設備及其用途	育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容 可學校自訂 若參考領 綱，必須至 少 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	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」					
		活之重要性 社 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序。 資 E1 認識常見的資訊系統。			6. 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 ● 學生練習： 將主要學習內容以配對、選擇題型，讓學生以個別獨立及限時回答方式進行 活動 2：視窗與滑鼠操作：作業系統與開關機 1. 常見的作業系統有 Windows、MacOS、Linux、行動裝置作業系統(IOS、Andorid 等) 2. 正確開關機流程練習(螢幕、主機、喇叭等) 3. 教師以真實主機為例，明確指出電源位置。運用 PPT 說明開關機流程:開始功能表-關機(休眠、重新開機) ● 學生練習：	實際操作： 請學生完整操作基本滑鼠與 Windows 視窗系統之基本操作。 (如開機、關機、重新	

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少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						
					學生能獨立正確開機、並使用滑鼠進行關機、重新開機與休眠及喚醒之任務。 活動3：視窗與滑鼠操作 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 ● 學生練習： 學生獨立完成桌布配景圖片變更	開機、休眠與喚醒) 實際操作： 確認學生的桌布是否正確完成變更	

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
五至八	單元二 電腦操作真簡單 4 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 資 a-II-1 能了解資訊	1. 作業系統內建應用程式的應用 2. 我是電腦小畫家	1. 學生能認識與操作視窗基本多媒體、網路、等常用小工具 2. 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	活動 1：視窗內建軟體 列舉媒體播放器、瀏覽器、小算盤及文字文件、小畫家五種生活常見功能軟體，藉以了解電腦的多功能(播放軟體也可用 potplayer 或其他自由軟體的影音播放程式) 1. 從開始功能表~附屬應用程式，介紹應用程式連結所在地 2. 介紹用 mediaplayer 播放影音 DVD、CD、Mp3 音樂檔案及 Mp4 影片檔案(清單、撥放模式、音量控制) 3. 簡單介紹瀏覽器(以介紹 Chrome 為主)，首頁概念、瀏覽重點網站(Google、Yahoo、中央氣象局、校網) 4. 介紹與實際使用小算盤的功能 5. 介紹最簡單的純文字文件	實際操作：要求學生正確開啟各項應用程式及說明各項應用的用途	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容 可學校自訂 若參考領 綱，必須至 少 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						
		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」 科技於日常生活之重要性 資 E1 認識常見的資訊系統。			6. 簡單介紹小畫家的繪圖作用(畫筆、橡皮擦即可) ● 學生練習： 學生能認識與視窗基本多媒體、網路、等常用小工具分組實作練習： 1. 請成功撥放 DVD 影片 2. 請重複撥放 CD 第 5 首 3. 請重複撥放 A. Mp3 音樂 4. 請用 Chrome 瀏覽器進入首頁即可 5. 請用小算盤幫計算出 $8842 \times 21 = ?$ 6. 請用小畫家畫個簡易笑臉即可 活動 2：我是小畫家 介紹數位繪圖與小畫家的繪圖功能，讓學生發現數位繪圖讓畫畫變簡單，而且鼓勵同學將過往繪圖經驗如入其中	實際操作：檢視學生是	

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少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						
					1. 介紹基本工具:鉛筆、放大鏡、填入色彩、橡皮擦、色彩選擇、快取圖案 2. 運用拖曳按鈕，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)=等比例應用 5. 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) 6. 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 7. 運用步驟5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(jpg、png、bmp) ● 學生練習：	否能熟練的使用視窗繪圖軟體「小畫家」進行數位繪圖與創作，完成"我的美麗家園.jpg"	

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少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						
					引導學生運用解構運思方法，從完整作品，回溯具體操作步驟以加深理解與記憶，並完成實際操作		
九至十六	單元三 中英文輸入真Easy 8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	1. 英文輸入法練習 2. 中文輸入法練習	1. 學生能認識鍵盤各按鍵功能 2. 學生能認識並熟悉英文輸入法 3. 學生能認識並熟悉中文注音輸入法	活動 1：英文輸入真 Easy 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. 英打鍵盤介紹 6. 運用記事本，練習最基本的輸入(I'm a student.) 7. 利用 TypingClub 網站，進行英文輸入練習：	實際操作： 運用台中市網路應用競賽及 TypingClub 線上打字練習系統，完成中文與英文低標速度	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容 可學校自訂 若參考領 綱，必須至 少 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	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」					
		創工具的使用 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 E1 認識常見的資訊系統。			https://www.typingclub.com/sportal/program-3.game ● 學生練習： 運用 TypingClub 打字練習網站進行英文輸入練習 活動 2：中文輸入真 Easy 教師親自示範快速的中文輸入法先引起動機，進而示範各按鍵之功能，與標準中打指法 1. 示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)及輸入法切換(Ctrl+Shift) 2. 示範新注音輸入法模式下中英切換(單 Shift 或 Ctrl+Space)，全形半形概念與切換(Shift+Space) 3. 練習中文標點符號輸入 4. 運用記事本，練習最基本的輸入，同時講解新注音中的「換行」、「選字」的使用方式	實際操作： 運用台中市網路應用競賽及 TypingClub 線上打字練習系統，完成中文與英文低標速度	

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少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						
					● 學生練習： 運用台中市網路應用競賽打字練習系統，教師視學生程度自訂各班低標，務求80%學生均能達成低標必要時建議增加上機練習時間		
十七至二十	單元四 檔案收納小管家 4節	資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 a-II-1 能了解資訊科技	1. 作業系統的檔案管理 2. 數位設備儲存容量單位	1. 學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位 2. 學生能認識並熟悉檔案介面功能 3. 學生能認識如何操作建立與管理檔案	活動1：認識檔案與資料夾 以故事圖比喻房間東西整理與電腦檔案歸類，說明檔案管理的重要性並介紹不同檔案圖示： 1. 老師建立檔案或資料夾，並介紹兩者間不同 2. 以圖示列出各類檔案的不同 3. 按滑鼠右鍵了解檔名與副檔名 ● 學生練習： 完成課後練習-連連看	課堂提問： 1. 檔案與資料夾有何不同。 2. 不同的副檔名，代表的檔案類型。	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容 可學校自訂 若參考領 綱，必須至 少 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	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」					
		於日常生活之重要性 數 n-II-1 數理解一億以內數的位值結構，並據以作為各種運算與估算之基礎。			活動 2：認識電腦的計量單位 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： ■ 檔案大小表示 ■ 老師介紹並讓學生體驗上傳與下載傳輸速度 ● 學生練習： 連連看(Google 表單選擇題表列) 活動 3：認識檔案總管 1. 認識檔案總管介面 2. 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 3. 選取、複製與搬移資料夾 4. 新增與命名資料夾	使用 Google 表單學習單 提問學生： 電腦資料除存容量的單位、檔案大小及上傳、下載速度的概念 實際操作： 新增與命名資料夾後，練習選取、複製與搬移	

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 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						
		資 E8 認識基本的數位資源整理方法。			● 學生練習： 學生在新增與命名資料夾後，練習選取、複製與搬移 活動 4：刪除與還原 1. 刪除檔案或是資料夾 2. 介紹資源回收桶，操作清理與還原功能 ● 學生練習： 在旁觀察學生操作刪除檔案與資料夾，鼓勵使用資源回收桶，操作清理與還原功能課後練習-完成題目回答	並移到不同資料夾內 實際操作： 練習基本的檔案刪除與還原方法	

【第二學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	三年甲班
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	20
			設計教師	廖帝傑
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 (統整性探究課程)	科技生活	與學校願景呼應之說明	透過學習電腦的基本操作培養孩子體驗科技如何便利生活，並培養使用資訊設備來達成科技自主學習的能力。	
設計理念	以深入淺出的方式，引導孩子學習資訊科技的內容及應用，進而建立良好的資訊素養。			
總綱核心素養具體內涵	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	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-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	

課程目標	學生能認識及體驗常見的網路服務工具(瀏覽器、搜尋引擎、網路通訊軟體)，且應用常見學習資源網站解決生活及課業問題。並運用繪圖軟體完成專題製作。
------	--

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」	可學校自訂若參考領綱，必須至少2領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一至四	單元一 瀏覽器的使用 4節	資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得 資 a-II-1 能了解資	1. 瀏覽器的使用與操作 2. 使用搜尋引擎	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 3. 學生能透過使用搜尋引擎應用於日常生活 4. 學生能下載指定檔案 5. 學生能認識網路對於	活動 1：彈指之間悠遊地球村 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 4. 內含 .edu, .org, .com 的網址說明 ● 學生練習： 進行點選網頁連結，並針對 .edu、.gov、.com 等關鍵網址做分類及用途區隔 活動 2：包羅萬象的網路世界 1. 瀏覽器的進階操作 2. 練習鍵入關鍵字, 執行搜尋 3. 下載單一檔案	實際操作： 1. 能正確操作瀏覽器基本功能 2. 能正確輸入網址格式(至	自編及台中市教育市本課程

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」					
		訊科技於日常生活之重要性 資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 資 E1 認識常見的資訊系統。		日常生活的應用及重要性	4. 網際網路對於日常生活的影響 5. 教育局雲教室的操作(視時間情況而定) ● 學生練習： 1. 學生操作瀏覽器 2. 依教師訂定的資料, 鍵入關鍵字, 執行搜尋 3. 下載教師指定單一檔案(滑鼠左右鍵的使用講解) 4. 理解網際網路對於日常生活的影響 5. 教育局雲教室的操作(視時間情況而定)	少 2 個完整網址) 3. 能連結瀏覽到自己學區內教育單位及公部門的網頁 4. 能區隔網址所	

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」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
						代表的含意(教育網址，公部門網址，公司企業網址) 實際操作： 1. 學生熟練瀏覽	

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」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
						器的進階操作 2. 搜尋引擎使用、檔案下載（單檔非壓縮檔） 3. 了解網際網路對日常生活	

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 可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 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					活的 影響	
五至九	單元二 數位學習高手 4 節	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 語 3-II-2 運用注音符號，檢	1. 線上學習平台 2. 數位學習與自學能力的養成	1. 學生能了解數位學習的例子並了解數位學習於日常之應用實例。 2. 學生能認識數位學習平台提供的服務 3. 學生能了解如何找到適合自己學習的學習資源網站	活動 1：主動學習樂 播放數位學習影片引起學生動機： 1. 數位學習知識無限 https://youtu.be/HHq_6sput_I 2. 未來學習 https://youtu.be/QBbKdK5jiLQ 3. 均一平台 https://www.junyiacademy.org/ 4. 老師藉由影片說明數位學習的定義與優勢 5. 老師說明數位學習平台提供的服務 6. 數位學習及學習平台初體驗 7. 比較傳統學習與數位學習的差異 8. 列舉數位學習的優點及風險 9. 介紹數位學習平台的功能與服務 ● 學生練習： 1. 數位學習及學習平台初體驗 2. 教師操作示範，讓學生跟著操作與體驗。	課堂問答： 學生能說出至少一項數位學習優點	自編及 台中市 資訊教育市本 課程

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」					
		索資訊，吸收新知。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。		4. 學生能運用資訊設備進行數位學習，進而認識整合數位資源	活動 2：數位學習停看聽 介紹萌典網站之使用： 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 4. 請學生以目前國語課文生字，上萌典完成字詞搜尋。 ● 學生練習： 請學生以目前國語課文生字，上萌典完成字詞搜尋。 活動 3：數位學習停看聽-繪本篇 介紹國資圖數位網路學習資源操作： 1. 線上服務系統登入 2. 數位資源網入口網登入 3. 館藏查詢系統登入	分組闖關挑戰： 完成 5 個字詞搜尋，並分享搜尋到的結果	

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」					
					4. 電子書服務平台登入方式 5. 電子書搜尋及借閱 6. 請學生上國資圖數位資源網，選讀兒童繪本之環保生態主題繪本。 ● 學生練習： 請學生上國資圖數位資源網，選讀兒童繪本之環保生態主題繪本。	利用線上資源選讀指定類別繪本並完成閱讀護照習寫。	
十至十七	單元三 電腦塗鴉很簡單 8 節	資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 從傳統美術到 3D 小畫家	1. 學生能欣賞數位美術作品 2. 學生能認識各式繪圖	活動 1：電腦塗鴉很簡單 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)	實際操作及課堂發表：使用小畫家 3D 程式	自編及台中市資訊教育市本課程

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」					
		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。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自	2. 3D 小畫家創作作品	軟體(自由軟體) 3. 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 4. 學生能認識小畫家 3D 的基本操作	● 學生練習： 1. 找到小畫家 3D 程式 2. 認識小畫家 3D 基本操作 ● 評量重點 1. 學生能欣賞數位媒材作品 2. 能操作小畫家 活動 2：來一場繪圖的驚奇之旅 1. 開啟小畫家 3D，切換至 3D 模式 2. 說明筆刷、橡皮擦、調色盤等工具 3. 教師示範簡易圖案繪製 4. 運用 3D 檢視，更能讓學生了解 3D 立體和 2D 平面的不同 5. 存檔，存檔格式說明(可儲存成小畫家 3D 專案下次繼續編輯) 6. 介紹 3D 媒體庫，讓學生欣賞、使用 3D 圖形 ● 學生練習： 1. 先畫數個 2D 的幾何圖形或簡易圖案並存檔。	開啟數位媒材作品，並分享報告該作品的欣賞感想 課堂發表： 1. 2D 和 3D 的	

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」					
		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。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。			2. 嘗試以 3D 方式畫出幾何圖形。 3. 操作視角切換，體驗 3D 效果。 4. 比較 2D 和 3D 的不同。 活動 3：主題創作我最行 1. 欣賞同學作品 2. 以 2D 模式或 3D 模式搭配使用創作作品 3. 主題簡單明瞭即可，用 3D 圖庫及自己的創作互相搭配完成作品 4. 顏色能清楚區分 5. 3D 的視角控制要能清楚展示出作品物件 ● 學生練習： 1. 仿作練習(由教師提供樣本) 2. 主題創作開始, 學生找材料和討論	不同之處 2. 各有甚麼優缺點	

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」	可學校自訂若參考領綱，必須至少2領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
						實際操作： 完成小畫家 3D 作品	
十八至二十	單元四 系統指揮官 3 節	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度	1. 學習 Windows 作業系統基本設定 2. 電腦病毒防範與個資保護的重要性	1. 學生能認識電腦系統基本設定 2. 學生知道如何保護個資 3. 學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣，進而	活動 1：調校高手 1. 介紹控制台的介面，讓學生知道如何調整電腦設定 2. 教師示範變更使用者密碼、更換桌面、輸入法、工作列、時區.. 等各項設定操作 ● 學生練習： 依教師講解示範操作 活動 2：保密防毒 1. 影片播放，引起動機 https://www.youtube.com/watch?v=2Jr0RR3HpHI 2. 說明個資的重要性	實際操作： 學生是否能了解系統設定的原理並能簡易操作設定	自編及台中市資訊教育市本課程

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」					
		資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。		建立健康的 使用態度	3. 說明電腦病毒的感染途徑 ● 學生練習： - 運用檢核表單讓學生檢視自己是否有外洩個資情形 - 運用檢核單讓學生檢視自己是否是電腦病毒感染高風險族群	課堂請學生發表看法： - 個資的重要性 - 病毒的危害 - 資訊環境不是安全的	