

南投縣新豐國民小學 111 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/甲乙丙班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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	21
		設計教師	黃培芬
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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input 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	
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。		
總綱核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 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。 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。 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 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。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。		

	<p>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。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>■ B1 符號運用與溝通表達</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>■ B2 科技資訊與媒體素養</p> <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>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>■ B3 藝術涵養與美感素養</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>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。</p> <p>■ C1 道德實踐與公民意識</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>
課程目標	<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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</p> <p>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
一至二	第一章 電腦生活·多采多姿/2 節	<ol style="list-style-type: none"> 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 	<ol style="list-style-type: none"> 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 常見的數位資料儲存方法。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 	<ol style="list-style-type: none"> 神奇的電腦世界 電腦的由來 電腦教室守則 電腦和基本配備背後連接埠和不同類型的電腦 電腦周邊設備(和用品) 健康使用電腦(健康操) 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎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。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 藉由動畫影片，讓學生認識電腦由來。 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。 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。 依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> Windows 10 電腦入門輕鬆學 影音動畫教學 範例光碟 宏全線上好玩教學遊戲 課後評量-觀察和比較 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
					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。 參、綜合活動 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。		
三至四	第二章 電腦使用·真簡單/2 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣資議。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。	1. 認識電腦軟體 2. 開機啟動電腦 3. 滑鼠的使用 上機練習:卡打車打打氣 4. 觸控裝置的體驗 5. 光碟機螢幕操作 6. 關機說 Bye!Bye! 7. 寶貝我的電	壹、準備活動 ◎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？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」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 5. 課後評量-檢核小達人 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
		<p>【跨領域】</p> <p>4. 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>【跨領域】</p> <p>5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p>	腦	<p>透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 10。</p> <p>2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。</p> <p>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。</p> <p>4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。</p> <p>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。</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
					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。		
五至七	第三章 視窗操作・我最行/3 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 4. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 數 n-II-2 熟練較大位數	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被	1. 小視窗夢遊仙境 2. 小滑鼠變魔術 3. 環保除害蟲：寓教於樂 4. 桌面美化與設定 5. 開始執行程式 6. 簡化程式啟動步驟	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。 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。 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。 3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4. 教導學生進入「個人化」設定介面，依	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

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
		<p>之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。</p>	<p>乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係 (R-3-1)。</p> <p>7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。</p> <p>8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。</p>		<p>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> <p>2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。</p> <p>3. 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。</p> <p>4. 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。</p> <p>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。</p>		
八至十	第四章 英文輸入·輕鬆打/3 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	1. 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。	<p>1. 認識鍵盤</p> <p>2. 健康正確打字</p> <p>3. 趣味英打練習</p> <p>4. 英文輸入和修</p>	<p>壹、準備活動</p> <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>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Windows 10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</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
		2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	改存檔 5. 校園打字專家 CAI 6. 快速鍵和視窗並列	◎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. 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。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 2. 教導學生正確英打指法，說明每根手指頭應負責的按鍵。 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。 4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 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。 5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 6. 介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。 參、綜合活動		3. 範例光碟 4. 宏全線上打字練習或校園打字專家軟體 5. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 6. 成果採收遊戲

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
					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。		
十一至十三 第十	第五章 中文輸入·頂呱呱/3 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。	1. 微軟注音輸入法 2. 注音切換和輸入 3. 標點符號打法 4. 智慧辨識選字 5. 趣味中打練習 6. WordPad 文書編輯 7. 電腦也有便利貼	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：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 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. 宏全線上打字練習或校園打字專家軟體

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
一週為評量週		<p>【跨領域】</p> <p>4. 國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。</p> <p>5. 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 國 Ab-II-4 多音字及多義字。</p> <p>6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。</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。</p> <p>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</p> <p>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>5. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字</p> <p>6. 成果採收遊戲</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
					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。 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。 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。		
十四至十五	第六章 檔案管理·有妙方/2 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 4. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H-II-3 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 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	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？ 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	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-檔案歸類連連看 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
					別類管理，和建立資料夾。 3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及檔案文件的預覽。 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。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 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。 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。 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。		
十六至十八	第七章 小畫家 • 塗塗鴉/3 節	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的	1. 電腦畫畫變簡單了 2. 畫畫做中學 3. 圖案改造和複製 4. 重疊組合造型	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 3. 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
		<p>3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>5. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p>	<p>基本操作（繪圖軟體）。</p> <p>3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>5. 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>6. 綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p> <p>7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。</p>	<p>5. 曲線的應用</p> <p>6. 背景和造型組合</p> <p>7. 文字工具和點綴</p>	<p>◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。</p> <p>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。</p> <p>教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？</p> <p>再引導使用矩形、填入色彩、直線等工具繪製。</p> <p>3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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，</p>	<p>4. 宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5. 課後評量-實作繪製 3D 作品</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
					完成卡片。 參、綜合活動 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。 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。		
十九至	第八章 運算思維初體驗 /3 節	1. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。	1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。	1. 用電腦思維解決問題 2. Code.org 玩中學	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。	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

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
二十一	第二十週為評量週	<p>2. 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。</p>	<p>2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 數 R-3-2 數量模式與推理 (I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。</p>	<p>3. 開始闖關遊戲</p> <p>4. 不同的事件</p> <p>5. 發射武器和重複執行</p> <p>6. 自由創造遊戲</p>	<p>◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>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」。</p> <p>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。</p> <p>3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。</p> <p>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。</p> <p>4. 指導學生完成一至五關挑戰。</p> <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>3. 範例光碟</p> <p>4. 宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5. 課後評量-實作射擊遊戲</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
					<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。 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> <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。 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	Google 網際網路新視野	年級/班級	三年級/甲乙丙班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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	20
		設計教師	黃培芬
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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提昇網路應用能力：包括搜尋、寫信、回信、地圖搜尋等，使學生能善用 Google 各項功能，解決日常生活問題。 2. 跨領域學習：融入「國語文、綜合活動、社會、英語等」跨領域，豐富學習，並關注公共議題，實踐社會參與。 3. 啟發學生對 Google 網際網路的興趣，激發學生自主學習表達，與他人能溝通、包容與尊重，建立良好的團隊合作態度。 4. 教導資訊倫理上網守則，認識智慧財產權、網路交友應注意事項、電腦病毒和安全防護等。 		
總綱核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 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。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 <input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。		

	<p>■ B2 科技資訊與媒體素養 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。 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。 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。</p> <p>■ B3 藝術涵養與美感素養 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。 自-E-B3 透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。 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。</p> <p>■ C1 道德實踐與公民意識 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。 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。</p> <p>■ C2 人際關係與團隊合作 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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>■ C3 多元文化與國際理解 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。</p>
課程目標	<ol style="list-style-type: none">一、啟發學生 Internet 網路世界學習動機和興趣。二、使學生具備網路世界知識，培養應用網際網路解決問題，提昇未來競爭力。三、從做中學，教導學生各項網際網路工具，包括搜尋、寫信、回信、地圖搜尋等。四、教導學生資訊倫理守則，認識智慧財產權、電腦病毒和安全防護。五、教導學生搜尋各個學科網路學習資源，並與同學分享、學習觀摩。六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。

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
一至二	第一章 網路世界真有趣 /2 節	<p>1. 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>2. 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>3. 資議a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>4. 資議a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。</p>	<p>1. 資議T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>2. 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(瀏覽器)。</p> <p>3. 資議H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>4. 資議H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 綜 Cc-II-2 文化與生活的關係及省思。</p>	<p>1. 網路與網際網路</p> <p>2. 網路位址和瀏覽器</p> <p>3. 網站連結初體驗 (Cookie允許和封鎖)</p> <p>4. 在新分頁開啟</p> <p>5. 起始畫面和首頁</p> <p>6. 資安加油站—上網守則</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。</p> <p>◎老師準備網際網路注意事項的安全守則宣導及上課相關連結、檔案及宏全教學影片。</p> <p>◎引起動機：詢問學生，上網最想做什麼事？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「上網最想做什麼事？日常生活中，除了玩遊戲之外，還能做什麼事？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹網際網路的應用無遠弗屆、無所不在，並引導學生學習。</p> <p>2. 教導學生，如何連上網路，了解有線和無線上網的差異，以及 Wi-Fi 無限上網分享。</p> <p>3. 藉由動畫教學影片，讓學生認識「網路位址」和「網域名稱」。</p> <p>4. 啟動 Chrome 瀏覽器，並介紹其他瀏覽器。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Google 網際網路新視野</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 資安加油站</p> <p>4. 範例光碟</p> <p>5. 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
					5. 示範「網站瀏覽、超連結、在新分頁開啟、起始畫面和首頁設定」等。 6. 引導了解「Cookie 允許和封鎖，及 404 找不到問題」。 7. 配合教學動畫「資安加油站」，認識網路守則及禮儀。 參、綜合活動 1. 跟著老師的步驟，開啟 Chrome 瀏覽器，輸入觀光局網址，實際連結進行線上初體驗，運用 Chrome 的各種功能，例如放大縮小、開新分頁、全螢幕檢視等等。 2. 學會設定「起始畫面」，這樣啟動瀏覽器時，就可以自動開啟。再把學校網站設定為「首頁」，方便使用。 3. 學生宣誓並簽署「資安加油站上網守則」，一起遵守上網禮儀。 4. 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。		

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
三至五	第二章 Google 搜尋與生活應用/3 節	<ol style="list-style-type: none"> 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。 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 自ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 國4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 	<ol style="list-style-type: none"> 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T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議H-II-3 資訊安全的基本概念。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 自Inf-II-1 日常生活中常見的科技產品。 國Ab-II-10 字辭典的運用。 英Ac-II-2 簡易的生活用語。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識搜尋引擎 Google 搜尋應用 好用的分頁群組 搜尋技巧與智慧鏡頭 Google 生活超方便 Google 翻譯大師 帳號和書籤管理 <p>資安加油站-智慧財產權</p>	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。 ◎引起動機：詢問學生是否戴過 VR 眼鏡？它是什麼？現在更新奇的還有「動物戴 VR 眼鏡」？為什麼牠們要戴 VR 眼鏡？有什麼不一樣的嗎？想上網找到它們的圖片或影片嗎？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師提問「是否戴過 VR 眼鏡？更新奇的還有動物戴 VR 眼鏡？」藉由上網找到很多關於它們的資料、圖片或影片，來引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹搜尋引擎功能，和常見的搜尋引擎，引導學生學習搜尋技巧。 教導學生透過關鍵字搜尋，引導建立「分頁群組」，依不同的類別開啟，查看圖片和影片。 進而介紹如何使進階搜尋，包括：雙引號精準搜尋、多關鍵字搜尋、或排除搜尋等。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> Google 網際網路新視野 宏全影音動畫教學 資安加油站 範例光碟 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
		7. 英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。			<p>4. 講解如何查詢天氣預報，和公車到站資訊等生活上的應用。</p> <p>5. 結合國語文教學，教導學生搜尋「國語辭典」，透過檢索列表，查詢課本的生難字詞。</p> <p>6. 再搭配英語課程教學，使用「Google 翻譯大師」翻譯，把看不懂的字、詞翻譯成中文；甚至於學習到國外網站瀏覽。</p> <p>7. 藉由動畫影片認識如何申請個人帳號，並學習 Chrome 書籤加入與設定，及如何分類等技巧。</p> <p>8. 透過「資安加油站」動畫，認識智慧財產權。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟 Google 搜尋引擎，搜尋 VR 的照片，練習搜尋的功能，學習在建立的「分頁群組」開啟，找尋圖片、影片等，並進階使用雙引號精準搜尋及多關鍵字進階搜尋或排除。</p> <p>2. 實際搜尋「天氣」，查詢今天或未來一周的天氣概況，從氣象局網網站了解更多資訊。</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
					3. 搜尋「公車代號」，找尋公車路徑及動態，透過站牌、地標快速查詢。 4. 搜尋「國語辭典」，透過檢索列表，查詢課本的生難字詞。利用「Google 翻譯大師」，翻譯查英文單字或句子翻譯，成為學英文的好幫手。 5. 學生申請 Google 個人帳號，並實際設定 Chrome 書籤，方便網站連結及分類管理。 6. 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。		
六至八	第三章 Gmail 電子郵差/3 節	1. 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 2. 資議a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 4. 資議a-II-3 領會資訊倫理的重	1. 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。 2. 資議T-II-2 網路服務工具的基本操作。 3. 資議T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 4. 資議H-II-3 資訊安全的基本	1. 認識電子郵件 (E-mail) 2. 使用Gmail寫信 3. 收信和回覆 4. 附加檔案和刪除 5. E-mail生活應用 6. 個人化信件設定 7. 建立聯絡人和應用 資安加油站-寄信和交友須知	壹、準備活動 ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。 ◎引起動機：請學生想一想，想寫封信給親友，或有一份報告要給老師，怎麼辦呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「想寫封信給親友，或有一份報告要給老師，怎麼辦	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Google 網際網路新視野 2. 宏全影音動畫教學 3. 資安加油站 4. 範例光碟 5. 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
		<p>要性。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p>	<p>概念。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 國 Be-II-1 在生活應用方面，以日記、海報的格式與寫作方法為主。</p>		<p>呢？」，藉以引起學習動機。 (現在手機和 Line 很普遍，除了 Line 外，小朋友還想到什麼?)</p> <p>透過書本或動畫影片，講解電子郵件 e-mail 功能、格式，並介紹教育雲和校園雲端電子郵件。</p> <p>2. 啟動 Gmail 介紹其功能及介面，教導寫信給老師及同學，並示範如何收信、回信，以及應注意哪些寫信禮儀呢？。</p> <p>3. 教導如何寄出附加檔案及下載、開啟附加檔案。</p> <p>4. 教導個人化郵件設定，練習簽名檔的設置，並更改個人照片圖示。</p> <p>5. 指導學生把常用的 Email 地址記錄在聯絡人裡，方便日後選取。</p> <p>6. 透過「資安加油站」動畫影片熟知網路交友的注意事項及學會如何保護自己。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 啟動 Gmail 後，寫一封信給老師及同學，輸入收件者、主旨、</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
					<p>內容及插入表情符號。在收到信後，練習回信或轉寄信件。</p> <p>2. 將社會科作業「金字塔報告」夾帶在附加檔案裡，傳送給老師及同學。並練習刪除信件，學生整理收件匣及垃圾桶。</p> <p>3. 連結至觀光局網站「電子賀卡」頁面，填寫祝福語及收件者電子信箱，寄一封賀卡給老師或同學，再至超商雲端列印，把賀卡列印出來。</p> <p>4. 學習加入老師及同學的 Email 在聯絡人裡，製成通訊錄，並利用群組功能標籤分門別類。</p> <p>5. 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。</p>		
九至十 第十週	第四章 Google 地圖真好用/2 節	<p>1. 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>2. 資議a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>3. 資議a-II-4 體會學習資訊科技</p>	<p>1. 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。</p> <p>2. 資議T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>1. 好用的Google地圖</p> <p>2. 搜尋與探索地點</p> <p>3. 街景服務·身歷其境</p> <p>4. 我的Google地圖</p> <p>5. 路線規劃輕鬆Go</p> <p>6. 環遊世界·探索外太空</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。</p> <p>◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。</p> <p>◎引起動機：最想到哪一個國家、景點，甚至於離開地球，到哪一個星球翱遊呢？</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Google 網際網路新視野</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 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
為 評 量 週		<p>的樂趣。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>3. 綜 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。</p>		<p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「最想到哪一個國家、景點，甚至於到哪一個星球翱遊呢？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹 Google 地圖各項功能，帶我們到處趴趴走，是旅遊的好幫手。</p> <p>2. 介紹 Google 地圖地點搜尋、街景服務、路線規劃、衛星 3D 檢視等功能。</p> <p>3. 教導學生設立 Google 地圖清單，編輯喜愛的地點、想去的地點等等。</p> <p>4. 介紹如何規劃去「動物園」或「兒童樂園」的路線與景點安排。</p> <p>5. 利用 Google 地圖環遊世界，並離開地球，一探外太空的奧秘。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生使用 Google 地圖搜尋國語課本中所提到的 101 建築，從街景服務、360 度全景相片和內部實景，瀏覽 101 建築的附近</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
					街景及內部 3D 實景，實際感受不用到現場，也能身歷其境。 2. 學生登入 Google 帳號，編輯自己的 Google 地圖清單，設定住家地址及新增常去地址的標籤，查詢喜愛的地點、想去的地點後儲存。 3. 學生自行安排從住家至某一景點的路線，選擇不同的交通工具，例如公車路線、單車路線、開車路線等等，請父母協用教學，利用假日時間帶孩子完成其中一個路線。 4. 透過 Google Map 規畫假日全家出遊活動，把路線安排心得、遊玩趣事打在 Gmail 上，寄給老師，作為一次實作評量成績。 5. 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。		
十一至十二	第五章 YouTube 影音世界 /2 節	1. 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 2. 資議a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要	1. 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。 2. 資議T-II-2 網	1. 網路影音包羅萬象 2. 快速搜尋看影片 3. 訂閱頻道·主動通知 4. 建立頻道·播放	壹、準備活動 ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Google 網際網路新視野 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 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
		<p>性。</p> <p>3. 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>4. 資議p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p>	<p>路服務工具的基本操作。</p> <p>3. 資議T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 健體 Fb-II-2 常見傳染病預防原則與自我照護方法。</p>	<p>清單</p> <p>5. 分享影片・按讚留言</p> <p>6. 雲端學習平台</p>	<p>◎引起動機：請學生回想一下，曾經觀看過哪一些影片呢？最喜歡哪一種影片？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「曾經觀看過哪一些影片呢？最喜歡哪一種影片？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹 YouTube 影音平台，透過它可上傳、觀看或分享影片。</p> <p>2. 介紹連結 YouTube 網站，如何點選觀看影片，及 YouTube 影片常用按鈕。</p> <p>3. 講解 YouTube 影片搜尋技巧及篩選器的進階搜尋功能。</p> <p>包括：如何搜尋、觀看防疫大作戰影片，學習正確的防疫方法。</p> <p>4. 藉由實例講解 YouTube 進階播放功能，例如：循環播放、調整播放速度、子母畫面等。</p> <p>5. 教導學生如何訂閱頻道，隨時掌握最新的資訊。</p> <p>6. 講解如何建立頻道、播放清單、分享影片，透過 Gmail 分享喜歡的影片網址給老師及同學。</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
					<p>7. 介紹雲端學習平台，包括「教育雲、台北酷課雲及均一教育平台」等，及如何透過影音平台，獲得哪些自主學習的內容？</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生連結 YouTube 網站，點選喜歡的發燒影片或推薦影片，操作常用按鈕及進階按鈕的功能，調整設定影片速度、畫質及字幕。 2. 學生登入帳號，搜尋有興趣的主題，學習訂閱該頻道，開啟小鈴檔，預設個人化通知，就可收到頻道更新的通知。 3. 學生跟著老師的教學步驟，建立自己的頻道，建立播放清單，並開啟 Gmail，寫信把網址分享給老師和同學。 4. 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。 		

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
十三至十四	第六章 網路資源與資安防護/2 節	<ol style="list-style-type: none"> 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。 資議a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 	<ol style="list-style-type: none"> 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T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 資議H-II-3 資訊安全的基本概念。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 社 Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。 	<ol style="list-style-type: none"> 共享資源和創用 CC 壓縮與解壓縮 電腦病毒和防護 釣魚網站和假訊息 安全瀏覽和程式更新 誰登入我的帳號 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。 ◎引起動機：請學生想一想，下載網路上的資料或圖片時，應該注意哪些事項？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師提問「下載網路上的資料或圖片時，應該注意哪些事項？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹網路資源，及下載軟體應注意的事項。 介紹網路搜尋、下載創用 CC 免費資源，遵守它的授權條款規範標註，避免侵權。 開啟範例檔，教導學生如何壓縮與解壓縮檔案，但介紹壓縮檔種類。 介紹常見的電腦病毒種類，並教導如何利用防毒軟體防護與掃毒。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> Google 網際網路新視野 宏全影音動畫教學 資安加油站 範例光碟 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
					5. 實例講解釣魚網站、詐騙廣告、釣魚郵件等；以及碰到假訊息，如何分辨查證真偽？ 6. 介紹安全瀏覽模式，及如何無痕瀏覽，保護瀏覽隱私，並教導當網頁跳出不安全訊息時，如何處理的方式。 7. 教導學習「誰登入我的帳號」，即時防止駭客的入侵。 參、綜合活動 1. 學生跟著老師的教學步驟，下載 7-zip 解壓縮程式，把範例檔內多個圖片檔案壓縮至資料夾內，以 Email 傳送給老師和同學。 2. 學會開啟無痕瀏覽，在使用公用電腦時可保障個人瀏覽隱私，並學會清除瀏覽資料及檢查 Google Chrome 版本更新，確保系統安全。 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。		

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
十五至十七	第七章 雲端硬碟與文件表單/3 節	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 2. 資議p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 3. 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 4. 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 資議T-II-2 網路服務工具的基本操作。 3. 資議T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 社Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 雲端硬碟與上傳 2. 共用檔案、資料夾 3. 線上編輯文件 4. 共同編輯・寫報告 5. 分享檢視和取消高手 6. Google表單問卷 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。 ◎引起動機：請學生想一想，如何在家也能共同編輯老師所交付的分組報告？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「如何在家也能共同編輯老師所交付的分組報告？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹 Google 雲端硬碟，及 Google 文件隨時隨地、共同編輯的便利性。 2. 啟動 Google 雲端硬碟，並介紹基本功能。 3. 示範在資料夾裡上傳範例檔，並點選設定共用資料夾，教導如何設定權限與共用的信箱。 4. 教導如何啟動 Google 文件，共同編輯寫報告，包括：文字段落格式設定，插入圖片，和分享給知道連結者。 	<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. Google 網際網路新視野 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 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
					5. 講解如何使用 Google 表單，製作生日派對問卷？及傳送邀請同學填寫表單，查看表單回覆等。 參、綜合活動 1. 學生按照教學步驟，新增資料夾並上傳檔案。 2. 練習將 Google 雲端硬碟設定共用模式，開啟及下載同學分享的雲端資料。 3. 與小組成員分工合作，共同使用 Google 文件編輯「美麗的拼板舟」社會報告，完成圖片插入、版面編排。 4. 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。		
十八至二十	第八章 Google 相簿與 Code.org/3 節	1. 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 2. 資議p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 3. 資議p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。	1. 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。 2. 資議T-II-2 網路服務工具的基本操作。 3. 資議T-II-3 數	1. Google相簿珍藏回憶 2. 上傳相片和編輯 3. 建立相簿和共享 4. 美術拼貼和刪除 5. Code.org玩轉運算思維 整合・自行創	壹、準備活動 ◎學生攜帶「Google 網際網路新視野」課本。 ◎準備相關連結、檔案及宏全影音教學影片。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Google 網際網路新視野 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 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
		<p>法。</p> <p>4. 資議t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>5. 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p> <p>7. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。</p>	<p>位學習網站與資源的體驗。</p> <p>4. 資議A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>5. 資議P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p> <p>7. 數 R-3-2 數量模式與推理(I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。</p>	作遊戲	<p>◎引起動機：請學生想一想，如何把照片放在網際網路上，建立相簿，並分享給親友？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「如何把照片放在網際網路上，建立相簿，並分享給親友？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹 Google 相簿，透過它可上傳、編輯或分享照片。</p> <p>2. 示範啟動 Google 相簿、上傳相片和編輯。</p> <p>3. 教導學生建立相簿、分享給親友，並檢視查看老師和親友的留言。</p> <p>4. 講解如何建立美術拼貼、製作動畫影片，及刪除上傳的照片和建立的相簿。</p> <p>5. 連結 Code.org，教導學生利用積木組合寫程式，點選「星際大戰」，並逐一完成第一關至第十四關的挑戰。</p> <p>6. 進而引導學生，分組討論執行第十五關遊戲創作，讓學生自由創造遊戲。</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
					<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 練習調整相片色調及大小，編輯色彩濾鏡，並裁剪、旋轉成適當的大小。 學生按照老師教導步驟，建立相簿。 把照片依日期、活動分類，練習新增照片至相簿內，並勾選相簿共享對象，分享給老師及同學。 開啟 Google 相簿，建立美術拼貼，把多張相片合成一張；並製作動畫影片，分享給好朋友。 學生開啟 Code.org，老師從旁協助指導學生完成第一個到第十四個關卡。 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。 學生分組討論，第十五關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。 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。 		

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
					6. 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。		

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。