

南投縣新豐國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	生活應用科技—Windows 10 快樂學電腦		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 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	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 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 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	創新：產出不斷的創新的學習歷程	與學校願景呼應之說明	學習、了解、運用電腦的思維，來幫助思考，激發學生自主學習、創作的動機與能力。	
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。 4. 提升運算思維能力與科技素養。			
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。	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。 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>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。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</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>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-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> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <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>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念達。</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>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>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>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>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>課程目標</p>	<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 01 週 第 05 週	第一章 電腦與生活/5	1. 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 3. 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。 4. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 5. 資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 【跨領域】	1. 資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2. 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3. 資 S-II-3 常見網路設備與行動裝置之功能簡介。 【跨領域】 4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。	1. 遵守電腦教室規則 2. 瞭解電腦在生活中的應用 3. 認識電腦及周邊設備 4. 正確的使用電腦 5. 電腦開機與關機	壹、準備活動 ◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。 ◎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？你會正確的開機和關機嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 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。	口語評量： 能說出電腦教室須遵守的規則。 實作評量： 1. 能正確的開機和關機。 2. 能跳電腦健康操。	1. Windows 10 快樂學電腦 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。		2. 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。 3. 藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，以及各式各樣的周邊設備。 4. 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。 5. 介紹如何操作電腦開機與關機，如何正常地進入及退出 Windows 10。 參、綜合活動 1. 讓學生正確了解「電腦教室使用守則」。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					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「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。		
第 06 週 (第 10 週	第二章 Windows 初體驗/5	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.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。 【跨領域】 4.綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，	1.資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2.資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3.資 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。 【跨領域】 4.綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	1.認識滑鼠的按鍵與指標 2.滑鼠的基本操作 3.自訂開始畫面(動態磚) 4.變更鎖定畫面圖片與色彩 5.變更帳戶圖片與登入密碼	貳、教學(發展)活動 1.教師提問「你會正確的使用滑鼠嗎? 你會正確的登入 Windows 10 嗎?」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 10。 2.教導學生如何使用滑鼠。 3.示範如何管理應用動態磚，快速取得需要的應用程式。	口語評量： 說出滑鼠案件的意義。 實作評量： 1.能正確使用滑鼠。 2.能設定 Windows 登入畫面，及視窗色彩。 3.變更 Windows 登入密碼及帳戶圖示。	1.Windows 10 快樂學電腦 2.影音動畫教學 3.範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		提出並演練減低或避免危險的方法。			<p>4.教導學生如何設定 Windows 登入畫面，及視窗色彩。</p> <p>5. 教導學生如何變更 Windows 登入密碼及帳戶圖示。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生練習加入小算盤應用程式至動態磚，並調整 Windows 登入畫面等。</p> <p>2.觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。</p> <p>3.老師可使用「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</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 11 第 15	第三章 多媒體電腦應用/5	1. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3. 資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 【跨領域】 4. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	1. 資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2. 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3. 資 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。 【跨領域】 4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 6. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	1. 使用電腦欣賞多媒體 2. 個人化環境設定 3. 設定螢幕保護裝置 4. Microsoft Edge 瀏覽器使用 5. 利用搜尋引擎查詢資料	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的螢幕保護裝置呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你想要設定什麼樣的螢幕保護裝置呢？」藉以引起學習動機。 帶領學生翱遊 Windows 10 桌面環境及認識基本工具圖示。 2. 使用 Windows 10 內建工具欣賞多媒體。 3. 教導學生進入「個人化」	口語評量： 能說出螢幕保護裝置的用意。 實作評量： 1. 能依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置 2. 能搜尋引擎查詢資料，以及透過瀏覽器收納至我的最愛。	1. Windows 10 快樂學電腦 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					<p>設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。</p> <p>4. 介紹螢幕保護裝置的設定，學會保護個人的電腦資訊安全。</p> <p>5. 引導學習如何利用搜尋引擎查詢資料，以及透過瀏覽器收納至我的最愛。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生體驗如何設定螢幕保護裝置。</p> <p>2. 學生操作練習 Google 搜尋指定網站，並收藏至我的最愛。</p> <p>3. 老師可使用「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</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 16 週 第 21 週	第四章 我是打字高手 /6	<p>1. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>2. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>3. 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>4. 資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。</p> <p>6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。</p>	<p>1. 資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p> <p>2. 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>3. 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>4. 資 D-II-2 數位資料的表示方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>6. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。</p>	<p>1. 認識鍵盤按鍵的功用</p> <p>2. 熟悉鍵盤按鍵的操作方法</p> <p>3. 用鍵盤輸入英文例句</p> <p>4. 英文輸入和修改存檔</p> <p>5. 用記事本書寫英文作業</p> <p>6. 儲存檔案與開啟舊檔</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。</p> <p>◎引起動機：各位同學能夠快速找到 26 個英文字母的按鍵嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「各位同學能夠快速找到 26 個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。</p> <p>透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵、方向鍵等按鍵功能。</p> <p>2. 教導學生正確英打指法，介紹每根手指頭應負責</p>	<p>口語評量： 能說出鍵盤按鍵的功用。</p> <p>實作評量： 1. 能指出鍵盤上 26 個英文字母位置。 2. 能輸入一篇英文文章內容。</p>	<p>1. Windows 10 快樂學電腦</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					<p>的按鍵位置。</p> <p>3.教導學生開啟記事本，用鍵盤輸入英文例句。學習控制輸入英文大小寫，修改文字和儲存檔案。</p> <p>4.介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>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文章內容。</p> <p>2.教導學生練習健康打字方法，培養正確標準指法。</p> <p>3.老師可使用「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>		

【第二學期】

課程名稱	生活應用科技—Windows 10 快樂學電腦		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 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	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 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 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	創新：產出不斷的創新的學習歷程	與學校願景呼應之說明	學習、了解、運用電腦的思維，來幫助思考，激發學生自主學習、創作的動機與能力。	
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。 4. 提升運算思維能力與科技素養。			
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。	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。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>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。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</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>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-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> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <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>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念達。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</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>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>數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</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>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>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>課程目標</p>	<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 01 週 第 05 週	第五章 檔案管理大師 /5	1. 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2. 資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3. 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 4. 資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。	1. 資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2. 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 3. 資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 4. 資 D-II-2 數位資料的表示方法。	1. 認識檔案的命名與類型 2. 認識檔案總管視窗 3. 管理資料夾與檔案 4. 清理資源回收筒 5. 還原資源回收筒	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。 ◎引起動機：各位同學知道如何快速找到電腦檔案嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「各位同學知道如何快速找到電腦檔案嗎？」藉以引起學習動機。 透過教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 2. 介紹檔案命名、副檔名類型和圖示。讓學生知道如何分類管理檔案及資料夾。 3. 教導學生如何使用檔案總管進行電腦檔案管理。 4. 介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀念。 5. 教導學生刪除檔案，以及從「資	口語評量： 能說出檔案命名的類型。 實作評量： 1. 能建立資料夾，進行檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 能完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。	1. Windows 10 快樂學電腦 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 1.讓學生嘗試建立資料夾，進行檔案「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「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。		
第 06 週 第 10 週	第六章 我是小小作家 /5	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 4.資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。	1.資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2.資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3.資 D-II-2 數位資料的表示方法。 4.資 T-II-4 資料搜尋的基本方法。	1.用注音輸入法輸入中文字 2.用觸控式鍵盤輸入圖像符號 3.用手寫板輸入中文字 4.用 WordPad 軟體編輯文章	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。 ◎引起動機：讓同學觀察注音符號在鍵盤上的排列，發現什麼規則了嗎？ 貳、教學(發展)活動	口語評量： 能說出注音符號在鍵盤上的排列意義。 實作評量： 1. 能開啟 WordPad，打出一段指定文件內容。 2. 能依老師的指示繳交檔案。	1.Windows 10 快樂學電腦 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				
		<p>【跨領域】</p> <p>5.國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。</p> <p>6.國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>7.健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。</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>7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。</p>	5. 用印表機 列印作品	<p>1.教師提問「讓同學觀察注音符號在鍵盤上的排列，發現什麼規則了嗎？」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.示範如何在記事本中熟悉中英文輸入法完成想要的中文字、標點符號等內容輸入操作。</p> <p>3.教導學生在 WordPad 中使用手寫板輸入中文文字、觸控式鍵盤輸入圖像符號等操作功能。</p> <p>4.最後透過印表機輸出列印作品。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.依照老師指示，開啟 WordPad，打出一段指定文件內容。</p> <p>2.完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案。</p> <p>3.老師可透過「升級箱」動手做，和「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</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 11 ~ 第 15	第七章 創意小畫家/5	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 4.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 【跨領域】 5.藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 6.藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 7.綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	1.資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2.資 T-II-1 繪圖軟體的使用。 3.資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 【跨領域】 4.視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5.視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6.綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7.綜Bd-II-3 生活問	1.認識小畫家的操作環境 2.調整繪圖區或影像的大小 3.使用小畫家繪圖工具 4.使用放大鏡工具修飾圖形 5.以小畫家繪製主題圖片	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。 ◎引起動機：你知道怎麼用電腦工具畫出可愛的小動物嗎？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「你知道怎麼用電腦工具畫出可愛的小動物嗎？」藉以引起學習動機。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 2.引導學生使用電腦的思維構思畫圖，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。 3.教導學生如何透過小畫家來進行繪圖操作，進行圖層調整、造型組合、放大鏡頭使用、圖形填滿、前景背景色彩設定等完成繪製小動物。	口語評量： 能說出小畫家的操作環境。 實作評量： 1.能製作感恩卡。 2.依老師的指示繳交檔案。	1.Windows 10 快樂學電腦 2.影音動畫教學 3.範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
			題的創意解決。		<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.介紹完基本繪圖後，讓學生自行發揮創意，繪製母親節賀卡。 2.完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案。 3.老師可透過「升級箱」動手做，和「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 		
第 16 /第 20 週	第八章 運算思維與 Scratch 應用 /5	<ol style="list-style-type: none"> 1.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(樣式識別與分析)。 2.資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 3.資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 4.資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.資 A-II-1 程序性的問題解決方法。 2.資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法(抽象化)。 3.資 T-II-3 瀏覽器的使用 4.資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用 	<ol style="list-style-type: none"> 1.程式概念與運算思維 2.認識座標概念 3.學習積木程式設計 4.控制角色的動作 5.程式背景的設計 6.Scratch 的程式執行 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows 10 快樂學電腦課本。</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> <ol style="list-style-type: none"> 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>口語評量</p> <p>能說出程式的概念。</p> <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能製作自己喜歡的程式角色動作控制動畫。 2.依老師的指示繳交檔案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Windows 10 快樂學電腦 2.影音動畫教學 3.範例光碟

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		<p>【跨領域】</p> <p>5.數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格；報讀長條圖與折線圖，並據以做簡單推論。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>5.數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。</p>	與偵錯	<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Scratch，引導示範結合動畫與積木，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、分析程式設計的流程，如何一步步完成舞台背景以及程式角色的動作控制。</p> <p>4.示範Scratch的程式執行與偵錯。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.讓學生自行發揮創意，製作自己喜歡的程式角色動作控制動畫。</p> <p>2.完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案。</p> <p>3.老師可透過「升級箱」動手做，和「換你做做看」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>		

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

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五年級為例，倘六年級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。