

南投縣私立普台國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位學習		年級/班級	三年級
類別	統整性主題探究課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
教師	資訊教師群			
配合融入之領域及議題	☒ 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	長程教育、永續經營、教學成果、走向國際	與學校願景呼應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。	
設計理念	一、 學期初先讓小朋友了解電腦教室的使用規範，並能正確規劃使用電腦時間及與電腦螢幕保持安全距離等，以維護身體健康。 二、 藉由日常生活使用資訊設備的經驗，體會資訊系統與資訊設備的關係，提升學童的資訊基本概念。例如：超級市場、提款機、定位系統、成績系統等，讓學生了解電腦與生活的關係。 三、 了解硬體與軟體的差異與作用。硬體如：螢幕、主機、鍵盤、滑鼠、耳機、喇叭、麥克風、印表機、掃描器等。軟體如：WINDOWS 以及其他作業系統、輸入法練習軟體、滑鼠練習軟體...等。 四、 藉由模仿國語課本的文圖創作，引起學習動機，讓學生練習中文輸入與電腦繪圖。			

總綱核心素養	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-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。 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	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。 藝-E-A2認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A3規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 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。 國-E-B3運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 社-E-C1培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。
課程目標	1. 認識常見資訊系統、電腦基本概念以及生活運用。 2. 能用鍵盤滑鼠操作電腦，進行基本的中英文輸入與電腦繪圖。

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
1	電腦教室 規則/1	科議 k-II-2 概述科技發 展與創新的 歷程。 資議 t-II-1 體驗常見的 資訊系統。 a-II-1 感受資 訊科技於日 常生活之重 要性。 社會 2a-II-1 選擇合宜的 學習方法， 落實學習行 動。 綜合 1a-II-1 展現自己能	科議 N-II-1 科技與生活 的關係。 資議 H-II-1 健康數位習 慣的介紹。 S-II-1 常見網 路設備、行 動裝置及系 統平臺之功 能體驗。 健 Fb-II-1 自我健康狀 態檢視方法 與健康行為 的維持原 則。 社會 Ae-II-1	1.知道並遵守電腦教室規則。 2.正確使用電腦(坐姿、使用時間.....)。	教導學生電腦設備正確的使用 規則，例如：不帶零食、保持 設備及環境的清潔與乾爽、未 經同意的情形下不隨便更改設 定或是使用自帶的軟體等。	觀察評量：能 聆聽教師所呈 現的訊息，理 解內容。 實作評量：能 正確使用電 腦。 口述評量：能 回答且遵守電 腦教室規則。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		力、興趣與 長處，並表 達自己的想 法和感受。 品	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。 綜合 Ba-II-2 與家人、同 儕及師長的 互動。				
2~4	認識電腦 硬體/3	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊 系統。 資議 a-II-2 概述健 康的資訊科 技使用習 慣。	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 H-II-1 健康 數位習慣的	1.會正確開關機 2.知道電腦輸出與輸入設備用 途與種類	1.知道電腦硬體輸入、輸出設 備(主機、螢幕、滑鼠、鍵 盤.....) 2. 電腦開關機，及使用注意事 項認識電腦設備	觀察評量：能 聆聽教師所呈 現的訊息，理 解內容。 實作評量：能 正確將電腦開 關機。 口述評量：能 回答電腦輸出 與輸入設備用	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。			途與種類。	
5~8	認識電腦軟體/4	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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	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 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健	1.作業系統與應用軟體 2.視窗與滑鼠操作練習	常見作業系統(Windows、Linux、Android、iOS 等)介紹以及作業系統功用操作作業系統 1.認識視窗介面(功能表、工作列、桌面) 2.視窗縮放 3.滑鼠操作練習 4.軟體開啟 5.認識資料夾(資料夾建立與刪除)	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能夠進行作業系統的基本操作。 口述評量：能回答出不同的作業系統及功用。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		生活規範。 藝 2-II-2 能發現生活 中的視覺元 素，並表達 自己的情 感。 社會 2a-II-1 選擇合宜的 學習方法， 落實學習行 動。 綜合 1a-II-1 展現 自己能力、 興趣與長 處，並表達 自己的想法 和感受。	Da-II-1 良好的衛生 習慣。 視 P-II-2 藝術蒐藏、 生活實作、 環境布置。 社會 Ae-II-1 人類為了解 人類為了解 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。 綜合 Bc-II-1 各類 資源的認識				

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
			與彙整。				
9~10	認識鍵盤/2	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	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。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 自 INd-II-6 一年四季氣溫會有所變化，天氣也會有所不同。氣象報告可以讓我們知道天氣的可能變化。	1. 了解鍵盤輸入的基本操作 2. 認識功能鍵與練習	1. 認識空白鍵、Backspace 鍵以及 Enter 鍵。 2. 認識 Tab 鍵、Shift 鍵以及 Caps Lock 鍵的作用。 3. 認識 NumLock、Scroll Lock、Print Screen 等其他功能鍵	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能夠進行作業系統的基本操作。 口述評量：能回答出不同的按鍵的使用時機及用法。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		自 ai-II-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	社會 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。 綜合 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。				

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
11~13	我會用電腦打字/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	認識英打鍵盤與練習	英文輸入法： 1.認識鍵盤、符號的使用。 2.熟悉正確的鍵盤輸入方法。 3.利用打字練習軟體練習英打。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能熟悉英打鍵盤之鍵位並學習正確打字姿勢。 口述評量：能回答鍵盤及特殊符號的用法。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		方法，落實學習行動。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 國語 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	社會 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。 國語 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。				
14~16	我會用電腦打字/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議	認識中打鍵盤與練習	中文輸入法： 1.認識鍵盤、特殊鍵的使用。 2.熟悉正確的鍵盤輸入方法。 3.利用打字練習軟體練習中打。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能熟悉中打鍵盤	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		p-II-2 描述數位資源的整理方法。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 社會 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			之鍵位並學習正確打字姿勢。 口述評量：能回答鍵盤及特殊符號的用法。	

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
			境與人們的生活。				
17	認識 Windows 10	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 社會 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。	儲存空間概念、檔案管理與開啟	儲存空間概念：如 KB、MB 等及檔案大小相對概念，照片檔案、影片檔案的儲存空間概念	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能查看檔案資訊並對其進行管理。 口述評量：能回答儲存空間概念。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		綜合 1a-II-1 展現自己能 力、興趣與 長處，並表 達自己的想 法和感受。	綜合 Ba-II-2 與家人、同 儕及師長的 互動。				
18~19	我會用電 腦畫圖/點 陣圖/2	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊 系統。 資議 p-II-2 描述 數位資源的 整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集 與整理各類 資源，處理 個人日常生 活問題。	資議 D-II-2 系統 化數位資料 管理方法的 簡介。 綜 Bc-II-1 各類資源的 認識與彙 整。 視 E-II-1 色彩感知、 造形與空間 的探索。	2D 點陣繪圖（工具箱及色塊）	現有常見副檔名及其常見圖示（圖檔、影音、文件等）。繪圖軟體應用，如畫線、畫圓、著色、橡皮擦等等（工具箱及色塊）。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能使用繪圖軟體的基本應用，並將成果存檔。 口述評量：能從副檔名回答對應的檔案類型。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		藝術 1-II-3 能試探媒材 特性與技 法，進行創 作。 綜合 2d-II-1 體察並感知 生活中美感 的普遍性與 多樣性。	綜合 Bd-II-1 生活美感的 普遍性與多 樣性。				
20~21	我會上網/2	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊 系統。 資議 t-II-2 體會 資訊科技解 決問題的過 程。 資議	資議 A-II-1 簡單 的問題解決 表示方法。 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。	1. 瀏覽器的使用 2. 線上學習網站體驗	1. 瀏覽器的功能、認識各家瀏 覽器 (IE、Edge、Chrome、 FireFox 等) 2. 網址和搜尋列 3. 自訂首頁和書籤 4. 常用網站介紹 5. Openid 登入與自訂帳號	觀察評量：能 聆聽教師所呈 現的訊息，理 解內容。 實作評量：能 使用瀏覽器的 基本功能。 口述評量：能 回答瀏覽器的 功用，及和網 頁之間的關 係。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 英 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習	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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 英 Ac-II-2 簡易的生活用語。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日				

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		方法，落實 學習行動。	常生活問題 的行動。 社會 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。				

南投縣私立普台國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第二學期】

課程名稱	數位學習		年級/班級	三年級
類別	統整性主題探究課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
教師	資訊教師群			
配合融入之領域及議題	☒ 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	長程教育、永續經營、 教學成果、走向國際	與學校願景呼 應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。	
設計理念	Windows 作業系統可以作個性化設定，如自訂桌面、螢幕保護程式等，讓小朋友學習替電腦換上新衣，另外帶入自由軟體的電腦繪圖—企鵝小畫家_TuxPaint。和其他繪圖軟體比起來，雖然較簡單，可是卻也能學得許多電腦繪圖的技巧，比如利用滑鼠畫線條、圖形，或是色彩的選擇等等，充分發揮小朋友的繪圖天份。 在資訊新時代，一切都在數位化中，基本的資訊應用操作已成為個人必備的技能。中英文輸入是資訊處理入門的基礎，本學期將繼續中英文輸入的延伸教學。 除了中英文輸入課程之外，還安排非常ㄟ色的課程。非常ㄟ色提供了書籤、賀卡、名片、月曆、相片故事書等範例主題，每個範例主題都提供許多範例類別與範本可以套用。學好基本操作與編輯方法乃是製作好非常ㄟ色的基本功夫，紮實基本功夫之後，不管是套用範本或選用空白範本重新設計編輯，都可以讓小朋友發揮創意，創造出想要的			

	作品。 另外，加上 Code Studio 提供免費線上程式語言邏輯學習課程，本學年選取低階(Class1)課程，讓學生熟悉 SCRATCH 方塊程式編碼介面，並建立撰寫程式需要具備的邏輯基礎。
總綱核心素養	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-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。 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	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。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。 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。 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。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。
課程目標	1. 學生能認識數位繪圖的概念，將繪圖作品實際運用於日常生活中。 2. 學生能具備操作非常好色軟體的能力，輸出圖片檔案與列印。 3. 學生能發揮創意與想像力，結合科技與繪圖技法，創作具有個人特色的作品。

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
1~2	彩繪 Windows/替 電腦換上新 衣/2	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 藝術 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 國語 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。	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 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 藝術視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 國語 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	複習 windows 個人化桌面 複習繪圖軟體與打字	1.延續上學期設計桌面圖檔與螢幕保護程式) 2.以國語課本為範例，做出一份文圖並茂的 2D 圖。並設定成電腦桌面。 3.繪圖軟體應用，如畫線、畫圓、著色、橡皮擦等等（工具箱及色塊）。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能使用繪圖軟體的基本應用，將成果存檔，並設定成電腦桌面。 口述評量：能介紹作品使用了那些繪圖工具。	自編
3~5	我會寄 mail/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能	1.會登入 Gmail 2.能寄信給老師	郵件應用(收信發信通訊錄) 1.電子郵件，介紹常見的電子郵件 2.google gmail電子郵件 3.gmail寫信給老師並回信 4.通訊錄的建立與收集（同班同學及任課老師）	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能登入並使用 Gmail，建立通	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 國語6-II-6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。 綜合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。	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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 國語 Cb-II-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 綜合 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。			訊錄，並寄信給老師。 口述評量：能說出網路郵件的基本應用。	
6~9	中英文輸入法/4	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的	能熟悉並熟練中英文輸入	1. 中文輸入法： 認識鍵盤、特殊鍵的使用。 熟悉正確的鍵盤輸入方法。 利用打字練習軟體練習中打。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能熟	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 國語 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	介紹。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 社會 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。 國語 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。		2.英文輸入法： 利用打字練習軟體練習中英打。	悉中英打鍵盤之鍵位並學習正確打字姿勢。 口述評量：能回答鍵盤及特殊鍵的用法。	

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
10~11	非常ㄟㄠˇ 色/我的書籤 /2	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。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 國語 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。	科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 資 議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 綜 Ab-II-2 學習行動。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 國語 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	能知道圖層之間的關係	1.如何開啟範本 2.檔案儲存與開啟 3.運用清除或修改空格中的文字 4.圖層的移動 5.多種對齊方式 6.加入插畫與邊框 7.圖片的縮放與旋轉 8.複製圖片的快速鍵用法 9.學習使用分割列印，將整張作品分區塊印列。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能使用繪圖軟體的基本應用，學會複製/貼上的快捷鍵。 口述評量：能回答上下圖層之間的關係。	自編
12~14	非常ㄟㄠˇ 色/交通安全 海報/3	資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-6 能使用視覺	資 議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-3 點線面創作體驗、	能運用電腦編輯海報	1.讓學生瞭解如何設計一張海報。 2.教師說明海報範本還能做成哪些作品，例如：著色畫、告示牌、獎狀...等。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能設	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	平面與立體創作、聯想創作。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。		3. 讓學生開啟非常好色並挑選海報範本。 4. 教學生如何佈置海報，完成背景、人物與插圖。 5. 學生學會運用物件鏡射技巧。	計與資訊安全相關的海報。 口述評量：能介紹作品使用了那些繪圖工具。	
15~17	我會畫 3D/ 動物/3	科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-1 感	科議 P-II-1 基本的造形概念。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創	小畫家3D 1.圖形繪製（三角形、四方形、圓形） 2.與橡皮擦 3.與翻轉 4. 5.與翻轉 6.文字 7.3D物件與3D塗鴉 8.作品繪製	1.延續上學期設計桌面圖檔與螢幕保護程式 2.3D 小畫家繪圖軟體的 3D 工具描繪 3D 動物圖	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能使用 3D 小畫家的基本功能繪製 3D 動物。 口述評量：能介紹作品使用了那些繪圖工具。	自編

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		受資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 藝 術 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物	作、聯想創作。 自 INb-II-7 動物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。 藝術視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。				

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		的生命。					
18~20	我會玩程式/ Code Studio /3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 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。 社會 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。 綜合 Ba-II-2 與家人、同儕	Code Studio 介面介紹 Code Studio 程式積木概念 Code Studio 基礎邏輯概念- 迷宮(序列) 總複習	1.延續上學期滑鼠運用 2.Code Studio 提供免費線上程式語言邏輯學習，本學年選取低階(Class1)課程，讓學生熟悉 SCRATCH 方塊程式編碼介面，並建立程式邏輯基礎。	觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容。 實作評量：能熟悉程式積木的基本操作。 口述評量：能說出不同程式積木的概念，說明組合積木的邏輯結果。	<u>Code 基礎課程</u>

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習 資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		達自己的想 法和感受。	及師長的互 動。				