

課程名稱	向世界 Say Hello		年級/班級	3 年級/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	每週 1 節，共 20 節
			設計教師	吳翰衛
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)	樂學、創新	與學校願景呼應之說明	透過 google 各功能創新教學，在學生樂學中引導體驗健康上網心態時，也同時了解電腦科技的運用。	
設計理念	本課程介紹網路在生活中的應用，讓學生認識雲端概念，靈活使用網路上的多種免費工具，實際應用於學校與生活中。熟悉 Google Chrome 瀏覽器視窗環境及使用搜尋引擎的技巧；熟悉技巧後，藉由探索 Google 各項雲端服務來學習統整的能力。使用協作平台展示學習成果，在規劃過程中，認識網頁的結構，並能架構出自己的網站。 1. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。 2. 系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。 3. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能			
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。 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。	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。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。 3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。 6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。 7. 學生能運用邏輯思維，分析題目並設計符合主題的圖畫。 8. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。			

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
一							
二	單元 1-健康的電腦與生活/1	資議 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。 健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	資議 H-II-1 康健的數位使用習慣 健體 Ca-II-1 健康社區的意識、責任與維護行動。	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	第一節 引起動機 (5 分)： 播放小故事動畫「小明闖進電腦教室」引發學生討論：電腦教室該怎麼使用？ 發展活動 (25 分)： 1.教師講解電腦教室守則並示範正確使用方式 2.學生小組討論「如果我是電腦教室小幫手，我會怎麼提醒大家？」 3.學生設計一張「電腦教室守則小提醒卡」 統整活動 (10 分)： 教師統整學生日常行為與規範對應的關係，引導學生將守則內化為自我行動準則	口說評量 觀察評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程教材
三	單元 1-健康的電腦與生活/1	資議 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。 資議 a-II-2 能建立康健的數位 使用習慣與態 度。	資議 H-II-1 康 健的數位使用 習慣 資議 H-II-2 資 訊科技之使用 原則 健體 健康社區的 Ca-II 意識、責任 - 1 與維護行動。	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	第二節 引起動機 (5 分)： 播放錯誤與正確坐姿對照影片，問：你覺得哪一個人會覺得舒服？為什麼？ 發展活動 (25 分)： 1.教師示範正確坐姿（眼距、手肘角度、背靠椅背） 2.學生觀察坐姿圖卡並實作 3.同儕互檢坐姿並完成檢核表 統整活動 (10 分)： 教師統整重點，提問：你今天調整了哪些坐姿？這樣做對你有什麼幫助？	口說評量 觀察評量	臺中資訊教育市本課程教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
四	單元 1-健康的電腦與生活/1	資議 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。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 健體 遵守健康 2b-II 的生活規範 - 1 範。	資議 H-II-1 健康的數位使用習慣 資議 H-II-2 資訊科技之使用原則 健體 健康社區的 Ca-II 意識、責任 - 1 與維護行動。	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	第三節 引起動機 (5 分)：播放網路成癮的真實小故事影片，引導學生思考：「如果你是故事裡的主角，會怎麼做？」 發展活動 (25 分)： 1.教師說明過度使用電腦的影響與規範 2.學生分組討論「健康的電腦使用時間表」 3.實作簡易護眼操 統整活動 (10 分)： 教師統整正確用網態度與方法，引導學生自我承諾「我的健康上網宣言」	口說評量 觀察評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程教材
五	單元 2-神奇的電腦世界/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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 3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	第一節 引起動機 (5 分)：問學生是否知道電腦是如何發展而來，介紹早期的電腦設備（如打孔卡片、老式計算機等），並展示現代電腦設備的變化。讓學生了解電腦設備如何不斷進步與發展。 發展活動 (25 分)： 1.介紹電腦設備的發展歷程，包括從大型主機到桌面電腦、筆記型電腦，再到現在的行動裝置。 2.使用現場設備展示不同類型的設備（如桌面電腦、筆電、智慧型手機、平板等）。 統整活動 (10 分)： 學生分享他們對各類設備的認識，並討論這些設備如何改善日常生活。教師總結並強調資訊科技對現代生活的重要性。	口說評量 觀察評量	臺中資訊教育市本課程教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					自選/編教材 須經課發會 審查通過
六	單元 2-神奇的電腦世界/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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」屬性及其基本功能 3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	第二節 引起動機（5 分）： 問學生哪些設備是日常生活中常見的，並讓學生分組討論。 教師展示並強調每種設備屬於哪一類（輸入、輸出、儲存）。 發展活動（25 分）： 1. 展示每一類設備的例子（如鍵盤、滑鼠為輸入設備，顯示器、打印機為輸出設備）。 2. 學生分組觀察並討論教室中的各類設備，並將其歸類。 統整活動（10 分）： 教師總結並強調科技設備的多功能性。	口說評量 觀察評量	臺中資訊教育市本課程 教材
七	單元 2-神奇的電腦世界/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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」屬性及其基本功能 3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	第三節 引起動機（5 分）： 問學生是否曾經使用滑鼠，並介紹滑鼠的基本部件（左鍵、右鍵、滾輪）。展示滑鼠的基本操作，如單擊、雙擊、拖曳等。 發展活動（25 分）： 1.示範滑鼠的基本操作：左鍵單擊、雙擊、右鍵選單、滾輪操作。 2.學生實際操作滑鼠，進行簡單的練習：單擊打開應用程式，雙擊執行檔案，使用右鍵開啟功能選單，使用滾輪滾動頁面。 3.分組競賽，完成指定操作任務。 統整活動（10 分）： 問學生在滑鼠操作過程中遇到的困難，並解決這些問題。 教師總結滑鼠操作的技巧與注意事項。	口說評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
八	單元 2-神奇的電腦世界/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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」屬性及其基本功能 3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	第四節 引起動機 問學生是否知道電腦開關機的正确方法，並簡單介紹作業系統的作用。展示電腦開關機時的注意事項。 發展活動 1. 示範如何正確關閉電腦（關閉軟體後關機），並展示重新開機與休眠的功能。 2. 學生實際操作，學習正確的關機、重新開機及休眠操作。 3. 討論何時選擇重新開機、休眠或關機，並分享生活中的應用情境。 統整活動 討論學生對開關機及操作系統的理解，總結操作系統的重要性，並強調正確關機與資料儲存的關聯。	觀察評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
九	單元 2-神奇的電腦世界/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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」屬性及其基本功能 3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能	第五節 引起動機 複習前四節課的內容，並引導學生思考如何將所學應用於日常生活。 發展活動 使用 Iolinote 每個小組的學生負責一個部分，例如有的負責搜尋資料，有的負責製作簡報或報告，其他的負責簡報呈現，並共同編輯完成專案。 統整活動 教師鼓勵學生分享他們對科技在生活中應用的理解及感受。	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十	單元 3-電腦操作真簡單/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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。 視 E-Ⅱ-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。	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	第一節 引起動機： 電腦與多媒體的應用運用mediaplayer 點播樂曲，及影片，引起學生從多媒體進入了解視窗系統內建基本應用功能 發展活動： 1.舉媒體播放器、瀏覽器、小算盤及文字文件、小畫家五種	口說評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
		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。			生活常見功能軟體，藉以了解電腦的多功能 2.從開始功能表~附屬應用程式，介紹應用程式連結所在地 3.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) 統整活動： 學生分享使用心得，教師總結各應用程式的功能與用途。		
十一	單元 3-電腦操作 真簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	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	第二節 引起動機 (5 分)： 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) 發展活動 (25 分)： 1.介紹與實際使用小算盤的功能 2.介紹最簡單的純文字文件 3.簡單介紹小畫家的繪圖作用(畫筆、橡皮擦即可) 統整活動 (10 分)： 統整活動：教師引導學生討論網站導航與搜尋技巧。	口說評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十二	單元 3-電腦操作 真簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	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	第三節 引起動機 (5 分)： 示範播放小畫家縮時繪圖影片，引起學生認同與跟進之驅力 發展活動 (25 分)： 1.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 2.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 3.運用拖曳按鈕，調整畫布大小 4.了解 Shift+形狀(直線)=等比例 應用 統整活動 (10 分)：	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
					學生分享使用心得，教師總結各應用程式的功能與用途。		
十三	單元 3-電腦操作 真簡單/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-Ⅱ-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。	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	第四節 引起動機 討論方式帶領學生產生可愛家園的可能印象，進一步討論可愛家園應有的氛圍，有了技術、認知與態度條件後，才開始作畫。 發展活動 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 統整活動 統整活動：學生展示作品，教師進行評價與建議。	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十四	單元 3-電腦操作 真簡單/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-Ⅱ-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。	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	第五節 引起動機： 展示小畫家繪製的作品，激發學生創作欲望。 發展活動： 學生使用小畫家繪製「我的美麗家園」，並學習儲存為不同的影像格式（如 jpg、png、bmp）。 統整活動： 學生展示作品，教師進行評價與建議。	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十五	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人 互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法	第一節 引起動機 (5 分): 教師快速盲打一句英文句子，讓學生猜老師打什麼。 發展活動 (25 分): 1. 教師介紹鍵盤的各區功能（字母區、數字區、功能鍵、方向鍵等） 2. 示範標準手指擺放（ASDF JKL; ） 3. 學生實作指法擺放練習與鍵位認識活動（搶答遊戲、打地鼠） 統整活動 (10 分): 學生與同桌互相測試鍵位記憶，並完成鍵盤功能配對學習單	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十六	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人 互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法	第二節 引起動機 (5 分): 播放打字高手比賽影片，學生驚嘆！ 發展活動 (25 分): 1. 教師示範英打基礎手指擺位與 TypingClub 使用方式 2.學生進行 a~z 字母輸入練習，強調手指擺位與視線不離開螢幕 統整活動 (10 分): 學生進行 1 分鐘英文輸入挑戰，看誰正確打最多？	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十七	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人 互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法	第三節 引起動機 (5 分): 教師展示輸入句子並加入可愛圖片，引起學生興趣 發展活動 (25 分): 1. 教師帶學生練習打「I am a student.」「I like cats.」等句子 2.強調 Shift 使用（大小寫）、空白鍵與標點符號 統整活動 (10 分): 完成小練習任務：寫一句英文自我介紹	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					自選/編教材 須經課發會 審查通過
十八	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法	第四節 引起動機（5 分）： 教師輸入「老師今天帶我們玩遊戲」，學生猜接下來的句子 發展活動（25 分）： 1. 教師示範新注音鍵位與注音組合規則 2. 練習切換輸入法（Ctrl+Shift） 3. 練習輸入詞語：「學校」、「老師」、「朋友」 統整活動（10 分）： 完成中文詞語選字任務，選正確詞語填空	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
十九	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法	第五節 引起動機（5 分）： 老師打出「Hello 我喜歡學校!」，學生指出錯誤（沒標點、不空格） 發展活動（25 分）： 1. 教學中英文切換（Shift）、輸入法切換（Ctrl+Shift）、全形半形切換（Shift+Space） 2. 練習輸入標點（， 。 ！ ？ ，等） 3. 寫句子：「今天我很開心!」、「Hello，我喜歡 reading!」 統整活動（10 分）： 學生與同桌交換作品互評，看誰的標點最正確	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材
二十	單元 4-中英文輸入真 Easy/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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。	-鍵盤與中英文輸入法	第六節 引起動機（5 分）： 教師展示先前學生作品，激勵學生進行挑戰 發展活動（25 分）： 挑戰任務：「請用記事本輸入一段含中英文與標點的介紹文字（30 字以上）」 例：「Hello，我是小明。我喜歡 basketball，也喜歡吃蘋果!」 統整活動（10 分）：	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材 須經課發會 審查通過
					全班展示成果，教師用投影輪流回饋與表揚		
二十一	單元 5-檔案收納小管家/1	資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法 議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 議 D-Ⅱ-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 - 資議 D-Ⅲ-2 數位資 議料的表示方法	1.學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位 2.學生能熟悉檔案介面功能 3.學生能透過操作建立與管理檔案	第一節 引起動機（5 分）： 講一個比喻故事：「電腦像一個房間，資料像東西放進不同抽屜」，帶出檔案分類與儲存重要性。 發展活動（25 分）： 1. 教師實機操作示範：資料夾與檔案建立、右鍵看檔名與副檔名。 2.圖示分類遊戲：辨認各類型檔案（圖片、影片、文件）圖示。3.介紹 KB、MB、GB 等單位，透過生活例子（照片容量、影片大小）幫助理解。 統整活動（10 分）： 學生分組小考：「我是電腦管理員」模擬幫忙整理電腦桌面、配對副檔名與圖示、判斷檔案大小單位	實作評量	臺中資訊教育市本課程 教材

【第二學期】

課程名稱	向世界 Say Hello	年級/班級	3 年級/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	每週 1 節，共 20 節
		設計教師	林志任
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)	樂學、創新	與學校願景呼應之說明	1. 透過 google 各功能創新教學，在學生樂學中引導體驗健康上網心態時，也同時了解電腦科技的運用。
設計理念	本學期為培養學生能運用網路或電腦軟體學習，透過熟練不同的瀏覽器、熟悉各種常用的學習網站，及運用小畫家 2D/3D 創作作品，以及瞭解基本的資訊安全，以期能善用網路學習，找到適合自己的學習資源和注意網路使用安全。		
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。 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。	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。 藝-E-A2 認識設計思考， 理解藝術實踐的 意義。 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	1. 熟悉 Firefox,Microsoft Edge,Google Chrome 基本介面。 2. 熟悉各種學習網站的使用方式和蒐尋。 3. 使用小畫家 2D/3D 創作作品。 4.培養基本資訊安全知識：如何防毒和確認個資是否外洩。		

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
—							
— —	單元 1-瀏覽器的使用/1	資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法 資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-3 領	資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。	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.學生能使用搜尋引擎 4.學生能下載指定檔案 5.學生能了解網路對於日常生活的應用	第一節 引起動機（5 分鐘） 1. 教師提問：「你知道什麼是瀏覽器嗎？你平常用哪些瀏覽器？」 2.展示不同瀏覽器的圖示，並簡單介紹其功能。 發展活動（25 分鐘） 1. 教師示範如何在 Chrome 與 Edge 瀏覽器中開啟新分頁、輸入網址、進行關鍵字搜尋。 2.學生實際操作，並完成教師指定的搜尋任務。 統整活動（10 分鐘） 1.討論學生在操作過程	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
		會資訊倫理的重要 性。			中遇到的問題，並分享 解決方法。 2.總結瀏覽器的基本操作技巧。		
三	單元 1-瀏覽器的 使用/1	資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通 的方法 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。 資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要 性。	資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本 操作。	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.學生能使用搜尋引擎 4.學生能下載指定檔案 5.學生能了解網路對於日常生活的應用	第二節 引起動機（5 分鐘） 1.教師提問：「你知道 如何在網路上找到你需要的資料嗎？」 2.介紹搜尋引擎的概念與功能。 發展活動（25 分鐘） 1.教師示範如何使用 Google 搜尋引擎查詢資料，並下載指定的圖片或文件。 2.學生依指示完成搜尋與下載任務。 統整活動（10 分鐘） 討論搜尋關鍵字的選擇技巧，並強調下載檔案時的注意事項。	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
四	單元 1-瀏覽器的 使用/1	資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通 的方法 資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理 方法。 資議 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技 分享資源的方法。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常 生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要 性。	資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本 操作。	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.學生能使用搜尋引擎 4.學生能下載指定檔案 5.學生能了解網路對於日常生活的應用	第三節 引起動機（5 分鐘） 1.教師提問：「你每天使用哪些科技產品？它們對你的生活有什麼影響？」 2.展示日常生活中使用資訊科技的例子。 發展活動（25 分鐘） 1.播放影片介紹資訊科技在生活中的應用，如網路購物、線上學習等。 2.學生討論並列舉自己家裡使用資訊科技的情境。 統整活動（10 分鐘） 1.討論如果沒有資訊科技，我們的生活會有什	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
					麼改變？ 2.總結資訊科技對日常生活的重要性。		
五	單元 1-瀏覽器的使用/1	資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法 資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。	資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。	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.學生能使用搜尋引擎 4.學生能下載指定檔案 5.學生能了解網路對於日常生活的應用	第四節 引起動機（5 分鐘） 1.教師提問：「你知道什麼是資訊倫理嗎？為什麼它很重要？」 2.介紹資訊倫理的基本概念。 發展活動（25 分鐘） 1.示範如何在因材網中進行登入、參與討論等操作。 2.學生實際操作，並遵守資訊倫理規範。 統整活動（10 分鐘） 1.討論在使用網路資源時應遵守的倫理規範。 2.強調尊重他人、保護隱私、不抄襲等行為的重要性。	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
六	單元 2-數位學習高手/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能運用資訊設備進行數位學習	第一節 引起動機（5 分鐘）： 利用影片介紹數位學習的定義及其優勢，並讓學生討論他們對數位學習的理解。 發展活動（25 分鐘）： 老師說明數位學習平台的服務，並比較傳統學習與數位學習的差異。學生分組討論數位學習的優點與風險，並在小組中分享。 統整活動（10 分鐘）： 學生以小組形式討論數位學習的優勢與風險，並請學生將討論結果整理在學習單上。	口說評量 觀察評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
七	單元 2-數位學習 高手/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能運用資訊設備進行數位學習	第二節 引起動機 (5 分鐘): 提問學生：你們覺得使用數位學習平台會有哪些好處？ 發展活動 (25 分鐘): 老師介紹數位學習平台提供的各種服務，並講解如何操作平台來進行學習。 統整活動 (10 分鐘): 學生完成學習單，列舉出數位學習的優點與風險，並討論如何使用數位學習平台進行自我學習。	口語評量	台中資訊教育市本教材
八	單元 2-數位學習 高手/1	資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 語文 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。	資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源 的體驗 語文 Ab-Ⅱ-5 3,000 個常用語詞的認念。	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 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能運用資訊設備進行數位學習	第三節 引起動機 (5 分鐘): 老師介紹萌典網站的功能，並請學生舉出常用的線上字典工具。 發展活動 (25 分鐘): 教導學生如何使用萌典網站進行字詞查詢，包括國語辭典、臺灣閩南語、臺灣客家語，並介紹字詞記錄簿功能。 統整活動 (10 分鐘): 學生以當前國語課文中的生字進行字詞查詢，並使用字詞記錄簿功能。老師檢查學生的查詢成果。	實作評量	台中資訊教育市本教材
九	單元 2-數位學習 高手/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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.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 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能運用資訊設備進行數位學習	第四節 引起動機 (5 分鐘): 問學生是否曾經使用過國資圖數位網路學習資源，並介紹其功能。 發展活動 (25 分鐘): 教授學生如何登入國資圖數位資源網，介紹電子書服務平台的功能，並示範如何搜尋、借閱電子書。 統整活動 (10 分鐘): 學生上國資圖數位資源網，選讀兒童繪本（環保生態主題），完成一本線上兒童繪本閱讀。	實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十	單元 2-數位學習 高手/1	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。	資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗	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 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能運用資訊設備進行數位學習	第五節 引起動機 (5 分鐘): 讓學生回顧這一週學過的內容，並分享最喜歡的學習平台或工具。 發展活動 (25 分鐘): 進行小組活動，讓學生展示他們在萌典與國資圖上學到的技巧，並互相交流如何有效運用這些平台進行學習。 統整活動 (10 分鐘): 讓學生反思這些數位學習工具對他們的幫助，並討論如何將這些工具運用到日常學習中。	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
十一	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第一節 引起動機 (5 分鐘): 介紹數位藝術與傳統藝術的差異，提出問題：「數位藝術與傳統藝術有什麼不同？」 發展活動 (25 分鐘): 播放不同風格的數位藝術與傳統藝術作品，學生欣賞並討論。學生描述他們看到的數位藝術作品，討論數位藝術的特點。 統整活動 (10 分鐘): 總結討論數位藝術與傳統藝術的區別，讓學生挑選自己最喜歡的數位作品並解釋為何喜歡？	口說評量 觀察評量	台中資訊教育市本教材
十二	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第二節 引起動機 (5 分鐘): 展示簡單的數位繪圖，提問「我們可以使用哪些工具來創作數位畫作？」 發展活動 (25 分鐘): 介紹自由繪圖軟體 (如 Paint)，讓學生進行簡單操作練習 (畫線條、簡單圖形)。 統整活動 (10 分鐘): 學生展示自己畫的圖形，教師進行評價與建議，幫助學生更好理解各種繪圖工具。	實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
		素，並表達自己的情感。					
十三	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第三節 引起動機 (5 分鐘)： 簡單介紹 3D 與 2D 圖形的區別，提問「2D 與 3D 圖形有什麼不同？」 發展活動 (25 分鐘)： 介紹小畫家 3D 軟體界面，展示如何切換至 3D 模式，並介紹簡單工具（筆刷、顏色選擇）。 統整活動 (10 分鐘)： 學生動手操作小畫家 3D，並討論自己在過程中遇到的挑戰與心得。	實作評量	台中資訊教育市本教材
十四	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第四節 引起動機 (5 分鐘)： 回顧 2D 與 3D 的區別，提問「我們如何將 2D 圖形轉換為 3D? 」 發展活動 (25 分鐘)： 練習繪製簡單的 2D 圖形（如圓形、方形），並轉換為 3D 圖形，進行簡單的視角調整。 統整活動 (10 分鐘)： 學生展示並分享自己的 2D 到 3D 的轉換過程，教師進行總結，提出建議。	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十五	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第五節 引起動機（5 分鐘）： 提出問題「如何讓你的 3D 物件看起來更有立體感？」 發展活動（25 分鐘）： 學生練習繪製 3D 物件（如立方體、圓柱體），並進行視角切換、調整，確保展示出立體感。 統整活動（10 分鐘）： 學生展示自己創作的 3D 物件，並相互討論，教師總結操作要點，強調視角和細節的調整技巧。	實作評量	台中資訊教育市本教材
十六	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第六節 引起動機（5 分鐘）： 提出問題「你想創作什麼樣的 3D 作品？」 發展活動（25 分鐘）： 學生開始創作自己的 3D 作品，教師提供個別指導，幫助學生完成作品。 統整活動（10 分鐘）： 學生展示作品，分享創作過程，並進行簡單的自評與同	實作評量	台中資訊教育市本教材
十七	單元 3-電腦塗鴉 很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第七節 引起動機（5 分鐘）： 討論創作過程中的收穫，提出問題「我們如何欣賞他人的 3D 作品？」 發展活動（25 分鐘）： 學生展示自己的作品，並對同學的作品進行評論與欣賞。教師引導討論，促進學生思考如何改進自己的作品。 統整活動（10 分鐘）： 教師總結學生的反饋，並強調	實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
		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。			創作中的學習與成長，指導學生進行自我改進。		
十八	單元 3-電腦塗鴉很簡單/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	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。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1.學生能欣賞數位美術作品 2.學生能認識各式繪圖軟體(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.學生能基本操作小畫家 3D	第八節 引起動機 (5 分鐘)： 回顧創作過程，提出問題「你的最終作品有什麼特別之處？」 發展活動 (25 分鐘)： 學生完成並展示最終作品，進行簡短的創作介紹。 統整活動 (10 分鐘)： 總結學習內容，教師給予最終評價，強調創作過程中學到的技能與知識。	觀察評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
十九	單元 4-系統指揮官/1	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-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-3 資訊安全的基本概念。	1.學生能瞭解電腦系統基本設定 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	第一節 引起動機 (5 分鐘) 1. 問學生是否曾經調整過電腦設定，例如調整音量、螢幕亮度或鍵盤語言等。 2.透過問答方式引導學生回顧他們的經驗。 發展活動 (25 分鐘) 1.教師示範： 教師展示如何進行電腦基本設定（如調整音量、螢幕亮度、語言設置等）。 學生模仿教師操作，逐步練習調整設定。 2.教師提問： 為什麼需要調整電腦的設置？ 哪一項設定你覺	口說評量 觀察評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
					得對你最重要？ 你認為調整電腦設置的好處是什麼？ 統整活動 (10 分鐘) 1.學生分享自己調整過程中的心得和感受。 2.教師總結電腦設定的基本概念和實用性。		
二十	單元 4-系統指揮官/1	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-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-3 資訊安全的基本概念。	1.學生能瞭解電腦系統基本設定 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	第二節 引起動機 (5 分鐘) 1.問學生是否知道什麼是個人資料，並介紹保護個資的重要性。 2.讓學生思考哪些資料屬於自己的個人資料。 發展活動 (25 分鐘) 1.教師講解： 介紹個人資料的範疇（如姓名、住址、電話號碼、帳號密碼等），並強調保護個資的必要性。 示範如何設置強密碼及保護帳號的措施。 2.教師提問： 你認為哪些是重要的個人資料？ 你如何保護你的帳號和密碼？ 你覺得不隨便透露個人資料的重要性是什麼？ 統整活動 (10 分鐘) 1.學生分享自己如何保護個資的實踐。 2.教師總結如何安全地處理個人資料並建立安全的資訊環境。	口說評量 觀察評量’	台中資訊教育市本教材
二十一	單元 4-系統指揮官/1	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-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-3 資訊安全的基本概念。	1. 學生能瞭解電腦系統基本設定 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	第三節 引起動機 (5 分鐘) 問學生是否聽過「電腦病毒」，並討論電腦病毒的危害及感染方式。 發展活動 (25 分鐘) 1.教師講解： 介紹電腦病毒的種類、感染途徑（如垃圾郵件附件、不明網站連結等）。說明如何避免電腦病毒，如使用防毒軟體、定	口語評量 實作評量	台中資訊教育市本教材

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
					期更新系統等。 2.教師提問： 電腦病毒如何感染電腦？ 遇到病毒感染時，應該怎麼 做？你有什麼方法可以避免電 腦病毒？ 統整活動 (10 分鐘) 1.學生分享如何養成良好的使 用習慣，避免病毒感染。 2.教師總結如何防範電腦病 毒，並強調良好資訊使用習慣 的重要性。		