

南投縣田豐國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

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	<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	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)	<input 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 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 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 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)	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	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
一	準備週						
二	單元 1-健康的電腦與生活/3	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 能建立健康的數位使用習慣與態度。 健體 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。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	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。 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、 學生能操作電腦繪圖工具（如小畫家），創作出一張具有美感的「護眼與正確坐姿」提醒海報。  2、 學生能發現日常科技產品中的視覺元素，並透過數位創作表達對健康電腦生活的情感與看法。  3、 學生能透過小組討論，與同學合作制定「班級健康上網公約」，並承諾落實於生活中。	<b>第一節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 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？ <b>發展活動 (25 分):</b> 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」 <b>統整活動 (10 分):</b> 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		<b>第二節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 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？ <b>發展活動 (25 分):</b> 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 <b>統整活動 (10 分):</b> 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					<p><b>第三節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分):</b> 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？」</p> <p><b>發展活動 (25 分):</b></p> <p>1.教師說明過度使用電腦的影響與規範</p> <p>2.學生分組討論「健康的電腦使用時間表」</p> <p>3.實作簡易護眼操</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b></p> <p>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」</p>	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/5	<p>資議 t- II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 c- II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 a- II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>藝 2- II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>視 E- II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E- II-2 媒材、技</p>	<p>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>資議 H- II-1 健康數位習慣的介紹（姿勢、時間規劃）</p> <p>視 E- II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p> <p>視 E- II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>健體 Bc- II-2 運動與身體活動的保健知識（應用於電腦操作姿勢）</p>	<p>1、 學生能觀察並描述電腦硬體設備（如主機、螢幕、滑鼠）的造形、色彩與空間佈局，發現科技產品中的視覺設計元素。</p> <p>2、 學生在操作滑鼠與鍵盤等周邊設備時，能展現正確的手部握法與坐姿，並理解其對預防長期使用造成的身體傷害（如腕隧道症候群）之重要性。</p> <p>3、 學生能視滑鼠為數位創作的「新型畫筆」，透過滑鼠操作體驗數位媒材與傳統媒材在創作表現上的差異。</p> <p>4、 學生能遵循電腦教室的正確開關機與硬體使用規範，建立對健康學習環境的責任感與維護行動。</p> <p>5、 學生能運用觀察到的電腦硬體元素，透過想像力描述或簡單構圖，表達「我心目中的</p>	<p><b>第一節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分):</b></p> <p>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。</p> <p><b>發展活動 (25 分):</b></p> <p>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。</p> <p>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）。</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b></p> <p>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。</p>	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		<p>法及工具知能。  <b>藝 1-II-3</b> 能試探            媒材特性與技            法，進行創作。  <b>健體 2b-II-1</b> 遵            守健康的生活規            範。  <b>健體 4a-II-1</b> 能            於日常生活中，            運用健康資訊、            產品與服務。</p> <p>資 E1 認識常見的            資訊系統。</p>		神奇魔法電腦」之情感 與想法。	<p><b>第二節</b>  <b>引起動機 (5 分):</b>            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)。  <b>發展活動 (25 分):</b>            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。  <b>統整活動 (10 分):</b>            教師總結並強調科技設備的多            功能性。</p>	口說評量 觀察評量	臺中資訊教 育市本課程 <b>教材</b>
七					<p><b>第三節</b>  <b>引起動機 (5 分):</b>            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。  <b>發展活動 (25 分):</b>            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：單擊打開應程序            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。  <b>統整活動 (10 分):</b>            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。</p>	口說評量 實作評量	臺中資訊教 育市本課程 <b>教材</b>

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
八					<p><b>第四節</b> <b>引起動機</b> 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。</p> <p><b>發展活動</b> 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。</p> <p><b>統整活動</b> 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。</p>	觀察評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>
九					<p><b>第五節</b> <b>引起動機</b> 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。</p> <p><b>發展活動</b> 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。</p> <p><b>統整活動</b> 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。</p>	實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>
十	單元 3-電腦操作 真簡單/5	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	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。 <b>視 E-II-1</b> 色彩感知、造形與空間的探索。 <b>視 E-II-2</b>	1、 學生能運用小畫家中的幾何圖形與填色工具，創作出具有色彩平衡感與空間佈局的「我的美麗家園」作品。 2、 學生在操作多媒體播放器與各類小工具時，能落實正確坐姿與用眼習慣（如眼距、休息時間），以維護身體健康。	<p><b>第一節</b> <b>引起動機：</b> 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</p> <p><b>發展活動：</b> 1.舉媒體播放器、瀏覽器、小算盤及文字文件、小畫家五種</p>	口說評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>

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 一		常生活之重要性。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 健 4a-II-1 能於日常生活中, 運用健康資訊、產品與服務。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法, 進行創作。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素, 並表達自己的情感。	媒材、技法及工具知能。 健體Ca-II-1 健康社區的意識、責任與維護行動(延續至電腦教室守則)。	3、 學生能觀察並描述小畫家作品中的點、線、面等視覺元素, 並學會欣賞同儕作品中的美感特質。 4、 學生能理解長時間使用電腦對身體的影響, 並能遵循健康生活規範, 自主管理數位科技的使用時間。 5、 學生能體驗數位繪圖(小畫家)與傳統藝術媒材的差異, 並能透過數位工具表達出個人對特定主題(如家園氛圍)的情感與想法。	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) <b>統整活動:</b> 學生分享使用心得, 教師總結各應用程式的功能與用途。	口說評量 實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>
		資 E1 認識常見的資訊系統。			<b>第二節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 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) <b>發展活動 (25 分):</b> 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) <b>統整活動 (10 分):</b> 統整活動: 教師引導學生討論網站導航與搜尋技巧。		
十 二					<b>第三節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 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 <b>發展活動 (25 分):</b> 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 <b>統整活動 (10 分):</b> 學生分享使用心得, 教師總結	實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>

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
十三					各應用程式的功能與用途。		
					<b>第四節 引起動機</b> 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。 <b>發展活動</b> <b>1.實作"我的美麗家園"繪圖</b> (運用矩形工具、填色工具、運用直線進行色塊切割等等) <b>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</b> <b>統整活動</b> 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 <b>教材</b>
					<b>第五節 引起動機：</b> 展示小畫家繪製的作品，激發學生創作欲望。 <b>發展活動：</b> 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）。 <b>統整活動：</b> 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 <b>教材</b>
十五	單元 4-我的自我介紹/7	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（姿勢、時間規劃）。 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識（應用於打字姿勢）。	1. 健康姿勢實踐：學生在進行中英文輸入練習時，能自覺維持「眼距、手肘角度、背靠椅背」的正確坐姿，並理解其對身體發育的重要性。 2. 視覺元素運用：學生能運用數位文字與符號作為「視覺元素」（點、線、面），進行初步的畫面空間佈局，增加自我介紹的美感。	<b>第一節 引起動機（5分）：</b> 教師快速盲打一句英文句子，讓學生猜老師打什麼。 <b>發展活動（25分）：</b> 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	實作評量	臺中資訊教育市本課程 <b>教材</b>

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		
十六		<p>資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>藝 1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧（轉化於數位文字表現）。</p> <p>健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>健體 4a-II-1 能於日常生活中，運用健康資訊、產品與服務。</p>	<p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>3. 數位媒材體驗：學生能體驗數位文字（記事本）與傳統書寫的差異，並視鍵盤為一種創作工具，表達個人的情感與想法。</p> <p>4. 自主健康管理：學生能在連續輸入練習中，練習自我監控使用時間，並落實護眼操或適度休息以維護視力健康。</p> <p>5. 美感欣賞與回饋：學生能觀察同儕的數位自我介紹作品，描述其中的視覺特徵，並給予正向的審美評價。</p>	JKL; )	<p>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）</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b> 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</p>			
					<p><b>第二節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分):</b> 播放打字高手比賽影片，學生驚嘆!</p> <p><b>發展活動 (25 分):</b> 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</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b> 學生進行 1 分鐘英文輸入挑戰，看誰正確打最多?</p>			實作評量	臺中資訊教育市本課程教材
					<p><b>第三節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分):</b> 教師展示輸入句子並加入可愛圖片，引起學生興趣</p> <p><b>發展活動 (25 分):</b> 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</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b> 完成小練習任務：寫一句英文自我介紹</p>			實作評量	臺中資訊教育市本課程教材
十八					<p><b>第四節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分):</b> 教師輸入「老師今天帶我們玩遊戲」，學生猜接下來的句子</p> <p><b>發展活動 (25 分):</b> 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」、</p>	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		
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	
十九					「老師」、「朋友」 <b>統整活動 (10 分):</b> 完成中文詞語選字任務，選正確詞語填空				
					<b>第五節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 老師打出「Hello 我喜歡學校!」，學生指出錯誤(沒標點、不空格) <b>發展活動 (25 分):</b> 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!」 <b>統整活動 (10 分):</b> 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
					<b>第六節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> 教師展示先前學生作品，激勵學生進行挑戰 <b>發展活動 (25 分):</b> 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!」 <b>統整活動 (10 分):</b> 全班展示成果，教師用投影輪流回饋與表揚			實作評量	臺中資訊教育市本課程教材
二十					<b>第七節</b> <b>引起動機 (5 分):</b> : 老師展示全班作品清單，宣佈「自我介紹數位展」正式開幕。	實作評量	臺中資訊教育市本課程教材		
二十一									

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」					
					<p><b>發展活動 (25 分):</b> : 作品發表與展示; 請學生觀摩至少兩位同學的作品, 並用「我發現他的排版.....」、「他用的符號.....」進行美感回饋。</p> <p><b>統整活動 (10 分):</b> : 總結本單元學習, 強調精熟輸入技巧與保持健康習慣是長遠數位生活的基礎</p>		

【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	<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	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)	<input 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 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 type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" 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 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)	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」					
一	準備週						
二	單元 1-探索新世界/5	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。 資社 3b-II-1 透過管道蒐集資料並判讀其正確性。社 2c-II-1 省思個人的生活習慣與群體角色。	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。	1. 資訊正確性判讀：學生能透過瀏覽器搜尋與「健康防護」相關的資料，並根據社會領綱初步判讀資訊的正確性與來源可靠性。 2. 數位足跡與隱私：學生能了解在網路上瀏覽與搜尋時的隱私保護概念，並遵守數位社會的基本法律與倫理規範。 3. 科技健康管理：學生能在使用瀏覽器進行學習時，自主規劃用眼休息時間，並自覺修正螢幕使用姿勢。 4. 網路媒體識讀：學生能察覺不同網站對相同社會現象（如社區健康活動）的描述差異，練習從多元管道蒐集資料。 5. 社會資源搜尋：學生能運用搜尋引擎查找生活居住地的健康或公共資源（如地圖、衛生所），體會資訊科技對生活的便利與重要性。	第一節：瀏覽器啟航與護眼約定 <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：展示 Chrome、Edge 與 Firefox 圖示，玩「瀏覽器連連看」，分享家中使用經驗。</li> <li>發展活動 (30')：介紹瀏覽器介面（分頁、網址列）；教師示範「正確坐姿三要領」，學生分組互檢並完成姿勢檢核表。</li> <li>統整活動 (5')：學生簽署「健康瀏覽宣言」，承諾每節課進行一次遠眺休息。</li> </ul>	觀察評量（姿勢）、口說評量（操作功能）。	臺中市資訊教育市本課程教材、Chrome/Edge/Firefox 瀏覽器、正確坐姿檢核表。
三		第二節：關鍵字大冒險與事實偵查 <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：挑戰任務：用最快速度搜尋出「本校的校慶日期」。</li> <li>發展活動 (30')：教授關鍵字縮小範圍技巧；引導學生觀察搜尋結果中的「廣告」標誌，討論資訊來源的差異。</li> <li>統整活動 (5')：分享「搜尋不只是找答案，更要看來源」，建立資訊判讀初步意識。</li> </ul>	實作評量（關鍵字準確度）、觀察評量。				

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		健體 2b- II -1 遵守健康的生活規範。健體 4a- II -1 運用適切的健康資訊、產品與服務。  資 E11：建立康健的數位使用習慣與態度	健體 Da- I -1 日常生活中的基本衛生習慣。		第三節：探索社區的健康資源  <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：提問：「如果你想找離家最近的公園運動，該怎麼在網路上找？」。</li> <li>發展活動 (30')：使用瀏覽器搜尋社區衛生所、公園或體育設施；學習識別政府網站 (.gov) 的正確性標誌。</li> <li>統整活動 (5')：學生分享搜尋到的一個「健康地圖」，說明資訊科技如何幫助生活。</li> </ul>	實作評量（資源搜尋成果）。		
		第四節：數位隱私與資訊倫理  <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：播放「怪怪下載點」案例短片，引導討論：可以隨便點擊 OK 嗎？。</li> <li>發展活動 (30')：示範安全登入個人學習帳號（如因材網）；說明數位足跡概念及保護密碼、不隨意下載檔案的重要性。</li> <li>統整活動 (5')：歸納「三不政策」：不洩漏個資、不抄襲作品、不惡意留言。</li> </ul>			口說評量、實作評量（安全登錄流程）。			
		第五節：檔案下載與資料整理  <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：展示凌亂與整齊的桌面對比，詢問學生：哪種容易找到學習資料？。</li> <li>發展活動 (30')：搜尋一則「健康飲食妙方」，練習下載圖片與文件，並學習建立資料夾進行分類與命名。</li> <li>統整活動 (5')：成果秀：展示自己整理的「健康小錦囊」資料夾，教師給予正向回饋。</li> </ul>						實作評量（檔案命名與路徑）。
七	單元 2-數位學習高手/5	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	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 -3 數位學習網站與資源的體驗  社 Ae- II -1 科學和技術的發展與人類	1. 資源判讀與應用：學生能利用數位學習平台蒐集資料，並根據社會領綱學習初步判斷數位資源的可靠性與適用性。 2. 健康數位學習實踐：學生在進行長時間數位閱讀或線上查詢時，能落實正確坐姿並自主管理用眼休息時間（如 20-20-20 原則）。 3. 公共數位資源探索：學生能運用國資圖等		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	口說評量 觀察評量	

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」					
八		感受資訊科技於日常生活之重要性。 社 3b- II -1 透過適當管道蒐集資料，並判讀其正確性。 健體 2b- II -1 遵守健康的生活規範。	價值、態度會相互影響。 資議 H- II -1 健康數位習慣的介紹（含姿勢、時間規劃）。	公共數位資源，體會政府提供的科技服務如何促進社區與個人的終身學習。 4. 資訊倫理與隱私：學生能了解數位學習過程中的帳號安全與尊重著作權（如不隨意散佈電子書內容）等倫理規範。 5. 社會互動與共好：學生能透過數位工具與同儕分享學習心得，展現理性溝通與互助合作的數位公民態度。	在小組中分享。 <b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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。		
					<b>第二節</b> <b>引起動機 (5 分鐘):</b> 提問學生：你們覺得使用數位學習平台會有哪些好處？ <b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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。 <b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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
					<b>第三節</b> <b>引起動機 (5 分鐘):</b> 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。 <b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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。 <b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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							

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」					
十					<p><b>第四節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分鐘):</b> 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。</p> <p><b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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。</p> <p><b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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。</p>	實作評量	台中資訊教育市本教材
十一					<p><b>第五節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分鐘):</b> 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。</p> <p><b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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。</p> <p><b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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。</p>	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
十二	單元 3-我是天才小畫手/6	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>科技與藝術省思</b>：學生能分辨數位藝術與傳統藝術的差異，並理解科技發展（如 3D 繪圖）如何改變人類的視覺表現與生活需求（社會）。</li> <li>2. <b>健康創作實踐</b>：學生在進行電腦繪圖創作時，能自覺維持正確坐姿並落實用眼休息，預防長時間專注造成的身體負擔（健康）。</li> <li>3. <b>數位倫理與尊重</b>：學生能理解數位作品的版權與著作權概念，在欣賞或引用他人塗鴉作品時，展現尊重人我差異與原創性的態度（社會/資訊）。</li> <li>4. <b>情感表達與關懷</b>：學生能運用數位繪圖工</li> </ol>	<p><b>第一節</b></p> <p><b>引起動機 (5 分鐘):</b> 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？」</p> <p><b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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。</p> <p><b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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</p>	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	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」					
十三		覺元素，並表達自己的情感。		具（小畫家 3D）創作出表達社會議題（如社區美化、環保）的作品，展現對居住環境的關懷（社會/藝術）。 5. 自主健康監測：學生能在連續操作繪圖軟體過程中，練習自我監控使用時間，落實「護眼三三三」等保健行動（健體）。	何喜歡?		
					<b>第二節</b> <b>引起動機 (5 分鐘):</b> 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？」 <b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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）。 <b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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
					<b>第三節</b> <b>引起動機 (5 分鐘):</b> 簡單介紹 3D 與 2D 圖形的區別，提問「2D 與 3D 圖形有什麼不同？」 <b>發展活動 (25 分鐘):</b> 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）。 <b>統整活動 (10 分鐘):</b> 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							



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」					
十五					<p><b>第四節</b>  <b>引起動機 (5 分鐘):</b>                      回顧 2D 與 3D 的區別，提問「我們如何將 2D 圖形轉換為 3D?」  <b>發展活動 (25 分鐘):</b>                      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。  <b>統整活動 (10 分鐘):</b>                      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。</p>	口說評量 實作評量	台中資訊教育市本教材
十六					<p><b>第五節</b>  <b>引起動機 (5 分鐘):</b>                      提出問題「如何讓你的 3D 物件看起來更有立體感?」  <b>發展活動 (25 分鐘):</b>                      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。  <b>統整活動 (10 分鐘):</b>                      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。</p>	實作評量	台中資訊教育市本教材
十七					<p><b>第六節</b>  <b>引起動機 (5 分鐘):</b>                      提出問題「你想創作什麼樣的 3D 作品?」  <b>發展活動 (25 分鐘):</b>                      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。  <b>統整活動 (10 分鐘):</b>                      學生展示作品，分享創作過程，並進行簡單的自評與同</p>	實作評量	台中資訊教育市本教材

十八		<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>社 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演。</p> <p>健體 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p>	<p>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>資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。</p> <p>社 Ae-II-1 科學和技術的發展與人類價值、態度會相互影響。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹（姿勢、時間規劃）。</p>		<p>第一節：系統光影與視力防線</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：提問：「在很暗的房間看很亮的螢幕，眼睛會有什麼感覺？」，引出螢幕亮度設定。</li> <li>發展活動 (30')：介紹系統「顯示器」設定；練習調整亮度與「夜間模式」；教師示範正確眼距（30-50 公分），學生互檢姿勢。</li> <li>統整活動 (5')：完成「光線小偵探」紀錄，寫下最適合自己眼睛的亮度設定值。</li> </ul>	實作評量（操作設定）、觀察評量（姿勢）。	台中資訊教育市本教材
十九	單元 4-系統指揮官/4	<p>資 E12：了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範（如：密碼保護、資訊安全、避免病毒危害）。</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>環境適應與調節：學生能操作系統設定（如螢幕亮度、夜間模式），理解科技發展如何因應人類生理需求（視力保健），並應用於改善個人學習環境。</li> <li>健康使用實踐：學生在進行系統設定練習時，能自覺維持正確坐姿，並理解長時間操作電腦應有的休息規劃，落實健體領域之健康規範。</li> <li>數位權利與責任：學生能了解設定密碼保護對個人隱私與資產安全的重要性，並能省思在網路群體中保護個資的社會責任。</li> <li>科技倫理識讀：學生能識別電腦病毒與非法的網路下載點對系統及社會秩序的危害，並承諾遵守資訊倫理規範，不隨意散佈有害程式。</li> <li>合作共好精神：學生能透過小組合作，分享最佳化的系統操作設定（如音量管理），共同營造安靜且舒適的社會公共學習空間。</li> </ol>	<p>第二節：數位音量與環境禮儀</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：播放一段超級大聲的警報音，詢問學生在公共場合如果突然發出大聲音樂的後果，引入環境禮儀。</li> <li>發展活動 (30')：操作系統「音量」與「靜音」設定；學習快速切換輸入法語言（Shift/Alt）；討論在教室或圖書館使用資訊工具時，如何透過設定尊重他人安寧。</li> <li>統整活動 (5')：口頭分享：「我如何在公共場所做一個有禮貌的系統指揮官」。</li> </ul>	口說評量、實作評量。	台中資訊教育市本教材
二十					<p>第三節：我的數位保險箱（密碼與個資）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：播放「個資被盜」的案例短片，引導討論密碼對於保護數位財產的重要性。</li> <li>發展活動 (30')：介紹「使用者帳戶」概念；引導學生思考並設計「強密碼」；說明不應隨意洩漏個資（姓名、住址、帳號）給不認識的人。</li> <li>統整活動 (5')：玩「密碼安全性檢核」小遊戲，看誰的密碼最難被破解。</li> </ul>	觀察評量（設定觀念）、問卷小測驗。	台中資訊教育市本教材
二十一					<p>第四節：防護牆與健康使用宣言</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起動機 (5')：展示「電腦生病了（藍屏或中毒）」的圖片，引發對電腦病毒危害的好奇。</li> <li>發展活動 (30')：說明電腦病毒的來源（不明下載點、隨身碟）；示範基本的掃毒與更新概念；執行一套「護眼三三三」健康操，強調管好系統也要管好身體。</li> <li>統整活動 (5')：教師總結本單元，學生自我承</li> </ul>	口說評量、實作評量（系統防護操作）	台中資訊教育市本教材

					諾並簽署「健康優良系統指揮官宣言」。		
--	--	--	--	--	--------------------	--	--