

南投縣魚池國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	E 網達進		年級/班級	三年級/甲、乙班
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	每週一節
			設計教師	資訊教師團隊
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 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 checked="" 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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	資訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，對學生的學習有所助益。	
設計理念	教導學生如何正確使用電腦以及介紹電腦的基本設備，並且說明電腦教室的相關規範，再藉由打字練習來熟悉鍵盤的使用方式以及強化電腦輸入輸出的概念。透過小畫家的繪圖練習，除了了解小畫家的基礎介面操作，也讓學生熟悉滑鼠的操作方式，藉此讓學生能在這學期有對電腦系統的了解，並且最後能得到屬於學生自己的教育雲帳號，來進行教育雲端的學習。			
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	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文養，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。		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。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 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	<p>單元一：數位美學與空間實踐（藝術） 學生能透過視覺傳達技巧設計友善環境標誌，並將整理經驗類比於數位空間管理，落實自律的健康生活與環境關懷。</p> <p>單元二：視覺探索與創作規律（藝術） 學生能觀察設計美感演變並運用幾何邏輯進行圖形創作，透過分析媒材特性與精細操作，養成有條理的數位美學實踐力。</p> <p>單元三：語碼轉換與溝通素養（英文） 學生能掌握雙手協作律動以精確轉換數位符號，並實踐雙語書寫與標點規範，展現具備國際格式與邏輯清晰的溝通能力。</p> <p>單元四：量化管理與邏輯行政（數學） 學生能運用進位倍率與歸納邏輯建立階層分類系統，透過數據屬性評估資源配置，落實數位環境的行政管理與空間減法。</p> <p>單元五：自主學習與資源管理（綜合） 學生能識別個人數位身分並連結多元學習平台，透過自主規畫學習路徑與維護帳號安全，提升數位時代的自我充實能力。</p> <p>單元六：智能互動與防護實踐（綜合） 學生能運用精確文字與智能工具進行邏輯提問，並透過分析影音文本歸納防護守則，養成負責且高效的數位公民素養。</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
一	健康的電腦與生活(2)-電腦教室規範	資議 a- II -2 概述健康的資訊科技使用習慣。	資 H-II-1 健康數位習慣的介紹 資 H-II-1 健康數位習慣的實踐	1. 學生能覺察公共規範與健康守則，運用視覺傳達的簡化與對比技巧，設計出具導引功能且環境友善的識別標誌（藝術）。	【引起動機】透過詢問學生對電腦教室的使用經驗，引發對特殊教室環境與設備維護重要性的思考。	1 評量【電腦教室使用規範】以題目表列，全班口述念過一遍。	數位世界 LET' S GO(台中市 資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 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 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	視 E-II-2 媒材、技法及工具知能	2. 學生能辨析色彩符號對心理的影響，透過擬人化構圖精確表達生活關懷，並說明視覺美感對訊息傳遞的影響力（藝術）。 3. 學生能將抽象照護觀念轉化為創意設計，在實作中追求美感表現，並建立數位生活中的自我調節與環境關懷意識（藝術）。	【發展活動】 實施入座常規訓練，並引導學生討論教室禁令（如禁帶飲食、不追逐、不私載遊戲等）；詳細說明各項守則背後的維護原因，透過朗讀強化記憶，建立正確的設備使用觀念與課堂禮儀。 【統整活動】 歸納電腦教室的使用規範，強調保護公共設備的責任感，並評量學生是否能確實遵守教室守則與清潔要求。		
二	健康的電腦與生活(2)- 健康的電腦使用	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。 資 a-II-3 能了解並遵守資	資 H-II-1 健康數位習慣的介紹 資 H-II-1 健康數位習慣的實踐 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能		【引起動機】 透過詢問日常使用電子產品的習慣與身體感受，引導學生思考過度使用 3C 產品可能對健康造成的影響。 【發展活動】 說明正確的用眼習慣（如「用眼 40 分鐘休息 10 分	實作評量： 學生完成[該如何正確使用 3C 產品]學習單。	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
		<p>訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>			<p>鐘」、保持 50-70 公分視覺距離等)；配合健康教學影片，引導學生分析不當姿勢的危害，並實作學習單撰寫，建立個人化的 3C 正確使用準則。</p> <p>【統整活動】 歸納健康使用電子產品的關鍵要領，確保學生熟悉自我保護的方法，並能將良好的數位生活習慣落實於日常中。</p>		
三	神奇的電腦世界 (3)-認識電腦系統	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習</p>	<p>資 S-II-3 常見週邊設備與行動裝置之功能簡介</p> <p>電腦的基本配備介紹</p> <p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>綜 Ab-II-2 學習行動</p>	<p>1. 學生能分析任務需求並運用多元資源解決生活問題，展現評估工具組合與提升生活便利性的規劃能力(綜合)。</p> <p>2. 學生能實踐環境照護的自律行為，在團體協作中執行資源維護與整理程序，養成負責的公共生活禮儀(綜合)。</p>	<p>【引起動機】 透過詢問常見的電腦系統與外接裝置，引發學生對數位硬體多樣性的關注，建立對電腦組成架構的初步認知。</p> <p>【發展活動】 介紹桌機、筆電、平板及手機等硬體裝置，深入解析桌機基本配備；詳細說明「輸</p>	<p>實作評量： 學生完成[常見的電腦設備]學習單。</p>	<p>數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		方法，落實學習行動		3. 學生能類比生活整理經驗，自主規劃作業環境並強化手眼協調，落實數位空間管理的自主實踐力（綜合）。	入」與「輸出」設備的功能差異與運作邏輯，並透過學習單實作，引導學生辨識並記錄各種電腦設備。 【統整活動】 歸納硬體設備的基本配備與分類要領，確保學生能準確辨識輸入及輸出設備，掌握資訊硬體的基礎功能與操作原理。		
四	神奇的電腦世界 (3)-認識電腦系統	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	資 S-II-3 常見週邊設備與行動裝置之功能簡介 電腦的基本配備介紹 資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作 綜 Ab-II-2 學習行動		【引起動機】 透過詢問正確的開關機程序，引導學生思考軟硬體保護的重要性，並探討不同設備上運行的核心系統（作業系統）有哪些。 【發展活動】 老師演示並引導學生實作正確的關機流程（開始選單→電源→關機），強調非正常斷電對硬體的損害；同時介	1 實作評量： 獨立操作開關機。	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>紹 Windows、macOS 與 Linux 等常見作業系統的特色與應用場景，建立對電腦軟體架構的初步認識。</p> <p>【統整活動】 歸納作業系統管理軟硬體資源的核心功用，並要求學生養成良好的開關機習慣，以維護設備的穩定性與安全性。</p>		
五	神奇的電腦世界 (3)-電腦介面	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p>	<p>資 S-II-3 常見週邊設備與行動裝置之功能簡介</p> <p>電腦的基本配備介紹</p> <p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>綜 Ab-II-2 學習行動</p>		<p>【引起動機】 透過詢問滑鼠各按鍵的功用及更換桌面外觀的可能性，引發學生對人機介面互動與視覺環境調整的好奇心。</p> <p>【發展活動】 詳細介紹滑鼠左鍵（點選、拖曳）、右鍵（選單）與滾輪的實務功能；說明視窗移動、縮放、關閉等管理技巧，並演示如何調整桌面圖</p>	1 實作評量:獨立操作更換桌面圖片	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>示與系統時間。引導學生動手操作練習更換桌面圖片，實踐個人化工作空間的設定。</p> <p>【統整活動】 歸納滑鼠各項操作與視窗管理的邏輯，評量學生是否能流暢操作人機互動裝置，並具備基礎的作業系統介面調整能力。</p>		
六	電腦操作真簡單(5)-資訊種類	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性</p>	<p>資資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 學生能覺察產品設計的美感演變與感官體驗，透過分析媒材特性，建立兼顧健康與美學的生活實踐力（藝術）。</p> <p>2. 學生能透過精細動作掌握工具操作，並類比生活空間排列經驗規畫作業環境，養成有條理的創作習慣（藝術）。</p>	<p>【引起動機】 透過詢問生活中的螢幕產品並展示「科技產品進化圖」，引導學生觀察數位設備從厚重到輕薄的外觀演變，建立數位產品的初步美學認知。</p> <p>【發展活動】 分析桌機、筆電、平板與手機的效能差異與使用情境，引導學生分享家人的數位</p>	1. 口頭報告	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		與技法，進行創作。		<p>3. 學生能辨析圖形結構與空間邏輯，運用媒材進行簡化與變形練習，體驗數位藝術的色彩實驗與修正（藝術）。</p> <p>4. 學生能觀察視覺層次與色彩對比，運用幾何構圖設計功能性符號，並分享創作理念與配色情感表達（藝術）。</p>	<p>「使用美學」；強調 3C 產品作為便利工具的本質，並宣導「用眼 40 分鐘休息 10 分鐘」的健康用網守則。</p> <p>【統整活動】 歸納各類數位產品的功能是為了服務生活，強調在追求便利與美感的同時，應保持聰明且健康的數位生活習慣。</p>		
七	電腦操作真簡單 (5)-滑鼠真方便	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>【引起動機】 詢問學生是否熟悉滑鼠的操作？</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 演示握滑鼠正確姿勢。 2. 透過【食神大賽】遊戲進行練習，強化點擊與拖曳能力。 <p>【統整活動】 透過遊戲熟悉滑鼠操作。</p>	<p>1 實作評量： 【食神大賽】</p>	<p>數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
		與技法，進行創作。					
八	電腦操作真簡單 (5)-電腦內建系統	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-II-1 能了解資訊科技 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。		<p>【引起動機】 詢問 Windows 作業系統內建的小工具有哪些？</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹附屬應用程式 (Media Player、小算盤、記事本等)。 2. 介紹瀏覽器使用及常用網站瀏覽。 3. 練習使用小算盤計算與文字文件輸入 <p>【統整活動】 認識實用系統內建工具。</p>	學生能認識與視窗基本多媒體、網路、等常用小工具 分組實作測驗： 1. 請用 Chrome 瀏覽器進入首頁即可 2. 請用小算盤幫計算 3. 請用小畫家畫個簡易笑臉即可	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)
九	電腦操作真簡單 (5)-小畫家	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統 資 c-II-1 能認識常見的資	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能		<p>【引起動機】 詢問是否用過小畫家？對其基本功能是否了解？</p> <p>【發展活動】</p>	1 實作評量:小畫家作品實作	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
		訊科技共創工具的使用 資 a-II-1 能了解資訊科技藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。		<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹小畫家工具（鉛筆、填色、形狀）及畫布調整。 2. 教導複製、旋轉功能，並進行交通號誌繪圖實作。 3. 完成「我的家園」作品，學習 JPG 與 PNG 存檔差異。 <p>【統整活動】 利用小畫家熟悉滑鼠功能，並了解各項繪圖工具操作。</p>		
十	電腦操作真簡單 (5)-畫出我的作品	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 a-II-1 能了解資訊科技藝 1-II-3 能試探媒材特性	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作系統內建瀏覽器、影音、繪圖等多媒體功能 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。		<p>【引起動機】 藉由觀察生活中的交通標誌，引導學生思考色彩與線條在資訊傳達與環境美學中的關聯。</p> <p>【發展活動】 教導 Shift 鍵輔助繪製等比例圖形（正圓、垂直線）的技巧，實作交通號誌設計與家園景色描繪；練習使用</p>	1 實作評量： 小畫家作品實作	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		與技法，進行創作。			<p>曲線工具與透明選擇功能優化版面，並介紹 JPG 與 PNG 格式差異，指導學生練習存檔至個人資料夾。</p> <p>【統整活動】 舉辦全班作品欣賞會，透過同儕互評討論不同色彩配置帶來的心理感受，達成數位創作與藝術美感的跨領域整合。</p>		
十一	中英文輸入真 Easy(7)-鍵盤是甚麼	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>	<p>1. 學生能掌握雙手協作律動，精確轉換數位符號（英文），建立高效的資訊產出與肌肉記憶（綜合）。</p> <p>2. 學生能實踐雙語書寫規範與標點慣例（英文），在數位情境中精確轉換語碼，展現邏輯清晰的溝通力。</p>	<p>【引起動機】 展示打亂字母順序的圖片，介紹 QWERTY 排列的歷史背景，引發學生對雙手打字效率與鍵盤佈局關係的興趣。</p> <p>【發展活動】 演示鍵盤四大區塊及英文書寫必備功能鍵（如 CapsLock、Shift、Space）；指導學生尋找基準位凸點（F、J），練習基</p>	<p>實作練習： 學生能將手指擺放在鍵盤對應的按鍵上。</p>	<p>數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。			<p>準鍵指法，並進行「字母大搜尋」實作，強化正確指位的肌肉記憶。</p> <p>【統整活動】 歸納正確指法位置對於提升輸入速度的重要性，確認學生能不低頭看鍵盤精準指向正確字母。</p>		
十二	中英文輸入真 Easy(7)-英文打字 1	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		<p>【引起動機】 透過「如何同時打出中英文名字」的實務問題，引出輸入法切換的需求，探討雙語數位溝通的必要性。</p> <p>【發展活動】 練習使用組合鍵進行中英切換，並對比中英文標點符號的差異（如英文逗號後的空格規範）；實作中英文基礎句型輸入，練習 I 大寫、句點結尾及單字間空格等排版規範。</p>	實作練習：完成[我是學生中英輸入練習]學習單	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>【統整活動】 總結切換輸入法的操作邏輯，強調良好的排版習慣是數位溝通的基礎，提升學生雙語輸入的精確度。</p>		
十三	中英文輸入真 Easy(7)-英文打字 2	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>	<p>【引起動機】 發起「盲打英文名字」挑戰，激勵學生脫離視覺依賴，建立手指與按鍵之間的直覺連結。</p> <p>【發展活動】 利用練習網站進行分區盲打訓練，強調「雙手不離鍵盤」原則；透過「校園打字機」數位遊戲，實作英文單字辨識與中文注音對應位置的反應練習，提升輸入的流暢度與趣味性。</p> <p>【統整活動】</p>	<p>實作練習： 學生能透過打字遊戲練習中、英文打字練習。</p>	[校園打字機]	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					總結遊戲實踐對建立肌肉記憶的幫助，確認學生能掌握基礎指法進行各區段的盲打嘗試。		
十四	中英文輸入真 Easy(7)-中文鍵盤認識	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		<p>【引起動機】</p> <p>對比不同空格間距的兩行文字，討論視覺舒適度，引發學生對英文不適用全形空格與數位排版美學的思考。</p> <p>【發展活動】</p> <p>介紹全、半形切換概念，說明英文（半形）與中文（全形標點）的標準用法；指導方向鍵選字與換行排版技巧，並實作中英混合的自我介紹，檢查單字間空格與句點格式的正确性。</p> <p>【統整活動】</p> <p>強調正確的排版格式是專業數位素養的體現，評量學生</p>	實作評量：記事本打字練習	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					是否具備區分並應用全半形符號的能力。		
十五	中英文輸入真 Easy(7)-注音打字練習	<p>資資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		<p>【引起動機】 舉辦「三分鐘單字挑戰」，引發學生對輸入效率的競爭心，進而探討如何平衡速度與準確度的關係。</p> <p>【發展活動】 複習數字鍵與特殊符號 (@、#) 位置，進行「中文成語+英文意譯」的雙語輸入練習；實作完成後引導學生判讀「每分鐘字數 (WPM)」與「正確率」數據，分析個人輸入優勢與弱點。</p> <p>【統整活動】 歸納「正確率」才是數位輸入的核心價值，鼓勵學生在</p>	<p>實作練習： 學生透過 3 分鐘打字練習學習輸打文字語詞。</p>	三分鐘打字練習網站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
					穩定的基礎上逐步提升輸入速度。		
十六	中英文輸入真 Easy(7)-中文字打字練習	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		<p>【引起動機】 導覽「教育雲」平台，強調其作為個人專屬數位學習空間的意義，激發學生利用雲端資源自我成長的動機。</p> <p>【發展活動】 實作教育雲帳號登入並加入班級練習群組，進行「唐詩輸入」與相關英文關鍵字（如 Moon, Friend）的追加任務；利用系統數據分析錯誤鍵，針對特定弱點進行強化練習，整合語文素養與數位技術。</p> <p>【統整活動】 總結雲端平台對紀錄成長歷程的優勢，肯定學生在數位</p>	<p>實作練習： 完成[花蓮縣打字網]中打注音練習 3 首以上唐詩。</p>	<p>花蓮縣打字練習網站</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					文學實踐中展現的持續學習態度。		
十七	中英文輸入真 Easy(7)-中文文章打字練習	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>英 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作鍵盤與中英文輸入法</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		<p>文學實踐中展現的持續學習態度。</p> <p>【引起動機】 頒發「數位作家」挑戰任務，以此作為單元成果的驗收里程碑，鼓勵學生將所學技能應用於長篇內容創作。</p> <p>【發展活動】 登入練習網進行總成測驗，包含全中文文章（注音、選字）與中英對照短文（大小寫、符號應用）；正式記錄學生的輸入指標，並提供進階文章供達標學生持續自我挑戰，完成數位輸入的進階訓練。</p> <p>【統整活動】 慶祝學生完成全單元訓練，強調流暢輸入將成為終身學</p>	<p>實作練習： 完成[花蓮縣打字網]中打注音練習 2 篇以上文章。</p>	<p>花蓮縣打字練習網站</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
					習的關鍵工具，展現從零到有的數位實踐成就感。		
十八	檔案收納小管家 (2)- 檔案與資料夾	資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 數 n-II-9 理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構數位資料類型的認識數位檔案與資料夾的介面 資 D-II-2 數位資料的表示方法數位資料的基本單位表示 資 D-II-3 系統化數位資料管理方法數位資料的建立資料的刪除與還原 數 N-3-15 容量：「公升」、「毫升」。實測、量	1. 學生能理解物件的階層分類與命名限制，運用符號規律與歸納邏輯（數學）建立有條理的資源存放系統，展現數位環境的行政管理力。 2. 學生能應用進位制與倍率關係（數學）進行量化分析，精確換算資源的儲存規模與空間配比，落實數位環境的永續管理與空間減法。 3. 學生能透過數據屬性辨析物件的身分與大小（數學），結合四則運算邏輯評估資源分配與存取速率，提升跨領域	【引起動機】 詢問整理大量檔案的方法及副檔名的意義。 【發展活動】 1. 介紹資料夾（容器）與檔案（資料載體）的區別。 2. 認識各類檔案圖示及常見副檔名。 3. 學習命名規則與特殊符號限制（/：*？等）。 4. 實作：建立檔案並更改名稱，測試符號限制。 【統整活動】 學會分類觀念與正確檔案命名規則。	1. 實作評量：學生能認識檔案與資料夾的不同 2. 實作評量：依副檔名不同，認識不同檔案的類型	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
			感、估測與計算。單位換算。 數 N-3-1 一萬以內的數：位值單位換算。	資訊整合與問題解決能力。			
十九	檔案收納小管家(2)- 檔案資料夾各種可能性	資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 數 n-II-9 理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構數位資料類型的認識數位檔案與資料夾的介面 資 D-II-2 數位資料的表示方法數位資料的基本單位表示 資 D-II-3 系統化數位資料管理方法數位資料的建立資料的刪除與還原 數 N-3-15 容量：「公升」、「毫升」。實測、量	資訊整合與問題解決能力。	<p>【引起動機】 詢問電腦儲存上限及外接儲存設備。</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講解基本單位 (Byte、KB、MB、GB、TB)。 2. 認識硬碟、隨身碟等設備容量與傳輸速度概念。 3. 實作：填寫單位換算學習單、練習刪除檔案與清空回收桶。 <p>【統整活動】 認識資訊設備容量單位。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實作練習：學生在新增與命名資料夾後，練習選取、複製與搬移檔案。 2. 實作練習：刪除檔案與從資源回收桶中還原檔案。 3. 實作練習：完成[電腦儲存單位]學習單 	數位世界 LET' S GO(台中市資訊課本 301)

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
			感、估測與計算。單位換算。 數 N-3-1 一萬以內的數：位值單位換算。				
二十	教育雲帳號(2)-何謂教育雲帳號	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資 T-II-3 瀏覽器的使用 資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用 綜 Ab-II-2 學習行動。	1. 學生能識別個人數位身分並實踐精確的操作規範，在團體學習中展現維護帳號安全的自律行為與負責態度（綜合）。 2. 學生能運用多元數位資源（教育雲）探索學習路徑，展現自主管理學習進度與解決數位工具使用問題的實踐力（綜合）。 3. 學生能連結多元學習平台（因材網）進行知識探索，整合跨領域資源以輔助自主學習，提升數位時代的自我充實能力（綜合）。	【引起動機】 詢問同學是否知道什麼是教育雲？ 【發展活動】 1. 老師介紹教育雲及其帳號的功能與用途。 2. 老師示範登入教育雲帳號的流程。 3. 學生實際操作登入練習，確保每位學生都能進入系統。 【統整活動】 讓學生了解教育雲帳號的重要性並學會正確登入。	實作練習： 登入教育雲帳號	教育雲帳號平台
二十一	教育雲帳號(2)-登入教育雲帳號	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	資 T-II-3 瀏覽器的使用 資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用		【引起動機】 提問：「我們已經登入教育雲了，大家知道裡面有哪些好玩的學習資源嗎？」 【發展活動】	實作練習：登入教育雲帳號到因材網練習	教育雲帳號平台因材網

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
		<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>綜 Ab-II-2 學習行動。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師示範如何從教育雲連結至「因材網」平台。 2. 指導學生在因材網中尋找指定的學習任務或練習題目。 3. 學生進行因材網的數位學習實作，老師巡視指導。 <p>【統整活動】 讓學生學會透過教育雲進入因材網進行數位學習與練習。</p>		

【第二學期】

課程名稱	E 網達進		年級/班級	三年級/甲、乙班
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	每週一節
			設計教師	資訊教師團隊
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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 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 checked="" 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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	資訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，對學生的學習有所助益。	
設計理念	從瀏覽器的各種應用開始，可以進行數位化學習，藉由網路上的各種資源來探索。從 tinkercad 來學習 3D 概念，並讓學生進行簡單 3D 繪圖，在實作中練習。並且了解電腦中的各樣控制介面，知道防毒軟體的重要。最後藉由電腦中的各樣小工具中，方便我們操作電腦			
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	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。	

附件 3-3 (國中、小各年級適用)

	<p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文養，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>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p>
<p>課程目標</p>	<p>單元一：數位導航與語碼辨識（英文） 學生能辨析網址代碼並運用精確關鍵字（英文）進行資訊檢索，透過身分連動管理雲端空間，展現具備風險評估能力的數位導航素養。 單元二：多元載具與文本探索（國語） 學生能分析不同載具特性並運用數位辭典進行自主修正（國語），透過多元路徑檢索雲端書庫，養成解決閱讀困難與深度賞析的自學習慣。 單元三：三維美學與空間轉換（藝術） 學生能辨析平面與立體的視覺差異，運用數位組件進行建模與二次創作（藝術），展現從平面影像轉化為立體結構的視覺空間轉換力。 單元四：系統規範與公民防護（國語） 學生能操作系統設定並透過文本分析（國語）覺察資安守則，將防護觀念轉化為具體行為，建立數位環境中的風險管理與法治意識。 單元五：圖像表現與資訊整理（藝術） 學生能運用影像擷取技術捕捉畫面並進行視覺註記（藝術），透過編輯多媒體素材與整合輔助工具，提升數位資料整理與美感呈現能力。 單元六：智能互動與自主學習（國語） 學生能運用智慧工具輔助知識探索，透過邏輯提問與文本分析（國語）歸納安全守則，展現整合科技資源以提升學習效率的公民素養。</p>		

教學進度		學習表現 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」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	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						
一	瀏覽器的使用 (3)-瀏覽器小知識	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 p-II-4 能利用資訊科技</p>	<p>資 T-II-3 瀏覽器的使用網際網路的用途網站與網頁網址與 IP 網路服務種類常</p>	<p>1. 學生能辨識網址中的國家與機構代碼（英文），判斷資訊來源的安全性，展現數位導航與語碼辨識力。 2. 學生能熟練操作視窗</p>	<p>【引起動機】 透過「網路傳送門」的隱喻，詢問學生如何在家或教室得知外部資訊，進而引導認識 Chrome 或 Edge 等常見瀏覽器圖示。</p>	<p>實作評量：在網址列精確輸入學校網址（含點與斜線）</p>	<p>數位學習 Ready Go</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>分享學習資源與心得</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。</p>	<p>見瀏覽器瀏覽器的使用</p> <p>英 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞</p>	<p>介面，運用精確關鍵字（英文）進行資訊檢索與分頁管理，提升數位學習搜尋效率。</p> <p>3. 學生能精確輸入驗證帳號與代碼（英文），完成跨平台身分連動，並建立負責任的雲端空間管理習慣。</p> <p>4. 學生能理解網路資源的組成邏輯，將符號與代碼（英文）轉化為生活導航工具，展現多元解決問題的能力。</p>	<p>【發展活動】</p> <p>介紹瀏覽器作為網路交通工具的角色，並解析網址組成（如 .tw、.edu、.gov）的身分證意義；以學校官網為例，練習輸入網址與符號，帶領學生準確「導航」至專屬資源站，強化對安全資訊來源的辨識能力。</p> <p>【統整活動】</p> <p>複習瀏覽器名稱與網址代碼意義，總結正確造訪官方網站的方法，鼓勵學生將此技能應用於家庭生活。</p>		
二	瀏覽器的使用 (3)-瀏覽器的應用	資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法	資 T-II-3 瀏覽器的使用網際網路的用途網站與網頁網址與 IP		【引起動機】 觀察瀏覽器左上角的箭頭與圓圈符號，引發學生對「神祕按鈕」	實作評量：依指令正確操作重新整理、回	數位學習 Ready Go

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。</p>	<p>網路服務種類常見瀏覽器瀏覽器的使用</p> <p>英 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞</p>		<p>功能的好奇心，討論頁面卡住或切換時的應對方法。</p> <p>【發展活動】 演示「重新整理、回到上一頁、新分頁」等核心功能，並講解右鍵於新分頁開啟連結的實務技巧；實作校園尋寶任務，利用搜尋與分身術尋找校園公告，並討論網路在查地圖、看氣象等日常生活中的便利與重要性。</p> <p>【統整活動】 總結瀏覽器操作要領，強調網際網路是學習與解決生活問題的好幫手，並提醒正確的使用時間。</p>	到上一頁及新分頁	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
三	瀏覽器的使用 (3)-瀏覽器上的教育雲	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>英 5-II-1 能正確地認讀與</p>	<p>資 T-II-3 瀏覽器的使用網際網路的用途網站與網頁網址與 IP 網路服務種類常見瀏覽器瀏覽器的使用</p> <p>英 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞</p>		<p>【引起動機】 以「領取網路教室鑰匙」為號召，引導學生利用「教育雲帳號」這張數位學生證，挑戰全員登入班級專屬的雲端基地。</p> <p>【發展活動】 複習教育雲帳號登入流程，教導如何與 Google 帳戶連動，並強調學習專用帳號的管理責任；演示進入 Google Classroom 並輸入班級邀請碼的步驟，指導學生完成雲端集合任務，確保每位學生皆能順利進入數位學習空間。</p> <p>【統整活動】 總結教育雲與雲端教室的整合功能，提醒學生在數位教室中應遵守的禮儀規範，並養成下課後正確登出的良好習慣。</p>	實作測驗：能獨立完成「教育雲帳號」登入並進入 Classroom	數位學習 Ready Go

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		聽寫 26 個字母。					
四	數位學習停看聽(3)-主動學習樂	<p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資 p-II-4 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>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。</p>	<p>資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用數位學習的優勢常用的數位學習網站數位學習網站的使用</p> <p>國 Ab-II-10 字辭典的運用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學生能分析實體與數位載具的特性，運用多元平台進行文本探索與影音觀察(國語)，展現具備健康規律的數位自主學習力。 學生能熟練操作數位辭典的筆順與典故功能，運用精確字詞(國語)進行自我修正與識字練習，養成解決閱讀困難的自學習慣。 學生能運用多元路徑檢索雲端書庫，透過數位繪圖與文字閱讀(國語)進 	<p>【引起動機】 透過實體課本與平板電腦的對比，引發學生思考數位平台在搜尋生字與觀看教學影片上的效率優勢。</p> <p>【發展活動】 討論紙本與數位學習在回饋感(即時反饋)、時空限制與互動性上的差異；詳細講解數位學習的優點與潛在風險(如分心、視力保健)，並實作登入「均一教育平台」，完成成語動畫或數學測驗。</p> <p>【統整活動】 歸納數位平台作為「全天候家教」的輔助角色，分享使用心得</p>	<p>行為觀察：完成「均一教育平台」語文動畫或數學測驗任務</p>	數位學習 Ready Go

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
				行深度賞析，展現跨時空的資訊整合與文學感受力。	並落實下課登出與載具收納的自律行為。		
五	數位學習停看聽(3)-生字篇	<p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資 p-II-4 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>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。</p>	<p>資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用數位學習的優勢常用的數位學習網站數位學習網站的使用</p> <p>國 Ab-II-10 字辭典的運用。</p>	<p>4. 學生能將數位資源轉化為語言學習的輔助工具，透過分析與歸納文本（國語）解決生活問題，建立負責且高效的資源管理素養。</p>	<p>【引起動機】</p> <p>以「將厚重字典縮小進口袋」為喻，詢問電子辭典的使用經驗，引導學生領取「萌典」這把數位學習的鑰匙。</p> <p>【發展活動】</p> <p>介紹萌典 (moedict.tw) 的國/閩/客多語切換、部首筆畫與典故查詢功能；學生實作搜尋成語「孜孜不倦」，練習播放標準讀音、觀看筆順動畫並閱讀釋義，體會數位工具快、多、準的特性。</p> <p>【統整活動】</p> <p>總結數位辭典在提升自學習慣上的價值，提醒學生關閉分頁並正</p>	<p>實作評量：會使用辭典網站查詢成語並觀看筆劃動畫</p>	萌典網站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					確收納設備，預告下次的英語單字挑戰。		
六	數位學習停看聽(3)-繪本篇	<p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資 p-II-4 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>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。</p>	<p>資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用數位學習的優勢常用的數位學習網站數位學習網站的使用</p> <p>國 Ab-II-10 字辭典的運用。</p>		<p>【引起動機】 探討實體圖書館借不到書的窘境，引介「國資圖數位資源入口網」，強調只要運用教育雲帳號即可進入不打烊的海量書庫。</p> <p>【發展活動】 練習利用教育雲帳號登入平台，導覽館藏系統與「電子書服務平台」；指導學生運用書名、作者與類別三種路徑進行精準搜尋，並實作自選線上繪本閱讀，熟悉翻頁與畫面縮放功能。</p> <p>【統整活動】 複習數位圖書館的搜尋技巧，強調資源共享與不受時空限制的優點，並分享繪本閱讀心得，落實數位隱私保護。</p>	<p>行為觀察：能利用教育雲帳號登入並完成電子繪本線上閱讀</p>	國立公共資訊圖書館

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
七	電腦塗鴉很簡單(6)-手繪與數位創作	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學生能辨析平面與立體空間的視覺差異(藝術)，運用幾何形狀進行數位建模，展現從二維影像轉化為三維空間的視覺轉換力。 學生能操作對齊與群組化功能(藝術)，透過物件的切削與組合練習，體會數位工藝中精確編輯與無限復原的美感創作特質。 學生能觀察真實物件的比例與結構，運用數位媒材還原生活家具或機械造型，在實作中追求比例精確與色彩飽 	<p>【引起動機】 透過美術館中畫作(2D)與雕塑(3D)的對比，探討科技如何改變藝術創作，引介 3D 建模作為現代數位藝術(如皮克斯動畫)的基礎地位。</p> <p>【發展活動】 討論數位創作「無限復原、精確編輯」的特性；實作 Tinkercad 初體驗，帶領學生操作工作台介面，練習畫面的旋轉、縮放與基礎幾何形狀(方塊、圓柱)的拖曳與放置。</p> <p>【統整活動】 歸納 2D(長、寬)與 3D(長、寬、高)的視覺維度差異，確保學生建立正確的立體空間初步概念。</p>	實作評量：能完成 3D 畫面的視角旋轉與拖曳基礎形狀	數位學習 Ready Go Tinkercad

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
八	電腦塗鴉很簡單(6)-從 2D 到 3D	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>	<p>和的美感表現（藝術）。</p> <p>4. 學生能運用現有圖庫進行二次創作與美感再造，透過數位組件的靈活應用，展現具備藝術創意與功能邏輯的數位藝術設計力（藝術）。</p>	<p>【引起動機】 複習基本操作，確認學生能流暢切換視角以觀察物體的後方與底部，強化對三維空間全方位觀察的意識。</p> <p>【發展活動】 深入學習「對齊 (Align)」與「群組 (Group)」兩大核心工具；引導學生利用基礎幾何圖形組合立體樹木或小房子，並透過同時繪製圓圈與球體，討論光影與維度如何形成立體感。</p> <p>【統整活動】 掌握積木式形狀組合的邏輯，評量學生是否能精準對齊並合併多個物件。</p>	<p>實作評量：能使用「群組」功能將多個形狀組合成作品</p>	數位學習 Ready Go Tinkercad
九	電腦塗鴉很簡單(6)-來場繪圖的驚奇之旅	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔</p>		<p>【引起動機】 探討雲端創作的保存機制，引發學生對數位作品檔案管理與命名的重視。</p>	<p>實作練習：能更改物件顏色、調整透明度並完成檔案命名</p>	數位學習 Ready Go Tinkercad

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p>	<p>案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>		<p>【發展活動】 解說模型的高光、陰影與透明度（孔洞功能）對視覺層次的影響，練習更改物件顏色以呈現質感；示範專案更名、自動存檔與匯出（STL/OBJ）流程，並實作組合色彩繽紛的數位小點心。</p> <p>【統整活動】 確認學生能獨立完成檔案命名、色彩應用與完整的作品儲存匯出程序。</p>		
十	電腦塗鴉很簡單(6)-仿作練習	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作</p>		<p>【引起動機】 以「藝術家的範例參考」為喻，引導學生思考如何善用 Tinkercad 的「形狀產生器（Shape Generators）」提升創作效率。</p> <p>【發展活動】 導覽生活配件、字體與數目等分類圖庫；實作練習改變現有模型</p>	實作練習：利用現有圖庫資源進行仿作與二次創作	數位學習 Ready Go Tinkercad

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p>	<p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>		<p>(如杯子)的大小與色彩，並結合「文字工具」在表面進行個人化刻印，體驗對現有組件進行二次創作的美感再造。</p> <p>【統整活動】 總結靈活運用數位資源進行設計的優勢，培養學生在現有基礎上進行創意轉化的能力。</p>		
十一	電腦塗鴉很簡單(6)-仿作練習 2	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作</p> <p>視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。</p>		<p>【引起動機】 展示具備設計感的家具或日用品照片，挑戰學生將平面影像轉化為立體結構。</p> <p>【發展活動】 引導學生分析照片物件的比例(高度、寬度與弧度)，利用「孔洞」功能精確切削細部結構以還原真實樣貌；實作模擬真實比例的建模，並依據個人創意為作品配置色彩。</p> <p>【統整活動】</p>	<p>實作練習：訓練將平面影像轉化為立體空間的建模能力</p>	<p>數位學習 Ready Go Tinkercad</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。			訓練學生由平面觀察轉向立體建模的空間轉換能力，評量作品對真實比例的模擬精確度。		
十二	電腦塗鴉很簡單(6)-自由創作	資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	資 T-II-1 繪圖軟體的使用繪圖軟體的種類及功能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改主題圖創作 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。		<p>【引起動機】 發布單元終極任務——設計一個兼具功能性與美學風格的機器人，激發學生整合所學技術的創作熱情。</p> <p>【發展活動】 分析機器人範例的結構邏輯（軀幹、關節等幾何應用），實作組件製作與群組化合併；調整色彩與材質感，並考慮重心穩定度。最後透過截圖或連結分享，說明作品的設計理念與組件構成。</p> <p>【統整活動】 總結 3D 建模在藝術創作上的無限可能，分享數位美學心得，肯</p>	實作練習：設計並製作一個由各項組件群組化合併的機器人	數位學習 Ready Go Tinkercad

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					定學生從幾何形狀中創造出的數位實踐成就。		
十三	系統指揮官(3)-控制台	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護系統平台環境設定簡易效能與安全維護</p> <p>資 H-II-3 資訊安全基本概念及相關議題個人資料的使用與保密</p> <p>電腦病毒的介紹防範</p> <p>國 Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。</p>	<p>1. 學生能理解並操作系統介面設定，運用精確詞彙（國語）描述個人化需求，展現自主調整學習環境與邏輯表達的能力。</p> <p>2. 學生能辨析地區與時區的空間關係，透過手動與自動校時的實踐，理解國際時間規範並提升數位環境中的時空敘事素養（國語）。</p> <p>3. 學生能覺察個資保護與資安防護的重要性，透過閱讀與</p>	<p>【引起動機】</p> <p>透過詢問「現在的電腦介面是你最喜歡的樣子嗎？」引發學生調整系統設定的興趣，建立打造個人化學習環境的動機。</p> <p>【發展活動】</p> <p>介紹控制台核心功能，包含個人化背景、工作列管理及輸入法切換；老師演示變更密碼、更換桌布與調整亮度等實務操作，並引導學生親自動手嘗試隱藏工作列與更換桌面，掌握自主調整系統介面的基本功。</p> <p>【統整活動】</p> <p>歸納個人化設定的各項路徑，確認學生能依據個人需求與習慣，</p>	實作練習：能動手嘗試更換電腦桌面背景與切換輸入法	數位學習 Ready Go 電腦控制台

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
				討論文本 (國語) 建立正確法律權益意識，養成負責的數位公民素養。	靈活調整電腦的視覺環境與基礎操作配置。		
十四	系統指揮官 (3)-調校高手	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護系統平台環境設定簡易效能與安全維護</p> <p>資 H-II-3 資訊安全基本概念及相關議題個人資料的使用與保密電腦病毒的介紹防範</p> <p>國 Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。</p>	<p>4. 學生能將抽象的防護觀念轉化為具體的守則實踐，運用語言分析 (國語) 判別資訊風險，展現數位生活中的風險評估與自我防護力。</p>	<p>【引起動機】 複習設定功能，並透過「與國外朋友約時間」的情境提問，引導學生思考時區切換在數位溝通與國際連結中的必要性。</p> <p>【發展活動】 導引學生進入「時間與語言」設定介面，示範「網路自動校時」與「手動調整」的差異，並分析手動輸入可能產生的誤差風險；學生練習模擬切換不同地區時區，觀察系統時間的即時變化，理解數位設備與國際時間同步的邏輯。</p> <p>【統整活動】 總結正確調整系統時間的方法，強調時間精準度對軟體執行與數</p>	<p>實作練習：能進入設定介面模擬切換地區並觀察自動校時</p>	數位學習 Ready Go 電腦控制台

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
					位生活的影響，建立國際時區的基本空間概念。		
十五	系統指揮官 (3)-保密防毒	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護系統平台環境設定簡易效能與安全維護</p> <p>資 H-II-3 資訊安全基本概念及相關議題個人資料的使用與保密</p> <p>電腦病毒的介紹防範</p> <p>國 Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。</p>		<p>【引起動機】 透過詢問個資外洩可能引發的後果，引導學生對隱私保護與資訊安全產生警覺心。</p> <p>【發展活動】 解析個人資料的範疇與保護意義，說明電腦病毒的感染途徑（如不明網頁或附件），並引導學生討論檔案毀損對學習的影響；結合「因材網」教育影片，建立「不隨意下載、不亂點連結」的自律防護習慣，深化正確的資訊價值觀。</p> <p>【統整活動】 強調保護個人與他人資訊的法律與倫理責任，總結預防電腦病毒</p>	<p>行為觀察：觀看因材網資安影片並能說出保護個資的方法</p>	數位學習 Ready Go

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					的關鍵策略，提升學生在數位世界中的自我保護能力。		
十六	便利的電腦小工具(4)-開始螢幕截圖	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學生能運用影像擷取技術捕捉數位畫面，透過視覺註記強化訊息重點，展現具備美感層次與資訊整理能力的數位圖像表現（藝術）。 學生能整合動靜態影像擷取與編輯功能，分析多媒體素材的構圖與傳達效率，提升數位生活中的資訊產出與紀錄品質（藝術）。 學生能辨析各類輔助工具的功能美學與應用時機，透過跨領域工具整合解 	<p>依照您的要求，將第一節至第四節的電腦操作進階技巧課程內容縮減為課程計畫格式：</p> <p>第一節：捕捉瞬間——螢幕截圖實務</p> <p>【引起動機】 透過「如何保存電腦漂亮畫面」的提問，引導學生思考除了用手機拍照外的內建解決方案，引發對螢幕截圖功能的學習興趣。</p> <p>【發展活動】 介紹全螢幕截圖 (PrtSc) 與自選範圍截圖 (Win + Shift + S) 的快速鍵位置與意義；引導學生練習擷取特定視窗畫面，</p>	<p>實作評量：至少學會一種 (PrtSc 或快捷鍵) 截圖方法</p>	數位學習 Ready Go

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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>決學習問題，展現靈活運用數位資源的實踐力（藝術）。</p> <p>4. 學生能精確運用快捷鍵執行資料選取與重組，將數位媒材進行高效處理與保存，建立專業且具備美感管理意識的數位作業素養（藝術）。</p>	<p>並實作將截圖成果傳送至教學平台，確保能依需求選擇合適的儲存工具。</p> <p>【統整活動】 歸納多種截圖方式的操作邏輯，確認學生掌握靜態影像擷取的基礎技能。</p>		
十七	便利的電腦小工具(4)-螢幕截圖妙用多	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>		<p>【引起動機】 由靜態截圖延伸至動態影像，提問「會動的影片如何錄製」，引發學生對螢幕錄影技術的好奇。</p> <p>【發展活動】 結合因材施教安影片觀摩，引導學生實作「邊看邊截」並進行重點文字註記；隨後介紹 Windows 內建錄製工具（如 Win + G 遊戲列），請學生練習錄製短片並繳交，提升動靜態資料的整理與編輯效率。</p> <p>【統整活動】</p>	實作評量：將螢幕截圖進行註記後製並繳交作業	剪取與繪圖

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		與技法，進行創作。			總結動態與靜態影像擷取的應用場景，肯定學生在資料蒐集與重點標註上的數位實踐。		
十八	便利的電腦小工具(4)-內建小工具	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>		<p>【引起動機】</p> <p>透過「隨手可得的內建便利貼與小幫手」為引子，詢問學生是否發現過系統內建的微小而實用的工具軟體。</p> <p>【發展活動】</p> <p>演示「放大鏡（細節觀看）」、「記事本（臨時筆記）」與「小算盤（數值計算）」的介面位置與核心功能；引導學生透過 LoiLoNote 討論並分享這些工具的使用時機與創意應用，強化解決日常學習任務的工具箱思維。</p> <p>【統整活動】</p> <p>歸納常用附屬應用程式的功能定位，確認學生能靈活運用系統工具提升學習便利性。</p>	實作評量：能正確開啟並使用小算盤與記事本功能	放大鏡 記事本 小算盤

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
十九	便利的電腦小工具(4)-鍵盤快捷鍵	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>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</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用能圖像檔案的類型及特性圖像檔案的存取圖像的繪製、修改</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>		<p>【引起動機】 提問「不用右鍵的閃電操作法」，引發學生對快捷鍵操作的學習動機，建立追求數位處理效率的專業意識。</p> <p>【發展活動】 重點介紹四大核心快捷鍵（複製、貼上、剪下、全選）與「滑鼠 + Shift」的大量選取技巧；加碼演示螢幕小鍵盤（Win + Ctrl + O）的開啟方式，並要求學生實作：搜尋文章後運用快捷鍵將內容整理至記事本並上傳，落實高效處理流程。</p> <p>【統整活動】 強調快捷鍵在提升工作效率中的關鍵角色，養成學生專業且高效的數位資料處理素養。</p>	<p>實作評量：利用鍵盤快捷鍵（如 Ctrl+C/V）完成資料複製任務</p>	鍵盤快捷鍵

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
二十	因材網資安學習(2)	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p> <p>國 Ab-II-6 2,000 個常用語詞的使用</p>	<p>1. 學生能運用多元數位工具 (AI 學伴) 輔助學習，透過邏輯提問與文字表達 (國語) 解決問題，展現數位時代的自主學習實踐力。</p> <p>2. 學生能解析數位影音文本內容 (國語)，歸納資訊安全守則並轉化為具體的自律行為，提升數位環境中的資訊解讀與防護素養。</p> <p>3. 學生能透過數位平台與智能科技進行互動 (國語)，整合多元資源進行知識探索，養成利用科技工具提升學習效率的公民素養。</p>	<p>【引起動機】</p> <p>透過「數位學生證」的隱喻，引導學生回憶教育雲帳號，強調此身分識別在網路學習世界中的關鍵通行權。</p> <p>【發展活動】</p> <p>演示縣市帳號登入流程，重點提醒密碼大小寫輸入規則 (小寫帳號、大寫開頭密碼)；指導學生實作登入，並觀看因材網「資訊安全」影片，建立保護帳號不外洩的資安意識，最後完成平台指派任務。</p> <p>【統整活動】</p> <p>歸納教育雲登入標準流程，確保學生能獨立、準確地操作，並建立負責且安全的數位身分管理習慣。</p>	<p>實作練習：能獨自利用教育雲帳號登入因材網</p>	<p>教育雲帳號平台因材網</p>
二十一	因材網資安學習(2)	<p>資 p-II-5 能認識基本的數位資源整理方法</p>	<p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p>	<p>【引起動機】</p> <p>以「24 小時在線的超級學伴」為號召，引發學生對因材網內建 AI 互動功能的學習興趣。</p> <p>【發展活動】</p>	<p>實作練習：能與 AI 學伴互動提問並完成指派的資安任務</p>	<p>教育雲帳號平台因材網</p>	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	國 Ab-II-6 2,000 個常用語詞的使用		引導學生熟練登入平台後，導覽「AI 學伴」的核心功能，強調其引導思考與提供解題方向的特性；實作練習向 AI 提問（如解釋數學觀念或成語），並在 AI 的引導下完成資安主題影片與相關練習題，訓練精確的文字表達與邏輯提問能力。 【統整活動】 總結 AI 工具作為學習輔助資源的價值，培養學生利用數位資源自主解決難題，並具備與 AI 進行有效協作的基礎能力。		

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. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。