

南投縣清境國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位學習: E Life		年級/班級	四年級/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	每週一節/共 21 節
			設計教師	清境教師團隊
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 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 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 checked="" 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 ※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)	豐富學習 快樂成長	與學校願景 呼應之說明	培養學生科技知識與科技運用能力，並培養正向科技態度與倫理。	
設計理念	一、推展資訊科技教育價值，帶動全縣資訊科技教育創新。 二、善用資訊科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。 四、科技的基本知識、技能與正確的觀念、科技的基本知識、技能與正確的觀念			

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 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。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 會利用文件編輯的技能，進行字型的變化、圖片的插入、表格的應用、資料的搜尋、處理、分析、展示與應用的能力。 2. 能透過網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力，建立資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。 3. 能透過資訊科技與人文素養的統整：應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧，提升日常人際互動與溝通，能使用不同科技工具，擴展各學習領域之學習。</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	學習目標	學習活動	評量方式	自選/編教材須經課發會審查通過

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
1~2	認識文書處理 1. 中英文輸入之方法/2 節	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達思想。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。	1. 認識【文書處理】軟體。 2. 學會輸入文字與符號。	<u>文書處理</u> 1. 認識 Word 操作介面。 2. 英文文字輸入練習(含大小寫轉換及標點符號輸入) 3. 中文文字輸入練習(含輸入法變換及標點符號輸入) 4. 練習中英文輸入的切換方式。 5. 認識常見的文件檔案格式。 6. 打字練習。	實作評量： 1. 能打出一個完整段落的文字。 2. 能正確切換中英文輸入法。	Word 2019 文書處理軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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。					
3~4	認識文書處理 2. 文書處理之妙用/2 節	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。	1. 學會設定文字格式。 2. 學會設定段落格式。 3. 學會頁面設定。	<u>文書處理</u> 1. 設定文字格式練習。 2. 設定段落格式練習。 3. 練習頁面設定。 4. 打字練習。	實作評量： 1. 能利用word文書軟體中的功能，設定段落格式。 2. 能完整打出一篇文章。	Word 2019 文書處理軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>相關之訊息或宣傳與推動人權</p> <p>相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					
5~6	<p>認識文書處理</p> <p>3. 老師謝謝你-感謝卡製作/2 節</p>	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會利用文件編輯的技能，進行字型的變化。 2. 學會圖片的插入、表格的應用。 3. 學會正確搜尋資料的方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定版面配置，自訂卡片大小、方向、邊界。 2. 文字對齊設定。 3. 在 Word 內使用搜尋與插入線上圖片。 4. 文繞圖設定。 5. 插入 PNG 圖片。 	<p>實作評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用word文書軟體中的功能，打出教師感謝卡，並插入合適的圖 	Word 2019 文書處理軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>藝術 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常</p>	<p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>		<p>6. 認識 JPG 與 PNG 的差別與透明效果。</p>	片。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。。					
7	認識文書處理 4. 我是藝術師 /1 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權 相關之活動與	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 學會文字藝術師之功能，並了解使用方式。 2. 學會3D模型的的使用方式。	1. 學會設定文字藝術師。 2. 認識 3D 模型的搜尋方式，並插入合適之圖像。	實作評量： 1. 能利用文字藝術師，製作三種自己姓名之樣式	Word 2019 文書處理軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 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。					
8~10	認識文書處理 5. 我的功課表 /3 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 人 B2 能有效利用資訊與媒	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 知道【表格】的應用。 2. 學會表格設定。 3. 學會利用文件編輯功能及表格的應用完成作品。	1. 認識用表格可以做什麼。 2. 認識欄列設計。 3. 插入表格。 4. 設定表格的大小、列高和欄寬。 5. 合併與分割儲存格。 6. 輸入資料與對齊。 7. 儲存格填色。 8. 在表格中插入插圖。 9. 設計表格框線。	實作評量： 1. 能利用文字藝術師製作功課表標題。 2. 能製作自己班級課表。	Word 2019 文書處理軟體

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 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。			10. 用文字藝術師做標題。 11. 插入背景圖並設定為滿版。 12. 認識手繪表格的方法。 13. 功課表表格應用。		
11~12	雲端儲存好便利 /2 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 T-II-3 瀏覽器的使用。 資 T-II-8 網路通	1. 能了解並利用資訊科技之使用完成學習單。	1. 雲端帳號登入 2. 建立雲端硬碟資料夾，檔案上傳、下載、分類 3. 開啟雲端硬碟中之文件，並進行編輯（插入文字、圖形、表格、格	實作評量： 1. 能建立雲端硬碟資料夾，並設定共用	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>科技共創工具的使用方法。</p> <p>國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解</p>	<p>訊軟體的使用。</p> <p>資H-II-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p> <p>國 Ac-II-1 各種標點符號的用法。</p>		式設定)	<p>功能。</p> <p>2. 能開啟雲端硬碟中之文件，並進行編輯插入文字。</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		決生活中簡單的問題。					
13~14	雲端分享你我他 /2 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 人 B2 能有效利用資訊與媒	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作 資 T-II-3 瀏覽器的使用 資T-II-8 網路通訊軟體的使用。 資H-II-2 資訊科技之使用原則 綜 Bc- II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 能了解並利用資訊科技之使用完成學習單。	1. 於雲端硬碟中進行 2. 儲存資料及 PC 雲端硬碟應用程式之安裝。 3. 學習以雲端硬碟進行資料分享與共用及共同編輯。	實作評量： 1. 能將文件開啟共用功能。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 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。					
15~17	網路生活要守則 /3 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 國 2-II-2 運用	資 T-II-3 瀏覽器的使用 資 T-II-8 網路通訊軟體的使用 資 H-II-2 資訊科技之使用原	1. 能了解並利用資訊科技之使用完成學習單。	1. 關鍵字搜尋指導 2. 關鍵字搜尋實際操作問題搜尋分析技巧 影片搜尋與整理、中英文字幕切換 3. 資訊安全認識	實作評量： 1. 能使用關鍵字功能，查詢資料。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權</p> <p>相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>則</p> <p>資H-II-3 資訊安全基本概念</p> <p>國Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p> <p>國 Ac-II-1 各種標點符號的用法</p>		4. 網路資安案件分享	<p>2. 能依據關鍵字功能搜尋主題，並整理出主題重點。</p> <p>3. 能了解資訊安全的意義與內涵。</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
18~19	認識 scratch/2 節	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>藝術 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與</p>	<p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。</p> <p>藝術 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 scratch 圖像程式。 2. 學會更換 scratch 角色。 3. 學會更換 scratch 布景。 4. 學會更換 scratch 角色樣式及顏色。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 scratch 操作介面。 2. 說明圖形的位移和旋轉功能。 3. 介紹更換布景、角色之方式。 	<p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確更換 scratch 主角及背景。 2. 能正確做出向左位移之程式。 	自由軟體 scratch

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 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。					
20~21	Scratch 的應用 /2 節	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 藝術 1-II-6 能使用視覺元	資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。 藝術 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。	1. 利用 scratch 圖像程式語言之功能，完成作品。	1. 使用簡單的功能(圖形的位移和旋轉)做出慶賀卡。 2. 用自由軟體 scratch 完成電腦動畫作品(實作評量)	實作評量: 1. 能使用 scratch 角色功能製作有背景圖案的慶賀卡。 2. 能以音效、動畫方式，做	自由軟體 scratch

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>藝術 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常</p>				出動畫作品。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					

【第二學期】

課程名稱	數位學習：E Life	年級/班級	四年級/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	每週一節/共 20 節
		設計教師	清境教師團隊

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

<p>配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)</p>	<p><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 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)</p>	<p><input checked="" 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 ※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。※</p>	
<p>對應的學校願景 (統整性探究課程)</p>	<p>豐富學習 快樂成長</p>	<p>與學校願景呼應之說明</p>	<p>培養學生科技知識與科技運用能力，並培養正向科技態度與倫理。</p>
<p>設計理念</p>	<p>一、推展資訊科技教育價值，帶動全縣資訊科技教育創新。 二、善用資訊科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。科技的基本知識、技能與正確的觀念、科技的基本知識、技能與正確的觀念</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>藝-E-B2識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 學生能利用影像處理軟體，編輯影像。 2. 學生能透過雲端服務，培養建立、搜尋資料之能力，並能建立正確的資訊使用方式。 3. 學生能圖像程式語言，創作程式遊戲。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	4. 能了解資訊科技之使用原則，將正確的資訊使用習慣，應用於日常生活中。
--	--------------------------------------

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
1~3	文書處理應用/3 節	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 綜Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 知道SmartArt種類與應用。 2. 學會建立SmartArt圖形。 3. 學會轉換不同的SmartArt圖形。 4. 學會用圖案當作標題。	1. 認識SmartArt各種類型與適合應用的時機。 2. 從練習檔案複製文字，快速建立SmartArt項目與內容。 3. 套用SmartArt樣式。 4. 轉換不同的SmartArt圖形。 5. 加入強調圖片。 6. 插入簡單的幾何圖案並鍵入文字當作標題。 7. 對齊與均分圖案。 8. 複製圖形並修改文字。 9. 群組圖案。 10. 認識 Word 內建的圖案以及用圖案來繪圖的設計。	實作評量： 1. 能正確建立建立SmartArt項。 2. 能正確轉換SmartArt圖形。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					
4~6	遊戲設計初體驗/3 節	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統</p> <p>資 a-II-2 能建</p>	<p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝術E-II-3 點</p>	學會scratch 圖像程式語言完成小遊戲作品。	1. 介紹自由軟體 scratch 並簡單使用 (圖形隨游標移動、圖形隨機出現)	實作評量: 1. 能以 scratch 中的角色、圖塊功能製作出互動	自由軟體 scratch

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>立康健的數位使用。</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 使用資</p>	<p>線面創作體驗、平面創作、聯想創作</p>		<p>2. 用自由軟體scratch 完成電腦遊戲(乒乓球 1. 遊戲)</p>	<p>式遊戲。</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技解決生活中簡單的問題。					
7~8	虛擬動態軟體介紹/2 節	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方法。 資a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 藝術 1-II-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術E-II-2媒材、技法及工具知能。 藝術E-II-3點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 認識blockly- games 圖像程式語言。 2. 認識blockly- games 圖像程式基本介面。	1. 介紹blockly-gamescode.org。 2. 說明blockly-gamescode.org的應用。 3. 簡介相關軟體與介面之操作。	實作評量： 1. 能正確使用blockly-gamescode 介面。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
9~10	虛擬動態軟體應用/2 節	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方法。 資a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 學會blockly- games 圖像程式語言完成作品。	1. blockly-gamescode.org 課程 (一)Minecraft (二)冰雪奇緣	實作評量: 1. 能了解 code.org 平台與功能。能以圖像程式語言做出動態的角色。	
11~12	影像處理初體驗/2 節	資t-II-1 能認識常見的資訊系統 資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-II-1 能認	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具	1. 認識photocap介面。 2. 認識photocap相關功能。	影像處理初探 (一) 認識圖片影像檔案格式、解析度的定義與介紹、影像來源。 (二) 影像處理軟體與繪圖軟體綜合介紹	實作評量: 1. 能正確使用 photocap 介面，並載入照片。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>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>藝術 1-II-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>習慣與態度。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏</p>	<p>知能。</p> <p>藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。</p>		<p>(photocap... 等) 影像處理軟體基礎操作練習</p> <p>影像載入與影像屬性設定。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		見的內容。 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。					
13-14	影像處理應用 /2 節	資t-II-1 能認識常見的資訊系統 資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。		影像處理應用 (一)運用繪圖工具編輯 (二)插入文字於影像中並編輯 (三)完成加入背景與文字敘述	實作評量： 1. 能利用 photocop 將圖案去除背景。 2. 能將去除背景後的圖案插入文字敘述。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。					
15~17	小小導演/3 節	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。	1. 學會影像處理軟體操作方式。	1. 圖層調整(上下或是群組……) 2. 物件圖層與影像圖層轉換運用 3. 圖片套用遮罩與外框 4. 模版的套用與修改 5. 創用 CC 介紹	實作評量: 1. 能使用圖層功能，堆疊出不同的圖案。 2. 能將圖片套用遮罩與外框。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		度。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 資 E1 認識常見的資訊系統。					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。					
18~20	跑馬燈閃閃閃 /3 節	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用。</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>人 B2 能有效利用資訊與媒體，蒐集人權相關之訊息或宣傳與推動人</p>	<p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>藝術 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作。</p>	1. 學會 micro:bit 圖像程式語言。	<p>1. 介紹自由軟體 micro:bit 並使用簡單不同功能(Led 燈、版面顯示文字)</p> <p>2. 用自由軟體 micro:bit 完成自我介紹跑馬燈。</p> <p>3. 發表與回饋</p>	<p>實作評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 能組裝 micro:bit 面板。 能利用 micro:bit 文字功能製作自我介紹跑馬燈。 <p>口頭評量:</p> <ol style="list-style-type: none"> 能說出 micro:bit 面板上不同按鈕的功能。 	自由軟體 micro:bit

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		權相關之活動與倡議。並能覺察、思辨、批判媒體上各種歧視與偏見的內容。 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。					

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。