

## 清境國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

## 【第一學期】

課程名稱	創客學習 E Life-網路初體驗		年級/班級	三年級/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 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 checked="" 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。			
總綱核心素養 具體內涵	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。	總綱核心素養 具體內涵	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。	

	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。		<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</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。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>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>
課程目標	<p>1. 能了解科技工具的操作，<b>培養</b>正確且安全地使用科技產品的知能</p> <p>2. 能透過網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料<b>搜尋</b>能力，以<b>擴展</b>各學習領域之學習。</p> <p>3. 能透過資訊科技與人文素養的統整：<b>應用</b>資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧</p> <p>4. 能<b>探索</b>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				自選/編教材須經課發會審查通過
一	清境谷哥-認識網路世界1/(1)	<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-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p> <p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>綜 Bc-II-2 個</p>	<p>1. 能了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能</p> <p>2. 能透過網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。</p> <p>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</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。</p> <p>2. 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：電腦教室使用規範</p> <p>(1) 學生填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守</p>	<p>口語評量：學生能說出電腦教室使用規範</p> <p>實作評量：學生能操作電腦設</p>	台中市資訊 電子版教材

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 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	人日常生活問題所需的資源。	<p>隊和諧</p> <p>4. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。</p>	<p>電腦教室公約，展現法治素養。</p> <p><b>活動二：認識硬體</b></p> <p>(1) 教師說明電腦輸入、運算處理、輸出的運作方式。</p> <p>(2) 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設備。</p> <p><b>活動三：開關機與操控電腦</b></p> <p>(1) 學生操作電腦開機。</p> <p>(2) 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。</p> <p>(3) 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。</p> <p>(4) 開啟萬聖節-抓鬼特攻隊，訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>(5) 開啟電腦接接樂，訓練滑鼠移動技巧。</p> <p>(6) 學生操作電腦關機。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>1. 學生分組進行討論，分享日常生活中使用電腦的經驗，如查資料、打遊戲、看影片等。</p>	備	

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
					2. 每組用電腦搜尋一個範例（例如如何用電腦完成學校作業），並簡短說明操作步驟。		
二	清境谷哥-認識網路世界2/(1)	<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-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p> <p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。</p>	<p>1. 能了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能</p> <p>2. 能透過網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。</p> <p>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</p> <p>4. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生複習上一節學習內容</p> <p>2. 教師簡單介紹電腦的起源與演變。</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動四：周邊設備</p> <p>(1) 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，並分辨輸入與輸出設備。</p> <p>(2) 學生遊玩硬體連連看，辨別硬體功能。</p> <p>活動五：電腦使用習慣</p> <p>(1) 學生知道正確的使用習慣。</p> <p>(2) 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。</p> <p>(3) 學生遊玩坐姿糾察隊，找出不正確的坐姿。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 每組需挑選適合的輸入</p>	<p>口語評量：學生能辨別電腦硬體功能</p> <p>口語評量：學生能說出作業系統與應用軟體功能與重要性</p>	台中市資訊電子版教材

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
		品E3 溝通合作與和諧人際關係。			<p>與輸出設備，並簡述選擇原因，例如鍵盤是用來打字，滑鼠是用來控制指標，螢幕是用來顯示內容。</p> <p>2. 討論：如果沒有某些設備，我們的日常生活或學習會有哪些不便？引導學生體會設備的重要性。</p> <p>1.</p>		
三	清境谷哥-認識網路世界3/(1)	<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-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資</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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p> <p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。</p>	<p>1. 能了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能</p> <p>2. 能透過網際網路的認識與應用；培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。</p> <p>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。</p> <p>4. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。</p> <p>2. 學生從課本圖形中簡單認識各種軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生活問題。</p> <p>3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動六：視窗與滑鼠的操作</p> <p>(1) 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。</p>	<p>口語評量：學生能說出作業系統與應用軟體功能</p> <p>實作評量：學生能操作滑鼠</p>	台中市資訊電子版教材

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
		源，處理個人日常生活問題。  品E3 溝通合作與和諧人際關係。			(2) 學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。 (3) 學生練習操作視窗。學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。 (4) 學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。  三、綜合活動 1. 學生需要辨別完成任務時需要哪些軟體（例如文書處理、圖片編輯）以及相關硬體操作（例如使用滑鼠點擊、開啟應用程式）。 2. 討論：當我們需要解決生活中的問題時，應如何選擇合適的工具？		
四	清境谷哥-認識網路世界4/(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-2 概述健康的資訊	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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 國 Aa-II-1 標注注音符號的各	1. 能了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能 2. 能透過網際網路的認識與應用；培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。 3. 能透過資訊科技與人文	一、準備活動 1. 教師引導學生複習上一節學習內容 2. 教師簡單介紹Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 二、發展活動 活動七：多媒體遊樂園 (1) 學生觀賞清潔電腦	口語評量：學生能說出 Windows 桌面功能  口語評量：學生能認識	台中市資訊電子版教材

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
		科技使用習慣。 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。  品E3 溝通合作與和諧人際關係。	類文本。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。	素養的統整：應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧 4. 能探索科技工具擴展各學習領域之學習。	動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。 (2) 學生開啟Windows介面大考驗練習。 (3) 學生觀賞平板電腦使用教學動畫，能說出平板使用方式。 <b>三、綜合活動</b> 1. 學生開啟Windows 介面大考驗練習，複習所學，包含：如開啟應用程式、建立資料夾、調整桌面背景等。 2. 學生完成學習單。	Windows 介面  實作評量：完成學習單	
五	清境 Maker-我的專屬檔案 1/(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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 藝術(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。 4. 了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能 5. 網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各	<b>一、準備活動</b> 教師引導學生觀察，以整理房間為例，比較整齊與雜亂的環境，描述整理資料的好處。 <b>二、發展活動</b> 活動一：檔案與二進位 (1) 學生認知檔案概念與類型。 (2) 學生能建立、命名、開啟、檢視檔案內容。 (3) 學生知道檔案大小的計	口語評量：學生能說出二進位的概念	台中市資訊電子版教材

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
		日常生活問題。 藝 2-II-2能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利		學習領域之學習	算單位。 (4) 學生觀賞二進位的電腦世界動畫 (5) 學生開啟天兔兔大闖關遊戲，認識二進位。 (6) 學生從課本圖像或教室環境中認識檔案儲存裝置。 (7) 學生開啟電腦檔案排大小遊戲，能比較檔案大小。 <b>三、綜合活動</b> (1) 老師總結二進位概念 (2) 學生練習天兔兔大闖關、電腦檔案排大小遊戲。	口語評量：學生能比較出電腦檔案的大小	
六	清境 Maker-我的專屬檔案 2/(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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 藝術(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。 4. 了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能 5. 網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習	<b>一、準備活動</b> 教師複習二進位概念，複習電腦檔案概念。 <b>二、發展活動</b> 活動二：檔案管理與視窗佈局 (1) 學生能新增、命名資料夾與子資料夾。 (2) 學生認知樹狀結構。 (3) 學生能使用視窗佈局來排列視窗。 (4) 學生能刪除與還原檔案與資料夾。 (5) 學生能切換資料夾檢視		台中市資訊 電子版教材

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 2-II-2能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利			與排序方式。 <b>三、綜合活動</b> (1)老師總結資料夾使用方式 (2)學生練習資料夾建立。	實作評量：學生能應用資料夾存取資料	
七	清境 Maker-我的專屬檔案 3/(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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 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。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 藝術(視) E- II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。 4. 了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能 5. 網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習	<b>一、準備活動</b> 教師複習資料夾建立方式，並使用廣播系統，播放小畫家圖檔及利用電腦相關設備的器具。讓小朋友用心觀賞，並對此張圖片如何使用繪圖工具做簡單地說明。 <b>二、發展活動</b> 活動三：路徑尋寶 (1) 學會用小畫家開啟黑白線條稿圖片。 (2) 學會使用填色工具填入色彩。 (3) 學會另存新檔。 (4) 學會自訂色彩。 (5) 學生能找到老師指定的圖片所在。 (6) 學生能使用內建相片	實作評量：學生能建立資料夾  實作評量：學生能操作小畫家  實作評量：學生能製作出自	台中市資訊 電子版教材

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
		人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利			軟體開啟圖片檔案。 <b>三、綜合活動</b> 練習製作一張小畫家圖片並存檔。	己的圖片檔案並存檔	
八	清境 Maker-我的專屬檔案 4/(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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 藝術(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。 4. 了解科技工具的操作，培養正確且安全地使用科技產品的知能 5. 網際網路的認識與應用：培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習	<b>一、準備活動</b> 1. 教師引導學生中認識應用程式。 2. 教師說明電腦個人化的念。 <b>二、發展活動</b> 活動四：開始功能表與工作列 (1) 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。 (2) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。 活動五：美化電腦 (1) 學生更換佈景主題。 (2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。 (3) 學生修改桌布。 (4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。 (5) 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵，擷取	口語評量：學生能欣賞不同的個人化的電腦風格	台中市資訊 電子版教材

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>桌面、功能表或通知區域，並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名</p> <p><b>三、綜合活動</b> 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。</p>	實作評量：完成學習單，學生能製作個人化的電腦風格	
九	清聲境影—一指神功 1/(1)	<p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</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 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用</p>	<p>1. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。</p> <p>2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。</p> <p>3. 學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。</p>	<p><b>一、引起動機</b> (1)觀賞「世界上打字最快的人」、「神打字」影片。 (2)教師問：為什麼要學習打字?打字快有什麼好處?如何讓打字的速度更快? (3)由學生自由回答，並引入學習正確打字方式。</p> <p><b>二、發展活動</b> (1)從電腦圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 (2)練習打字指法，學習正確姿勢。 (3)開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行中文打字練習。</p> <p><b>三、總結活動</b> 教師提問如何提高打字的速度與準確度?</p>	<p>口語評量：學生能說出打字指法，學習正確姿勢</p> <p>實作評量：學</p>	<p>1. 台中市資訊電子版教材</p> <p>2. 中英文打字 GAME</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
		品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	資源處理日常生活問題的行動。		提高打字速度的方法： 1. 坐姿端正，上身保持正直，手肘最好有支撐，不懸空。 2. 左、右手食指放至在 F、J 鍵盤上（鍵盤上各有突出物）。 3. 記憶鍵盤按鍵位置，打字時不看鍵盤，輕敲按鍵。 4. 練習時以輸入正確為優先，之後再開始加快速度。 5. 適時的讓手及眼睛休息。	生操作正確中文打字指法	
十	清聲境影—指神功 2/(1)	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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-2 網路服務工具的基本操作。	1. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。 2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。 3. 學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。	一、引起動機 (1)教師說明幾種常見的中文輸入法，並說明如何切換中英文輸入法。 (2)教師說明中文注音鍵盤的排列方式。  二、發展活動 (1)了解鍵盤指法的分布。 (2)開啟「中文打字 GAME」，練習上列、中列、下列鍵。 (3)開啟「中文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行中文打字練習。  三、綜合活動	實作評量：學生操作正確中文打字指法  實作評量：學生可以完成中文打字任務。	1. 台中市資訊電子版教材 2. 中英文打字 GAME

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
		集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。		學生將打字成果截圖上傳，教師給予反饋。		
十一	清聲境影—指神功 3/(1)	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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-2 網路服務工具的基本	1. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。 2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。 3. 學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使	一、準備活動 教師引導學生由「教學鍵盤」與教室設備中認識中打鍵盤。  二、發展活動 (1) 學生開啟記事本軟體，練習中文輸入與選字、練習標點符號輸入，完成兒歌小星星。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。 (3) 學生開啟「中文練習」，進行中文打字練習。	實作評量：學生可以完成中文打字任務：小星星。  實作評量：學生可以完成中文打字任務：	1. 台中市資訊電子版教材 2. 中英文打字 GAME

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
		綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	操作。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	用搜索引擎查找信息。	(4) 學生開啟英文打字 GAME，進入 1~6 關觀看打字教學動畫。 (5) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 7-12 關中文打字練習。  <b>三、綜合活動</b> (1) 教師複習中打技巧。 (2) 學生完成「中文打字 GAME」練習第 13 關。	「中文打字 GAME」7-12 關。  實作評量：學生可以完成中文打字任務：「中文打字 GAME」13 關。	
十二	清聲境影-一指神功 4/(1)	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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-2 網路	1. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。 2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。 3. 學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全	<b>一、準備活動</b> 教師引導學生從電腦螢幕、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。  <b>二、發展活動</b> <b>活動一：英打鍵盤基礎記憶活動</b> (1) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。 (2) 學生開啟英文打字 GAME，進入 1~6 關觀看打字教學動畫。 (3) 開啟英文打字 GAME，並	實作評量：學生可以完成英文打字任務：「英文打字 GAME」1~6 關。 實作評量：學生可以完成英文打字任務：「英文打字	1. 台中市資訊電子版教材 2. 中英文打字 GAME

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
		行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	服務工具的基本操作。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。	進入第 7~13 關進行英文打字練習  三、綜合活動 (1)教師複習中打技巧。 (2)學生完成「英文打字 GAME」練習第14關	GAME」7~13 關。  實作評量：學生可以完成英文打字任務	
十三	清聲境影—指神功 5/(1)	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-III-1 選擇合宜的學習方	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。 2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。 3. 學生能夠理解瀏覽器的基本功能，掌握打開、關	一、準備活動 教師引導學生複習打字指法，練習正確姿勢  二、發展活動 活動二：英文短句與記事本 (1) 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。  活動三：英打鍵盤記憶活動	實作評量：學生可以完成英文打字任務  實作評量：學生可以完成英	1. 台中市資訊電子版教材 2. 中英文打字 GAME

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
		法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。	(3) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。 (4) 學生開啟英文打字 GAME，進入 15-16 關打字練習。 (5) 開啟英文打字 GAME，並進入第 17 關進行英文打字練習  <b>三、綜合活動</b> (1) 教師複習英打技巧。 (2) 學生完成「英文打字 GAME」練習第 18 關。	文打字任務：「中文打字 GAME」15-17 關。  實作評量：學生可以完成中文打字任務：「中文打字 GAME」18 關	
十四	清聲境影—指神功 6/(1)	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1b-II-1 選	國 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功	1. 學生能夠熟練地使用拼音或注音輸入法進行中文打字，提升打字速度和準確性。能夠在指定時間內正確輸入一定量的中文文本。 2. 學生能夠熟練地使用英文鍵盤進行英文打字，提升打字速度和準確性。能夠正確輸入大小寫字母和標點符號。 3. 學生能夠理解瀏覽器的	<b>一、準備活動</b> (1) 教師詢問學生是什麼使我們可以跟國際溝通。 (2) 影片播放使用瀏覽器上網的過程。  <b>二、發展活動</b> (1) 認識各家瀏覽器(IE、Edge、Chrome、Firefox 等) (2) 說明瀏覽器視窗的介面。 (3) 輸入網址與開啟網頁。 (4) 輸入關鍵字搜尋網頁。	實作評量：學生可以利用中英文打字與瀏覽器搜索資料	1. 台中市資訊電子版教材 2. 中英文打字 GAME

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
		擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	能體驗。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	基本功能，掌握打開、關閉網頁的操作。能夠安全地進行網頁瀏覽，正確使用搜索引擎查找信息。	(5) 使用學校帳號登入 Google。 (6) 認識信箱、地圖、雲端硬碟等功能。  <b>三、綜合活動</b> 學生分享搜尋到的資料成果，以及遇到的問題，教師給予反饋。	口語評量：學生分享搜索到的資料	
十五	清境谷哥-遨遊谷哥 1/(1)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-3 點線面	1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。 2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。 3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。 4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。	<b>一、準備活動</b> 每天生活總是會遇到問題，有的問題輕易解決，有的問題卻千奇百怪，怎麼辦呢？教師播放影片網路世界尋寶趣介紹 GOOGLE，並介紹 GOOGLE 的雲端功能。  <b>二、發展活動</b>		1.GOOGLE 網路新世界 2.3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.

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>日常生活問題。藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p>	<p>5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。</p>	<p>1. 教育版GOOGLE帳號登入教學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 開啟GOOGLE登入畫面</li> <li>(2) 輸入自己的GOOGLE帳號並按下「繼續」</li> <li>(3) 滑到最下面，使用縣市帳號登入</li> <li>(4) 選擇南投縣</li> <li>(5) 輸入縣市帳號，密碼及驗證碼後按登入</li> <li>(6) 按「我知道了」(這個視窗每次登入都會跳出來)</li> <li>(7) 登出後再次登入練習</li> </ol> <p>2. .GOOGLE 關鍵字搜索教學</p> <p>關鍵字是麼意思? 找資料需要給搜尋引擎關鍵字。正確的關鍵字，就像一把可以開啟門的鑰匙，讓搜尋引擎依照關鍵字的命令，找到正確的資訊。</p> <p>在路上看到了流浪貓受傷，我想要幫助無助的流浪貓，該如何處理?要如何下關鍵字，才能快速找到正確資訊?</p> <p>貓、流浪貓、流浪動物</p>	<p>實作評量：學生能夠登入自己的教育版GOOGLE 帳號</p> <p>實作評量：學生能夠使用 google 搜尋功能，搜尋到需要的訊息</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
					<p>協會</p> <p>分別對這 3 個關鍵字的搜尋結果，做比較。</p> <p>1) 資料量不同。</p> <p>2) 流浪動物協會的關鍵詞搜尋的答案比較準確。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>再練習一次，如何在搜尋引擎中下明確的關鍵詞。</p> <p>1. 我想買一雙適合跑步的鞋子，所以關鍵詞要寫……</p> <p>2. 我要準備一個有趣的故事，分享給同學聽，關鍵詞要寫……</p> <p>3. 台灣的地名有許多重複，如果我要搭捷運到公館，如何下關鍵詞？才不會跑錯地方？</p>	實作評量：學生能夠使用 google 搜尋功能，利用關鍵字搜尋到需要的訊息	
十六	清境谷哥-遨遊谷哥 2/(1)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-2 網路	1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。 2. 認識電子郵件並能利用	<b>一、準備活動</b> 1. 教師提問：說說看寄信的方式，你有寄過信嗎？要注意什麼？（跟使用網路寄信		1.GOOGLE 網路新世界 2.3 下小創客教案(浚

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>會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p>	<p>gmail收發電子郵件。</p> <p>3. 能使用google map搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。</p> <p>4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。</p> <p>5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。</p>	<p>一樣嗎?)</p> <p>2. 請學生登入自己的教育版GOOGLE帳號</p> <p><b>一、發展活動</b> 電子郵件教學</p> <p>1. 引導學生了解並描述電子郵件地址代表的意義。 觀看【電子郵件】與【信箱地址】影片</p> <p>2. 請學生在記錄自己與老師的信箱地址。</p> <p>3. 提醒能說出密碼設定的安全注意事項。</p> <p>4. 請學生登入與操作Gmail。</p> <p>5. 請學生能建立聯絡人資訊。</p> <p>6. 請學生操作 Gmail 寫信與寄送。</p> <p><b>三、綜合活動</b> 再練習一次，請學生寄一封電子郵件給老師，內容要寫出今天學習電子郵件的感想。</p>	<p>實作評量：學生能知道電子郵件地址代表的意義</p> <p>實作評量：學生能寄一封電子郵件給老師</p>	琪偉莛).pdf.

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
十七	清境谷哥-遨遊谷哥 3/(1)	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p>	<p>1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。</p> <p>2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。</p> <p>3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。</p> <p>4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。</p> <p>5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。</p>	<p><b>一、準備活動</b></p> <p>1. 觀看影片 <u>電子郵件的基本功能</u> 並介紹寄信的進階技巧。</p> <p>2. 請學生登入自己的教育版 GOOGLE 帳號</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>1. 請學生操作 Gmail 收信與回覆教師的電子郵件。</p> <p>2. 請學生操作 Gmail 轉寄信件給另一個同學。</p> <p>3. 請學生在信件中附加檔案與下載。</p> <p>4. 教導 gmail 的即時通訊軟體。</p> <p>5. 提醒學生注意遵守網路交流禮節，尊重自己與他人的權利，並勿隨意轉寄不明信件</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>再練習一次，請學生寄一封有夾帶 word 檔案或相片的電子郵件給老師。</p>	<p>實作評量：學生能夠轉寄郵件</p> <p>實作評量：學生能夠在郵件上附加檔案</p> <p>實作評量：學生寄一封有夾帶 word 檔案或相片的電子郵件</p>	<p>1. GOOGLE 網路新世界</p> <p>2. 3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.</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
						件給老師	
十八	清境谷哥-遨遊谷哥 4/(1)	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解</p>	<p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p>	<p>1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。</p> <p>2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。</p> <p>3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。</p> <p>4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。</p> <p>5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 觀看影片<u>一指遊遍全世界 - Google 地圖</u>，介紹 google map 的功能與用法</p> <p>2. 請學生登入自己的教育版 GOOGLE 帳號</p> <p>二、發展活動</p> <p><b>Google 地圖教學</b></p> <p>1. 教導學生如何打開 Google 地圖，按下右上角的九宮格，找到 Google 地圖</p> <p>2. 教導學生如何操作 Google 地圖搜尋地點。</p> <p>3. 教導學生如何能縮放與移動地圖。</p> <p>4. 教導學生如何尋找學生附近的景點:如清境農場、合歡山。</p> <p>5. 教導學生如何切換衛星檢視模式。</p> <p>6. 教導學生如何觀看 Google 地圖的街景服務模</p>	實作評量：學生能打開 Google 地圖尋找景點	<p>1. GOOGLE 網路新世界</p> <p>2. 3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.</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
		決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			式，並比較不同時期的清境國小校門。  <b>三、綜合活動</b> 請學生利用 Google 地圖找到自己的家，並截圖傳送電子信件給老師。	實作評量：學生能打開 Google 地圖找到自己的家	
十九	清境谷哥-遨遊谷哥 5/(1)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。  品 E3 溝通合作與和諧人際關	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。 2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。 3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。 4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。 5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。	<b>一、準備活動</b> 1. 觀看影片 <u>Google 3D 環遊世界</u> ，介紹 google 3D 的功能與用途 2. 請學生登入自己的教育版 GOOGLE 帳號  <b>二、發展活動</b> <b>Google 地圖導航教學</b> 1. 教導學生在 Google 地圖上儲存地點、加入清單。 2. 教導學生設定起點與終點、選擇交通方式，進行路線規劃。 3. 教導學生如何查看即時路況。 4. 教導學生操作 Google 地圖的地球視圖，檢視世界著名景點：例如萬里長城、埃及金字塔。	實作評量：學生能使用 Google 地圖	1. GOOGLE 網路新世界 2. 3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.

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
		係。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			5. 教導學生前往 360 度街景服務網站，觀賞世界風景。 6. 教導學生辨識個人資料，說出資料外洩的危險與如何防範。  <b>三、綜合活動</b> 請學生利用 Google 地圖找到自己的家，並設定清境國小終點、選擇交通方式，進行一條路線規劃到學校	實作評量：完成學習單，學生能打開 Google 地圖規劃一條上學的路線	
二十	清境谷哥-遨遊谷哥 6/(1)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-2 能	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想	1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。 2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。 3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。 4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。 5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。	<b>一、準備活動</b> 1. 教師教導學生網路上分享與下載的概念，並觀看影片，了解檔案不同的格式。 2. 請學生登入自己的教育版 GOOGLE 帳號  <b>二、發展活動</b> 1. 教導學生辨認不同的檔案類型，如 JPG、ZIP、PDF 等檔案名稱。 2. 教導學生下載檔案與解壓	口語評量：學生能說出不同的檔案類型  實作評量：學生能下載的檔案	1. GOOGLE 網路新世界 2.3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.

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>探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	創作。		<p>縮，並找出下載的檔案在電腦的何處。</p> <p>3. 教導學生描述什麼是創用 CC，以及創用 CC 的標章意義，要注意智慧財產權。</p> <p>4. 教導學生，擷取維基百科的圖片的文字，並能解釋維基百科的授權條款。</p> <p>5. 教導學生編輯 WordPad 文件，並插入圖片與文字。</p> <p>6. 教導學生認識電腦病毒與防毒軟體。</p> <p>7. 教導學生認識如何避免中毒的使用電腦行為。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>1. 提醒學生防毒軟體與避免中毒的重要性。</p> <p>2. 請學生將編輯的 WordPad 文件寄給老師。</p>	<p>口語評量：學生能說出如何避免中毒。</p> <p>實作評量：學生能將編輯的 WordPad 文件寄給老師。</p>	
二十一	清境谷哥-遨遊谷哥 7/(1)	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解</p>	<p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操</p>	<p>1. 學會申請 Google 帳號，並能使用 google 搜尋功能。</p> <p>2. 認識電子郵件並能利用 gmail 收發電子郵件。</p>	<p><b>一、準備活動</b></p> <p>1. 教師介紹雲端硬碟的用途，學生可以將自己的資料存到自己教育版 GOOGLE 帳號的雲端硬碟</p>		<p>1. GOOGLE 網路新世界</p> <p>2. 3 下小創客教案(浚琪偉莛).pdf.</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
		<p>決問題的過程。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>作。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p>	<p>3. 能使用 google map 搜尋地點、使用街景服務與練習路線規劃。</p> <p>4. 練習下載與應用知道防毒的重要性。</p> <p>5. 能使用 google 雲端硬碟存取資料。</p>	<p>2. 觀看什麼是 Google 雲端硬碟影片</p> <p>3. 請學生登入自己的教育版 GOOGLE 帳號</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>雲端硬碟真便利</p> <p>1. 教導學生如何開啟 Google 雲端硬碟，</p> <p>2. 教導學生如何上傳與開啟檔案。</p> <p>3. 教導學生在雲端硬碟建立資料夾與整理雲端硬碟。</p> <p>4. 教導學生如何共用資料夾與檔案。</p> <p>5. 能在雲端硬碟中建立 Google 文件，並調整文字格式。</p> <p><b>三、綜合活動</b></p> <p>請學生將編輯的 Google 文件上傳雲端硬碟並開啟共用，並將連結傳送電子郵件給教師。</p>	<p>實作評量：學生能使用雲端硬碟</p> <p>實作評量：學生能傳送檔案連結給老師</p>	

## 【第二學期】

課程名稱	數位學習:E Life 網路新體驗		年級/班級	三年級/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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" 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-1-3 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 (國中小各年級適用)

<p><b>總綱核心素養具體內涵</b></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><b>領綱核心素養具體內涵</b></p>	<p><b>國-E-A2</b>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。 <b>藝-E-B2</b>識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 <b>綜-E-B2</b>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。 <b>自-E-B2</b>能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能操作瀏覽器，探索網路世界，學會搜尋與取得需要的網路資源。</li> <li>2. 學生能遵守資訊安全與倫理，培養網路好公民的責任感。</li> <li>3. 學生能運用資訊工具，瀏覽世界各地風景，體會地球生態與人文建築之美。</li> <li>4. 學生能認識AI人工智慧、與AI對話取得資訊，能辨識AI與人類的差異。</li> <li>5. 學生能具備使用資訊工具與人交談、共享資源的技能，表現合作溝通的能力。</li> <li>6. 學生能運用從網路取得的多媒體資源，組織成簡單的文件，培養整合數位資源的能力。</li> </ol>		

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

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
一	清境谷歌-AI 好幫手(1)/(1 節)	<p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。</p> <p>環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。</p>	<p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。</p> <p>綜 Ab-II-2 學習行動。</p> <p>自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。</p>	<p>1. 學生能夠認識 ChatGPT 是什麼。</p> <p>2. 學生能舉出 ChatGPT 可以幫忙的事情 (例如：寫故事、回答問題等)。</p> <p>3. 學生能安全、正確地與 ChatGPT 進行簡單的互動。</p> <p>4. 培養學生基本的數位素養與資訊倫理觀念。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 問學生：「你有沒有跟電腦聊天過？」</p> <p>2. 簡短動畫或影片介紹 AI / ChatGPT 是什麼</p> <p>3. 老師簡單說明：「ChatGPT 是一位很聰明的機器人，它可以回答我們的問題、講故事、寫詩……」</p> <p>4. 展示「ChatGPT 可以做什麼？」簡報 (用圖示說明)</p> <p>二、發展活動：使用 ChatGPT 搜尋目標</p> <p>1. 學生使用 ChatGPT 搜尋【動物】。</p> <p>2. 學生使用 ChatGPT 搜尋【動物 臺灣特有】。</p> <p>3. 學生舉例說出找到的臺灣特有動物。</p> <p>4. 學生能使用搜尋欄下的工具，將搜尋結果分</p>	<p>口語評量：能舉例使用 ChatGPT 的技巧。</p> <p>實作評量：能使用 AI 搜尋需要的資料。</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</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
					類。 5. 學生 ChatGPT 找到臺灣特有生物的英文名稱。 三、綜合活動 1. 學生複習所學。 2. 分享與 ChatGPT 的心得		
二	清境谷哥 AI 好幫手(2)/(1 節)	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。 綜 Ab-II-2 學習行動。 自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。	1. 學生能夠認識 ChatGPT 是什麼。 2. 學生能舉出 ChatGPT 可以幫忙的事情(例如：寫故事、回答問題等)。 3. 學生能安全、正確地與 ChatGPT 進行簡單的互動。 4. 培養學生基本的數位素養與資訊倫理觀念。	一、準備活動 1. 複習 ChatGPT 的使用 2. 請學生登入 ChatGPT 二、ChatGPT 發展活動：使用 AI 來搜尋 1. 學生認識 AI 人工智慧，進入 ChatGPT 網站，與 ChatGPT 進行聊天活動。 2. 學生以清境農場為主題，輸入文字，與 AI 交談。例如輸入：【什麼是清境農場】、【什麼活動在哪裡舉辦呢】。 3. 教師介紹其他人工智慧。 4. 學生完成學習單，用 AI 找答案。 三、綜合活動 1. 學生複習所學。 2. 分享與 ChatGPT 的心得	口語評量：能舉例使用 ChatGPT 的技巧。 實作評量：能使用 AI 搜尋需要的資料。 實作評量：完成學習單	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. 學習單：使用 ChatGPT 找答案

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
		性。					
三	清境谷哥-AI 好幫手(3)/(1 節)	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。綜 Ab-II-2 學習行動。自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。	1. 學生能夠認識 ChatGPT 是什麼。 2. 學生能舉出 ChatGPT 可以幫忙的事情 (例如：寫故事、回答問題等)。 3. 學生能安全、正確地與 ChatGPT 進行簡單的互動。 4. 培養學生基本的數位素養與資訊倫理觀念。	一、準備活動 1. 複習 ChatGPT 的使用 2. 請學生登入 ChatGPT 二、發展活動:小組互動活動 1. 每組派一個代表輪流到老師的電腦前輸入問題與 ChatGPT 對話，其他學生看投影螢幕 2. 活動單記錄： (1)問了什麼問題？ (2)ChatGPT 回答了什麼？ (3)覺得它的回答怎麼樣？ 3. 活動延伸:請 ChatGPT 幫忙： (1)想一個創意故事的開頭 (2)想一首押韻的兒歌 (3)想一個今天回家可以跟爸媽說的有趣冷知識	口語評量：能舉例使用 ChatGPT 的技巧。 實作評量：能使用 AI 搜尋需要的資料。 口語評量：能舉例如何安全使用 ChatGPT	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. 學習單：使用 ChatGPT 找答案

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
					三、綜合活動 1. 安全使用 ChatGPT 小叮嚀 (1)不透露真實姓名、地址、不問危險的問題 (2)有問題可以找老師或家長幫忙 2. 分享與回饋 (1)學生分享今天最喜歡的回答 (2)教師給予簡單回饋與鼓勵		
四	清聲境影-我是油土伯(1) / (1節)	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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。	1. 學生能了解拍攝影片的基本步驟與注意事項。 2. 學生能操作平板拍攝簡單主題影片。 3. 學生能分組合作、設計短劇腳本並拍攝完成。 4. 學生能欣賞與回饋他人的作品，培養表達與數位素養。	一、準備活動 問學生：「你有沒有用平板拍過影片？你拍了什麼？」 揭示今天任務：「這三節課，我們要學會自己拍一部影片！」 二、發展活動： 1. 觀看示範影片 播放 YouTube 教學影片： <a href="#">兒童友善影片製作入門 (中文字幕)</a> 影片內容示範取景、光線、鏡位與聲音	口語評量：能舉例分享影片的方式。 實作評量：能和同學一起拍攝影片	1. 巨岩- Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. YOUTUBE

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>題。</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>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利</p>	<p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。</p>		<p>2. 拍攝技巧導讀 教師投影片講解+簡單演示：打開相機 → 選「影片」怎麼構圖（不要只拍半張臉 😊）聲音要清楚、不要邊拍邊晃</p> <p>3. 分組體驗任務 組內互拍一段「我最喜歡的東西」30 秒影片（如：玩偶、鉛筆盒、朋友） 一人拍、一人講、一人演練構圖</p> <p>三、綜合活動 「哪裡拍得好」、「哪裡可以更棒？」 預告下節課：我們要自己設計劇本喔！</p>		
五	清聲境影-我我是油土伯(2)/(1節)	<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>綜2c-II-1 蒐集與整理各類資</p>	<p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p>	<p>1. 學生能了解拍攝影片的基本步驟與注意事項。</p> <p>2. 學生能操作平板拍攝簡單主題影片。</p> <p>3. 學生能分組合作、設計短劇腳本並拍攝完成。</p> <p>4. 學生能欣賞與回饋他</p>	<p>一、準備活動 今天的目標：「小小導演來拍片！」 每組要拍一段 1 分鐘內的小故事（主題自訂或教師提供）</p> <p>二、發展活動： 1. 腳本設計： 小組用紙或平板共同討論：角色是誰？發生什麼事？要講什麼台詞？</p>	<p>口語評量：能舉例分享影片的方式。</p> <p>實作評量：能拍攝影片</p> <p>實作評量：完成學習單</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>3. YOUTUBE</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
		源，處理個人日常生活問題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。	人的作品，培養表達與數位素養。	老師提供腳本簡表格（也可口述錄音） 2. 排練 + 拍攝練習： 學生開始走位、彩排、實際試拍第一段影片 老師巡迴指導：提醒鏡位、角度、燈光、聲音 3. 小組互訪： 每組互訪觀摩，給對方建議：「聲音太小了！」、「你這樣很有趣！」 三、綜合活動 總結今日拍攝學到的事，預告下一節要正式拍成品上傳和分享！		
六	清聲境影-我我是油土伯(3)/(1節)	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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。	1. 學生能了解拍攝影片的基本步驟與注意事項。 2. 學生能操作平板拍攝簡單主題影片。 3. 學生能分組合作、設計短劇腳本並拍攝完成。 4. 學生能欣賞與回饋他人的作品，培養表達與數位素養。	一、準備活動 各組回顧上次腳本與拍攝情況，檢查器材、準備道具 二、發展活動： 1. 拍攝正式影片： 各組開始正式拍攝： ◆ 建議 1 分鐘內完成完成後上傳至 Padlet 2. 播放與欣賞： 投影各組影片，老師做引導欣賞： 「這一組的鏡頭怎麼安排的？」、「有誰演得很有戲？」	口語評量：能說出自己的腳本 實作評量：能和同學一起拍攝影片並上傳	1. 巨岩- Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. YOUTUBE

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>題。</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>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利</p>	<p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。</p>		<p>三、綜合活動</p> <p>發表：你最喜歡哪一組的作品？為什麼？</p> <p>老師給予正向回饋：「大家都學會用鏡頭說故事了！」</p>		
七	清聲境影-我大藝術家(1)/(1節)	<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>綜2c-II-1蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>藝 2-II-2能發</p>	<p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 學生能開啟與基本操作小畫家 (Paint) 軟體</p> <p>2. 學生能用工具創作與裝飾</p> <p>3. 學生能結合想像力，發展成創意圖像</p> <p>4. 學生能保存檔案並分享數位作品</p>	<p>一、準備活動</p> <p>問學生：「你知道電腦上可以畫畫嗎？」「ㄇ 除了是住音符號，還可以變成什麼？」</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 示範教學</p> <p>教師使用投影示範開啟小畫家：(1)如何畫線條與文字 (2)如何選顏色 (3) 如何填色與擦除</p> <p>2. 學生練習：</p> <p>學生操作小畫家：嘗試畫出一個注音符號「ㄇ」+ 隨意上色</p> <p>3. 創意構想</p> <p>教師引導討論：「ㄇ 可以是機器人？鱷魚？房子？」</p>	<p>口語評量：能分享自己的創作。</p> <p>實作評量：能使用小畫家畫出作品</p>	<p>1. 巨岩-Window 電腦入門</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</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
		現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利	藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。		學生在紙上設計自己的「口」角色草圖  三、綜合活動 分享構想：幾位學生分享他們的「口」會變什麼角色，下節課將開始用電腦實作		
八	清聲境影-我大藝術家(2)/(1節)	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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的	1. 學生能開啟與基本操作小畫家 (Paint) 軟體 2. 學生能用工具創作與裝飾 3. 學生能結合想像力，發展成創意圖像 4. 學生能保存檔案並分享數位作品	一、準備活動 1. 今天的任務：「把你草圖裡的「口」，變成真正的電腦圖畫！」 2. 複習小畫家操作 二、發展活動： 1. 電腦創作時間 學生使用小畫家繪製注音符號「口」角色 (1)提醒操作技巧：善用填色、畫筆、橡皮擦 (2)可加背景裝飾(星空、森林、機器世界) (3)教師巡視給予協助  2. 存檔教學 教學生如何「另存新檔」，檔名為「3甲_小名_口作品」	口語評量：能分享自己的創作。 實作評量：能使用小畫家畫出作品	1. 巨岩-Window 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體

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
		覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利	基本元素。		三、綜合活動 展示欣賞: 投影幾位學生作品，問：「這個口有什麼特別？你覺得它像什麼？」		
九	清聲境影-我大藝術家(3)/(1節)	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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。	1. 學生能開啟與基本操作小畫家 (Paint) 軟體 2. 學生能用工具創作與裝飾 3. 學生能結合想像力，發展成創意圖像 4. 學生能保存檔案並分享數位作品	一、準備活動 1. 回顧作品：教師播放幾件第二節的作品：「你還記得這個是誰畫的嗎？」 2. 複習小畫家操作 二、發展活動： 1. 延伸創作： 任務說明：請在畫面中為你的「口角色」加上名字與一句話介紹（使用文字工具） 例：「我是鱷魚，我喜歡吃書包！」 2. 自由完成與潤飾： (1) 學生完成未完成的作品 + 加上介紹文字 (2) 教師提醒構圖完整性與顏色運用 3. 數位作品展覽： 所有學生作品匯入一個資料夾或上傳至共用平台（如 PADLET） 投影欣賞、鼓勵拍手回饋	口語評量：能分享自己的創作。 實作評量：能使用小畫家畫出作品	1 巨岩-Window 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體

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
		感。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利			三、綜合活動 回饋與延伸:問學生:「你還想把什麼注音符號變成什麼?下次你想畫A變成什麼呢?」		
十	清聲境影-我大藝術家(4)/(1節)	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。 綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 人 E5 欣賞、包	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。	1. 學生能開啟與基本操作小畫家 (Paint) 軟體 2. 學生能用工具創作與裝飾 3. 學生能結合想像力，發展成創意圖像 4. 學生能保存檔案並分享數位作品	一、準備活動 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎? 發展活動 1. 學生開啟小畫家軟體，認識介面。 2. 引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。 3. 學生運用直線工具繪製聖誕樹。 4. 學生運用不同的筆刷繪製雪人。 5. 學生開啟範例線條稿，	口語評量：能分享自己的創作。 實作評量：能使用小畫家畫出作品	1 巨岩-Window 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體

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
		容個別差異並尊重自己與他人的權利			<p>發揮想像力，填入色彩。</p> <p>6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。</p> <p>7. 教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴。</p> <p>綜合活動</p> <p>1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。</p> <p>2. 學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>3. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。</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
十一	清聲境影-我大藝術家(5)/(1節)	<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>綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</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>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利</p>	<p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>藝術 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。</p>	<p>1. 學生能開啟與基本操作小畫家 (Paint) 軟體</p> <p>2. 學生能用工具創作與裝飾</p> <p>3. 學生能結合想像力，發展成創意圖像</p> <p>4. 學生能保存檔案並分享數位作品</p>	<p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生認識運用運算思維的思考步驟。</p> <p>2. 引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。</p> <p>2. 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟，思考「火星上的第一棵植物」可能是什麼樣子。</p> <p>3. 學生用紙筆畫出「火星上的第一棵植物」。</p> <p>4. 學生用小畫家畫出「火星上的第一棵植物」。</p> <p>5. 數位作品展覽：所有學生作品匯入一個資料夾或上傳至共用平台 (如 PADLET) 投影欣賞、</p>	<p>口語評量：能舉例分享自己的創作。</p> <p>實作評量：能使用小畫家畫出作品</p>	<p>1 巨岩-Window 電腦入門</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</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
					鼓勵拍手回饋 三、綜合活動 展示欣賞: 投影幾位學生作品並分享		
十二	清境谷哥-資訊安全守衛(1)/(1節)	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 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-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。 資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。 國Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活	1. 認識基本的資訊安全觀念 (例如: 不亂分享個資、不隨便點連結) 2. 學會分辨安全與不安全的網路情境 3. 能在平板上安全使用常見功能 (拍照、上網、輸入) 4. 了解使用平板的禮儀與負責態度	一、準備活動 1. 問學生: 「你有在家用平板嗎? 你都拿它做什麼?」接著問: 「如果有陌生人傳訊息給你, 你會回嗎?」 2. 播放兒童友善的資訊安全動畫影片: <u>小朋友學資訊安全   MoMo親子台</u> (約 3 分鐘) 老師適時暫停解釋關鍵詞 (個資、密碼、假帳號) 發展活動 1. 小組討論 × 情境判斷 (1) 發下學習單 (2) 有人傳你一個奇怪連結, 你會? 要你輸入住家地址? (3) 看到很可愛的狗狗影片要不要點? (4) 小組討論後舉牌回答「安全 / 不安全」並說出理由	口頭評量: 能舉例說出網路社交平台的注意事項。  實作評量: 完成學習單	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. YOUTUBE

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>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活</p> <p>國2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>			<p>2. 教學簡報 × 重點整理 投影片說明五個「資訊小保護」口訣：</p> <p>📍 不亂洩 → 不公開真名、學校</p> <p>👁️ 多想想 → 可疑連結別亂點</p> <p>🗣️ 要告知 → 有事先問爸媽或老師</p> <p>🔍 看網址 → 小心假網站</p> <p>📱 好習慣 → 不沉迷、不霸凌</p> <p>綜合活動 請學生想一個資訊安全「守則」創意口號，下節課會在平板上畫出來！</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
十三	清境谷哥-資訊安全守衛(2)/(1節)	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活</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。</p> <p>資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。</p> <p>國Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活</p>	<p>1. 認識基本的資訊安全觀念 (例如：不亂分享個資、不隨便點連結)</p> <p>2. 學會分辨安全與不安全的網路情境</p> <p>3. 能在平板上安全使用常見功能 (拍照、上網、輸入)</p> <p>4. 了解使用平板的禮儀與負責態度</p>	<p>一、準備活動 任務說明 「今天我們要用平板完成三個資訊安全挑戰任務！」</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 任務一：安全密碼小達人 學生使用平板輸入練習 (模擬畫面)：輸入名字、生日→老師說「這樣好嗎？」學會建立「安全暱稱」(例如：小貓 99)</p> <p>2. 任務二：資訊守護圖創作 開啟畫畫或手寫 App (如 Whiteboard、Sketchbook、Jamboard) 請學生畫出一張「資訊安全小海報」：包含：一條守則、一個圖案 (如鎖頭、平板、拒絕符號等)</p> <p>3. 任務三：正確使用平板 引導學生操作平板完成指定任務： 🔍 搜尋一張圖片 → 📷 不截圖別人臉 → ✓ 存檔與關閉</p>	<p>口頭評量： 基本的資訊安全觀念。</p> <p>實作評量： 完成任務</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>3. YOUTUBE</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
		國2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。			App 強調「不要亂下載」、「尊重他人肖像」 三、綜合活動 展示幾位學生畫的「守則圖」，問：「你今天學到最重要的是什麼？」 老師整理：資訊安全不難，只要記得「先想再點！」		
十四	清境Maker-幸福手札(1)/(1節)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過	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-2 資訊科技合理使用	1. 認識卡片的基本元素與設計原則 2. 學會 Canva 基本操作：選模板、插圖、加文字、配色等 3. 設計一張具有個人風	一、準備活動 引起動機：問：「你曾收過卡片嗎？你最喜歡什麼樣的卡片？」 二、發展活動	實作評量：完成學習單。 口頭評量：分享自己的想法並參與討論。	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. CANVA

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>程。</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-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</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>國2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生</p>	<p>原則的介紹。</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(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>國Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p>	<p>格的母親節卡片</p> <p>4. 能透過數位創作表達感謝，並分享自己的作品</p>	<p>1 實體觀察： 發下母親節卡片樣本（或投影實例），引導學生觀察卡片的排版、色彩、文字內容、裝飾元素</p> <p>2. 卡片構想： 發下卡片構想學習單： 祝福語草寫（2~3 句） 畫出封面構圖草圖 思考要放什麼圖案（媽媽、愛心、花...）</p> <p>3. 小組分享與回饋 學生彼此分享構想內容，老師巡視給予鼓勵與建議</p> <p>三、綜合活動 展示幾位學生畫的卡片，簡介下一節課將開始使用 Canva，請大家準備好數位創作心情！</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
		活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。					
十五	清境Maker-幸福手札(2)/(1節)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 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。 藝術1-II-6	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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想創作 藝術(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。 國Ab-II-2 1,200 個常用字的使	1. 認識卡片的基本元素與設計原則 2. 學會 Canva 基本操作：選模板、插圖、加文字、配色等 3. 設計一張具有個人風格的母親節卡片 4. 能透過數位創作表達感謝，並分享自己的作品	一、準備活動 登入 Canva: 指導學生利用 OPEN ID 登入 Canva 帳號，老師同步操作投影 二、發展活動 1 教師示範： 示範操作 Canva： (1)選擇「卡片」設計尺寸 (2)更改背景色 (3)插入文字區塊、圖片 (4)使用圖庫找花朵/愛心 2. 學生初步實作： (1)學生根據上節課的草圖，開始設計卡片初稿：	口頭評量： 分享自己的卡片並參與討論。 實作評量：能操作Canva軟體。	1. 巨岩- Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. CANVA

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>能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國2-II-2運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	用。		<p>(2)從模板出發 → 更改內容 → 插入祝福語</p> <p>3. 存檔與備份 教學生點選「下載」或「儲存為圖片」，並命名好檔案</p> <p>三、綜合活動 展示幾位學生作的卡片，並分享心得。</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
十六	清境Maker-幸福手札(3)/(1節)	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</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-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</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>國2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達</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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</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(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>國Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p>	<p>1. 認識卡片的基本元素與設計原則</p> <p>2. 學會 Canva 基本操作：選模板、插圖、加文字、配色等</p> <p>3. 設計一張具有個人風格的母親節卡片</p> <p>4. 能透過數位創作表達感謝，並分享自己的作品</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 登入 Canva: 指導學生利用 OPEN ID 登入 Canva 帳號</p> <p>2. 任務活動說明：「今天我們要讓卡片更漂亮、更感人！」</p> <p>二、發展活動</p> <p>1 美化技巧教學：                      (1)使用色彩搭配（對比與協調）                      (2)加入圖框/插圖/背景裝飾                      (3)調整字體風格與版面</p> <p>2. 學生進階設計                      學生根據指導內容進行優化設計                      老師提供個別指導，如幫學生調整圖層或配色建議</p> <p>3. 存檔與備份                      教學生點選「下載」或「儲存為圖片」，並命名好檔案</p>	<p>口頭評量：                      分享自己的卡片並參與討論。</p> <p>實作評量：                      能完成Canva軟體製作母親節卡片。</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>3. CANVA</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
		想法。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。			三、綜合活動 學生彼此交換裝置預覽作品，提出一項欣賞之處		
十七	清境Maker-幸福手札(4)/(1節)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及	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-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 藝術 E-II-3 點線面創作體驗、平面創作、聯想	1. 認識卡片的基本元素與設計原則 2. 學會 Canva 基本操作：選模板、插圖、加文字、配色等 3. 設計一張具有個人風格的母親節卡片 4. 能透過數位創作表達感謝，並分享自己的作品	一、準備活動 1. 登入 Canva: 指導學生利用 OPEN ID 登入 Canva 帳號 2. 任務活動說明：「今天我們要完成卡片！」 二、發展活動 1 完成最終潤飾： 學生完成最後修改 → 檢查祝福語是否完整，確認圖片	口頭評量： 分享自己的卡片並參與討論。 實作評量： 能完成Canva軟體製作母親節卡片。	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. CANVA

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>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>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問</p>	<p>創作</p> <p>藝術(視) E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>國 Ab-II-2 1, 200 個常用字的使用。</p>		<p>排版沒錯誤</p> <p>2. 小組分享發表 每位學生投影自己的卡片 (或用平板展示) 口頭說出自己最喜歡卡片哪一部分，以及對媽媽說的一句話</p> <p>3. 存檔與備份 教學生點選「下載」或「儲存為圖片」，並命名好檔案</p> <p>4. 成果下載與列印 教師統一將作品存檔，可選擇列印或匯出發送給家長</p> <p>三、綜合活動</p> <p>心情回饋：學生寫下：我今天學到什麼 Canva 技巧？我最想對媽媽說的一句話是什麼？</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
		題解決的方法。					
十八	清境 Maker-身歷其境(1)/(1 節)	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>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 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，</p>	<p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。</p> <p>綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p>	<p>1. 認識 Google Maps 和 Google Earth 的基本功能與操作</p> <p>2. 能透過數位工具找出美術館的地點並進行虛擬導覽</p> <p>3. 了解世界不同地區的美術館特色與藝術作品</p> <p>4. 結合觀察與創作，完成一張「我的想像美術館」畫作</p>	<p>一、準備活動</p> <p>教師詢問學生是否看過地圖、是什麼樣的呈現方式。</p> <p>教師介紹電子地圖的優點。</p> <p>教師介紹 Google 地圖。</p> <p>問：「你知道世界上有什麼有名的美術館嗎？」出示地圖，引起動機</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 教師示範 Google Maps</p> <p>(1) 搜尋地點</p> <p>(2) 切換衛星模式</p> <p>(3) 定位與路線查找</p> <p>2. 學生實作探索</p> <p>學生使用平板搜尋：「羅浮宮、美術館、故宮…」在地圖上標示出地點，認</p>	<p>口語評量：能說出電子地圖的優點。</p> <p>實作評量：能操作地圖尋找地點。</p> <p>實作評量：完成學習單。</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【什麼是網路地圖】</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
		並珍視自己與他人的創作。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。			識不同國家的地理位置 3. 教師介紹 Google Earth 使用投影實際操作： 「飛到巴黎的羅浮宮」、「轉動地球找美術館」 4. 學習單記錄 學生畫下今天看到的地圖位置與 國旗（簡單手繪） 三、綜合活動 複習 Google Maps 與 Google Earth，並完成學習單。		
十九	清境 Maker-身歷其境(2)/(1 節)	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 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 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具	1. 認識 Google Maps 和 Google Earth 的基本功能與操作 2. 能透過數位工具找出美術館的地點並進行虛擬導覽 3. 了解世界不同地區的美術館特色與藝術作品 4. 結合觀察與創作，完成一張「我的想像美術館」畫作	一、準備活動 1. 教師複習 Google Maps 與 Google Earth。 2. 老師說：「今天我們要參觀羅浮宮，看看裡面有什麼！」 二、發展活動 1. 虛擬導覽體驗 教師帶領學生使用 Google Earth 虛擬導覽：羅浮宮（法國）、大都會博物館	口語評量：能分享自己搜尋到的地點。 實作評量：能操作地圖尋找地點。	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是網路地圖】

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
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>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 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。</p>	<p>知能。</p> <p>視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。</p> <p>綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p>		<p>(美國)、故宮博物院(台灣)、學生邊看邊記錄學習單：建築外觀、內部空間、看到的作品</p> <p>2. 小組討論與分享 小組討論：「你最喜歡哪一個美術館？為什麼？」</p> <p>三、綜合活動 教師總結三個美術館的特色與地點，讓學生貼貼紙地圖加強記憶</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
二十	清境 Maker-身歷其境(3)/(1 節)	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>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 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活</p>	<p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。</p> <p>綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p>	<p>1. 認識 Google Maps 和 Google Earth 的基本功能與操作</p> <p>2. 能透過數位工具找出美術館的地點並進行虛擬導覽</p> <p>3. 了解世界不同地區的美術館特色與藝術作品</p> <p>4. 結合觀察與創作，完成一張「我的想像美術館」畫作</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師複習 Google Maps 與 Google Earth。</p> <p>2. 引導發想問：「如果你來設計一座美術館，它長什麼樣？展出什麼？」</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 草圖構思</p> <p>1. 學生使用學習單，簡單畫出構想草圖：建築外觀、展覽主題（例如：動物、漫畫、玩具）。</p> <p>2. 繪製我的美術館</p> <p>學生用畫紙正式創作，可自由運用色彩與造型風格</p> <p>學生使用色筆或平板繪圖（如小畫家或 Canva）創作自己的畫作</p> <p>三、綜合活動</p> <p>學生分享：約 3-4 位學生分享自己的構想與畫作</p>	<p>口語評量：能分享自己美術館。</p> <p>實作評量：能完成設計。</p>	<p>1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體【什麼是網路地圖】</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
		中美感的普遍性與多樣性。環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。					
二十一	清境 Maker-身歷其境(4)/(1 節)	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 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。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。	1. 認識 Google Maps 和 Google Earth 的基本功能與操作 2. 能透過數位工具找出美術館的地點並進行虛擬導覽 3. 了解世界不同地區的美術館特色與藝術作品 4. 結合觀察與創作，完成一張「我的想像美術館」畫作	一、準備活動 教師複習 Google Maps 與 Google Earth。 二、發展活動 1. 美術館命名與文字撰寫 學生幫自己的美術館取名字，並寫一段導覽詞：「歡迎來到_____，這裡展出_____」 2. 展示與導覽發表 小組輪流將畫作貼在 PADLET 上，用導覽詞介紹自己的美術館 3. Google Earth 創意延伸： 教師請學生選定自己想把美	實作評量：能完成設計並展示。 口語評量：能評論並回饋心得。	1. 巨岩-Google 網路 AI 好幫手 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是網路地圖】

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
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
		感。 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。	綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。		術館「蓋在哪裡」(用地圖點選地點)，例如放在故鄉、巴黎、喜歡的島嶼等  三、綜合活動 學生在 PADLET 寫下評論與德的回饋		

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。
- 計畫可依實際教學進度填列，週次得合