

南投縣永興國民小學 113 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊教育	年級/班級	三年甲班
類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程	上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
		教師	永興教師團隊/陳建隆老師編修
配合融入之領域或議題 (統整性課程須 2 以上)	☒ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	

對應的學校願景
(統整性探究課程)

健康、品格、學習力

與學校願
景呼應之
說明

健康：建立康健的數位使用習慣與態度。
品格：養成資訊社會應有的態度與責任
學習力：增進善用資訊解決問題與運算思維能力

設計理念	藉由運算思維的思考模式及設計製作的學習歷程，養成學生動手實作、設計與創造科技工具及產品的知能，進而建構科技的系統性思考、創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等思考能力。		
總綱核心素養具體內涵	A-1 身心素質與自我精進 B-1 符號運用與溝通表達 C-1 道德實踐與公民意識	領綱核心素養具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-B1

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

			理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。
課程目標	一、善用資訊科技知能以培養創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 二、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。		

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
第一~二週	一、我們的好朋友-電腦/2	科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 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。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視	1. 能具備遵守規則的責任心。 2. 能辨識電腦硬體。 3. 能操作電腦開關機。 4. 能操作滑鼠。	一、引起動機 1. 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。熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 2. 填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約。 二、發展活動 1. 從課本與教室環境中認識電腦的基本配備。 2. 操作電腦開機。 3. 從課本圖中認識操控電腦的各種方式。	1. 能感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 品 EJU4 自律負責。	方法與健康行為的維持原則。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。		4. 操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。開啟電腦接接樂訓練滑鼠控制技巧。 5. 操作電腦關機。 6. 從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，能分類輸入與輸出設備。開啟電腦大觀園加深對硬體設備的認知。開啟硬體連連看遊戲進行練習。 7. 從課本圖形中認識使用電腦的健康習慣。開啟坐姿糾察隊遊戲，判讀正確坐姿。 三、統整活動 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。		
第三~四週	二、點點按按玩電腦/2	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	1. 認識軟硬體電腦設備。 2. 學會清潔與保養電腦。	一、引起動機 1. 從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。 2. 觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。	1. 能遵守健康的生活規範。 2. 能發現生活中的視覺元素，並表	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		二、發展活動 1. 操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。 2. 變換桌面背景，調整桌面圖示。 3. 從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。 三、統整活動 1. 開啟 Windows 介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。	達自己的情感。 3. 多媒體測驗： 【Windows 介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	
第五~七週	二、點點按按玩電腦/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。	1. 認識軟硬體電腦設備。 2. 學會清潔與保養電腦。	一、引起動機 1. 從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。 2. 觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 二、發展活動 1. 操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。	1. 遵守健康的生活規範。 2. 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		素，並表達自己的情感。	視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		2. 變換桌面背景，調整桌面圖示。 3. 從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。 三、統整活動 1. 開啟 Windows 介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。	3. 多媒體測驗： 【Windows 介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	
第八~十週	四、檔案管理小達人/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 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 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 認識二進位，能分辨檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 能按照路徑尋找檔案。	一、引起動機 1. 觀察課本圖形，描述整理資料的好處。 2. 辨識檔案名稱與類型。 二、發展活動 1. 建立文字檔案、輸入內容與儲存。 2. 認識檔案大小與二進位、觀察文字檔案大小。 3. 開啟「檔案排大小」遊戲，複習檔案大小比較。 4. 新增資料夾與認識樹狀結構，一層層進入資料夾，尋找檔案。	1. 能描述數位資源的整理方法。 2. 能蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 3. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					三、統整活動 1. 練習檔案操作，包含選取、剪下、搬移、重新命名、刪除與還原檔案。 2. 改變資料夾檢視模式與排序檔案。 3. 根據老師提示路徑，尋找並瀏覽圖片。	【電腦大富翁】	
第十一~十三週	五、英文打字 ABC/3	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。	1. 認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2. 操作記事本軟體，新增、修改與儲存文字檔案。	一、引起動機 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 二、發展活動 1. 練習打字指法，學習正確姿勢。 2. 開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 三、統整活動 1. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。	1. 能概述健康的資訊科技使用習慣。 2. 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩 - Windows 10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
							打字練習網
第十七~十八週	七、電腦繪圖小畫/2	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 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。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。	1. 學會運用小畫家的工具繪製圖案。 2. 學會運用想像力，填入色彩。	一、引起動機 1. 從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 二、發展活動 1. 開啟小畫家軟體，認識介面。 2. 運用直線工具繪製聖誕樹。 3. 運用不同的筆刷繪製雪人。 4. 開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 三、統整活動 1. 開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。	1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 2. 能體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 3. 多媒體測驗： 【小畫家介面大考驗】 【本課測驗遊戲】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
						【電腦大富翁】	
第十九~二十一週	八、彩繪創作與運算思維/3	科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通	科議 P-II-1 基本的造形概念。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 自 INb-II-7 動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。	1. 學會組合影像。 2. 能拆解問題、思考與設計，並將想像的畫面繪製出來。	一、引起動機 1. 認識運用運算思維的思考步驟。 二、發展活動 1. 運用複製、去背的技巧，組合聖誕樹、房子與雪人，加入文字祝辭。 三、統整活動 1. 運用運算思維的，完成題目「火星上的第一棵植物」設計繪畫。	1. 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 2. 能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。 3. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		自己的想法與發現。					

【第二學期】

課程名稱	資訊教育	年級/班級	三年甲班
類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程	上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
		教師	永興教師團隊/陳建隆老師編修
配合融入之領域或議題 (統整性課程須 2 以上)	☒ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	

對應的學校願景
(統整性探究課程)

健康、品格、學習力

與學校願
景呼應之
說明

健康：建立康健的數位使用習慣與態度。
品格：養成資訊社會應有的態度與責任
學習力：增進善用資訊解決問題與運算思維能力

設計理念	藉由運算思維的思考模式及設計製作的學習歷程，養成學生動手實作、設計與創造科技工具及產品的知能，進而建構科技的系統性思考、創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等思考能力。		
總綱核心素養具體內涵	A-1 身心素質與自我精進 B-1 符號運用與溝通表達 C-1 道德實踐與公民意識	領綱核心素養具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

			當的回應，以達成溝通及互動的目標。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。
課程目標	一、善用資訊科技知能以培養創造、設計、批判、邏輯、運算等能力。 二、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律。		

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一	一、報告老師！我要學文書（一）/1	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國 Ab-II-4 多音字及多義字。	1. 認識文書處理 2. 認識 Word 介 3. 打字練習	一、引起動機 1. 教師介紹使用電腦製作文件，就叫做【文書處理】。 2. 學生觀摩範例成果。 3. 教師介紹常見的文書處理軟體：Word、Writer、Google 文件等。 4. 教師介紹 Word 的介面、工具列、尺規、插入點、工具列。 二、發展活動 1. 學生新增 Word 文件與調整顯示比例。 2. 讓學生複習到如何切換輸入法、切換中英文。	1. 能認識常見的資訊系統。 2. 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。	● 小石頭版—Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【認識 Word 2016 介面】 【認識注音輸入】 【認識組合鍵】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					3. 學生輸入標點符號。 4. 學生存檔及開啟舊檔。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		
二	一、報告 老師！我要學文書 (二) /1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 T-II-9 雲端服務或工具的使用。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國 Ab-II-4 多音字及多義字。	1. 短文編排 2. 檢視比例 3. 存檔 4. 打字練習	一、引起動機 1. 教師說明短文編排的目標。 二、發展活動 1. 學生藉由一篇短文做練習編排。 2. 學生認識文件的顯示比例與檢視模式。 3. 學生設定文字的字型、大小與色彩。 4. 學生能知道儲存的重要。 5. 教師說明在 Word2016 中支援運用 OneDrive 與 Google 雲端硬碟。 三、統整活動	1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	● 小石頭版—Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【標點符號輸入大考驗】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
三	二、老師 謝謝您—— 感謝卡 (一) /1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	認識 感謝卡 學會 建立感謝卡的文件 邊界、方向與尺寸	一、引起動機 1. 教師從課本範例圖中說明各種應用圖文的卡片，例如：感謝卡、母親節卡、生日卡、聖誕節卡、教師節卡、新年賀卡…等。 2. 從課本圖例中瞭解實體卡片的形態，例如單面、雙面、造型等。 3. 讓學生決定使用感謝卡傳達心意的對象、寫在課本上。 4. 教師說明版面配置的概念，認識邊界、方向、大小三個重要功能。	1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	● 小石頭版——Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 ● 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					二、發展活動 1. 學生開啟練習檔來練習。 2. 學生設定頁面大小與窄邊界，將文件改為 B5 卡片尺寸。 3. 學生將文件改為橫向。 4. 學生將文字置中對齊。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		
四	二、老師 謝謝您— 感謝卡 (二) /1	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。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與	●學會插入線上圖片 ●學會搜尋創用 CC 授權的圖片	一、引起動機 1. 教師說明卡片內文圖片安排。 二、發展活動 1. 讓學生認識文件中的圖片應用。 2. 學生運用「尺規」，設定首行縮排、首行凸排。 3. 學生插入線上圖片，並能使用搜尋條件「僅限 Creative	1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【圖像影片的取得方法】 【什麼是創用 CC】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	立體創作、聯想創作。		Commons」，搜尋創用 CC 授權的圖片。 4. 學生插入外部圖片，並調整文繞圖的方式，完成背景圖。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		【校園打字 GAME】
五	二、老師謝謝您——感謝卡（三）/1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	●學會調整圖片大小 ●學會列印	一、引起動機 1. 教師簡單說明文繞圖的排列方式（後面幾堂課再詳細說明）。 二、發展活動 1. 學會插入外部圖片，並調整文繞圖為「文字在前」，製作插圖效果。 2. 學會調整圖片大小。 3. 認識常見的圖片格式(jpg、png)。 4. 學會列印，將卡片列印出來，分享作品。	1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	●小石頭版——Word2016超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【版面配置的技巧】 【注音指法戰鬥營】 【注音射擊】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					5. 同儕互相觀摩。 6. 觀摩課文內各種卡片範例。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		【校園打字 GAME】
六	三、戶外郊遊趣——我的作文（一）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Ba-II-1 記敘文本的結構。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。	●學會複製文字格式 ●學會插入、複製、貼上文字	一、引起動機 1. 教師引導：仔細觀察課本上的文章，說出如何讓文章變得更漂亮？ 2. 學生從課本範例中認識段落的編排方式。 3. 教師說明圖文並茂的文件可以讓閱讀體驗更豐富。 4. 教師說明圖片的來源可為自製繪圖、搜尋網路、拍照等。 二、發展活動 1. 學生開啟練習小檔案來練習。	1. 能認識基本的數位資源整理方法。	●小石頭版——Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【圖片和文字的排列】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					2. 學生文字插入、複製與貼上。 3. 學生複製文字格式。 4. 學生段落設定，能調整行距。 5. 學生顯示或隱藏段落標記，方便閱讀。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		
七	三、戶外郊遊趣——我的作文（二）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Ba-II-1 記敘文本的結構。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。	●學會調整段落、間距	一、引起動機 1. 學生複習前一課學到的內容，能說出段落、縮排與行距的意義。 二、發展活動 1. 學生取消貼齊格線功能。 2. 學生調整間距（段落與段落的間隔），讓段落更分明。 3. 學生在段落設定中調整縮排與行距，讓第一行縮排。	1. 能認識基本的數位資源整理方法。	●小石頭版—Word2016超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【注音射擊】 【中文單字雪球戰】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。			4. 學生調整版面設定，加上格線，讓文章像寫在稿紙上。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		【校園打字 GAME】
八	三、戶外郊遊趣——我的作文（三）/1	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。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Ba-II-1 記敘文本的結構。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。	● 學會使用圖片環繞 ● 學會去背 ● 學會在文件中引用資料來源 學會匯出 PDF	一、引起動機 1. 學生能分辨圖片環繞的各種類型、以及使用時機。 二、發展活動 1. 學生去除單純圖片的背景。 2. 學生在文章中加上圖片來源，尊重智慧財產權。 3. 學生設定頁面邊框。 4. 學生匯出為 PDF 檔案。 5. 學生設置文件為直書或橫書。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。	1. 能認識與使用資訊科技以表達想法。	● 小石頭版——Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是去背圖片】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。			2. 讓學生從課本習題複習所學。		
九	四、超完美的功課表（一）/1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 D-II-2 數位資料的表示方法。 數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。	● 學會建立表格 ● 學會調整列高與欄寬	一、引起動機 1. 學生從課本範例中了解表格的用處，例如月曆、功課表、星座調查表、好友通訊錄、成語填字遊戲等。 2. 教師說明表格是由儲存格構成的，並分為列與欄。 3. 教師介紹建立表格的三種方法：插入表格時拖曳選擇大小、手繪表格、輸入欄列數量插入表格。 二、發展活動 1. 學生將「用逗號分開的文字」轉換成表格。	1. 能用資訊科技解決生活簡單的問。 2. 能認識與使用資訊科技以表達想法。	● 小石頭版—Word2016超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是表格】 【表格的運用與規劃】 【校園打字GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		2. 學生新增、刪除欄或列。 3. 學生調整列高與欄寬。 4. 學生合併儲存格。 5. 學生分割儲存格。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		
十	四、超完美的功課表（二）/1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 D-II-2 數位資料的表示方法。 數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	●學會調整表格、儲存格	一、引起動機 1. 教師展示表格成果，說明本堂課練習內容。 二、發展活動 1. 學生在表格中輸入資料。 2. 學生在表格中繪製對角線。 3. 學生設定文字在表格中的對齊方式。 4. 學生將儲存格填入色彩。 5. 學生複選不連續的儲存格。 6. 學生插入文字藝術師當作標題，並能調整樣式。 三、統整活動	1. 能認識基本的數位資源整理方法。 2. 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據	●小石頭版—Word2016超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【儲存格的合併與分割】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		報讀折線圖，並據以做簡單推論。 藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。			1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。	以做簡單推論。	
十一	四、超完美的功課表（三）/1	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 D-II-2 數位資料的表示方法。 數 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	●學會加入背景圖 ●學會使用文字藝術師	一、引起動機 1. 教師展示表格成果，說明本堂課練習內容。 二、發展活動 1. 學生插入圖片，使用「文字在前」的方式，設定為背景圖。 學生加入圖片並設定為滿版背景圖。 2. 學生練習運用學到的表格技巧，自製「功課表」。 3. 學生列印有背景圖的文件。 三、統整活動	1. 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	●小石頭版—Word2016超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【文字藝術師】 【注音射擊】 【中文單字雪球戰】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。			1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十二	五、蝴蝶的一生——學習單（一）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 D-II-2 數位資料的表示方法。 自 INd-II-3 生物從出生、成長到死亡有一定的壽命，透過生殖繁衍下一代。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	● 瞭解 Smart-Art 的應用 ● 學會加入 Smart-Art ● 學會運用 SmartArt 清單	一、引起動機 1. 教師引導：我們常說一圖解千文，只要圖片畫得好，可以傳達的訊息會比文字更快被理解、更容易懂。 2. 教師說明什麼是 SmartArt，以及有哪些圖形樣式，例如：清單、流程圖、循環圖、關聯圖、階層圖、金字塔圖…等。 3. 學生描述「蝴蝶的一生」四個階段：卵、幼蟲、蛹、成蟲。 二、發展活動	1. 能認識與使用資訊科技以表達想法。	● 小石頭版—Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		力，豐富創作主題。			1. 學生插入空白的 SmartArt 清單。 2. 學生在 SmartArt 增刪圖案與輸入文字。 3. 學生將已經打好的文字轉換為 SmartArt 清單。 4. 學生套用 SmartArt 色彩與樣式。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		
十三	五、蝴蝶的一生——學習單（二）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資 D-II-2 數位資料的表示方法。 自 INd-II-3 生物從出生、成長到死亡有一定的壽命，透過生殖繁衍下一代。	●學會轉換 SmartArt 類型 ●學會運用 SmartArt 循環圖	一、引起動機 1. 教師說明清單圖與循環圖的樣式。 二、發展活動 1. 學生將 SmartArt 轉換為不同的 SmartArt 類型圖。 2. 學生將「蝴蝶的一生」從清單圖轉換為循環圖。 3. 學生調整 SmartArt 的樣式。	1. 能認識基本的數位資源整理方法。 2. 能運用簡單分類、製作圖表等	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【什麼是立體圖案】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		已有的資訊或數據。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題	視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		4. 學生調整 SmartArt 的尺寸。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。	方法，整理已有的資訊或數據。	【校園打字 GAME】
十四	五、蝴蝶的一生——學習單（三）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 自 INd-II-3 生物從出生、成長到死亡有一定的壽命，透過生殖繁衍下一代。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	●學會運用 SmartArt 連續圖片清單 ●學會在 SmartArt 中加入強調圖片	一、引起動機 1. 教師說明同樣是循環圖類型的 SmartArt 樣式中，也有各種不同的呈現方式。 二、發展活動 1. 學生將「蝴蝶的一生」從「循環圖—循環矩陣圖」轉換為「圖片—連續圖片清單」。 2. 學生複習調整 SmartArt 樣式。 3. 學生插入「強調圖片」到 SmartArt 並編輯圖文內容。	1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【中文單字雪球戰】 【中文文章大挑戰】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		力，豐富創作主題。			學生運用本課技巧，製作「植物的一生」：種子、發芽、長出葉子、開花、結果。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
十五	六、認識臺灣古蹟（紅毛城）——封面（一）/1	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。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	● 學會運用維基百科 ● 報告封面標題設計 ● 學會運用圖案製作標題文字	一、引起動機 1. 教師說明可以從維基百科中搜尋臺灣古蹟，如：淡水紅毛城、鹿港龍山寺、臺南赤崁樓等。 2. 學生從課本內文圖示中，認識創用 CC 授權標章。 3. 教師介紹教育部創用 CC 資訊網。 4. 教師說明如何將網路的圖文運用於文件中，以及取用要遵守智慧財產權。	1. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	● 小石頭版—Word2016 超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【封面設計的 3 大要素】 【超連結】 【物件群組】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。			5. 學生能描述報告封面的設計要素。 6. 教師介紹插入圖案的各種圖形。 二、發展活動 1. 學生插入圖案、套用樣式與效果，讓圖案變得更立體。 2. 學生在圖案中新增文字與調整段落設定，讓文字顯示在圖案的中間。 3. 學生複製、排列對齊圖案，製作標題文字。 4. 學生將圖案對齊、均分與群組化。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十六	六、認識 臺灣古蹟 (紅毛城) — 封面 (二) /1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	● 報告封面內文設計 ● 學會插入文字方塊 ● 學會加入項目符號 學會加入導引線		1. 能認識基本的數位資源整理方法。	● 小石頭版—Word2016超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【中文單字雪球戰】 【中文文章大挑戰】 【校園打字GAME】
十七	七、認識 臺灣古蹟 (紅毛城) — 內頁 (一) /1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物	● 報告內頁設計 ● 認識電子書 ● 學會擷取網頁文字	一、引起動機 1. 教師提問：在設計版面時，你認為要注意什麼呢？ 2. 教師說明報告內頁的版面設計。 3. 教師介紹什麼是電子書，而PDF就是一種常見的電子書格式。 二、發展活動	1. 能讀懂與學習階段相符的文本。	● 小石頭版—Word2016超簡單 ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是電子書】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。		1. 學生將網頁的文字貼到文件中並調整文字格式。 2. 學生下載網路圖片並套用圖片樣式。 3. 學生將維基百科的授權字樣加入到文件中。 4. 學生設定網頁超連結，完成圖文資料來源備註。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。		【校園打字 GAME】
十八	七、認識臺灣古蹟（紅毛城）—內頁（二）/1	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 T-II-2 文書處理軟體的使用。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文	●學會套用圖片樣式 ●學會插入超連結 ●學會插入線上視訊	一、引起動機 1. 教師展示內頁成果，說明本堂課練習內容。 二、發展活動 1. 學生開啟文件中的超連結。 2. 學生加入頁首、頁尾、頁碼。 3. 學生插入線上視訊。	1. 能表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【中文單字雪球戰】

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	●認識電子書閱讀平臺	4. 學生運用本課所學，完成「認識臺灣古蹟」的內頁。 5. 教師介紹電子書的各種閱讀平台，以及書籍的演變。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		【中文文章大挑戰】 【校園打字 GAME】
十九	八、雲端分享與 Google 文件 (一) /1	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。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 T-II-9 雲端服務或工具的使用。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	●學會運用 Google 雲端硬碟上傳與下載檔案	一、引起動機 1. 教師提問：如果要分享檔案給他人，或者將在學校製作的檔案帶回家繼續編輯，你知道有哪些方式呢？說說看。 2. 教師介紹 Google 雲端硬碟與應用方式。 二、發展活動 1. 學生新增資料夾與收納檔案。 2. 學生上傳資料夾與檔案。	1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 蒐集與整理各類資源，處理個人日常	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【中文單字雪球戰】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。			3. 學生共用資料夾與檔案。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。	生活問題。	
二十	八、雲端分享與 Google 文件（二）/1	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。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 T-II-9 雲端服務或工具的使用。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	●學會建立 Google 文件 ●學會將 Google 下載到電腦中	一、引起動機 1. 教師介紹 Google 文件。 二、發展活動 1. 學生在 Google 雲端硬碟中建立 Google 文件。 2. 學生重新命名 Google 文件。 學生在 Google 文件中設定文字格式。 3. 學生在 Google 文件中插入雲端硬碟中的圖片。 4. 學生下載 Google 文件到電腦中。 三、統整活動	1. 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 2. 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	●小石頭版—Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【中文文章大挑戰】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
二十一	八、雲端 分享與 Google 文件 (二) /1	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。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 T-II-9 雲端服務或工具的使用。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。	●學會建立 Google 文件 ●學會將 Google 下載到電腦中	一、引起動機 1. 教師介紹 Google 文件。 二、發展活動 1. 學生在 Google 雲端硬碟中建立 Google 文件。 2. 學生重新命名 Google 文件。 學生在 Google 文件中設定文字格式。 3. 學生在 Google 文件中插入雲端硬碟中的圖片。 4. 學生下載 Google 文件到電腦中。 三、統整活動 1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。	1. 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 2. 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	●小石頭版——Word2016 超簡單 ●老師教學網站互動多媒體 【中文文章大挑戰】 【校園打字 GAME】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
					2. 讓學生從課本習題複習所學。		