

## 南投縣永興國民小學 115 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	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，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)	<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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input 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 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 type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	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	介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識硬體與軟體、熟悉視窗環境及使用鍵盤輸入的技巧，培養使用科技的基本知能。學習使用系統內建軟體小畫家練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能力，鍛鍊運算思維，分析題目並創作符合題意的繪圖作品。同時培養學生資訊素養倫理的正確觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。			

<p>總綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</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。</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。</p> <p>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-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。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。</p> <p>健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</p> <p>自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。</p> <p>國小科技資訊教育參考：科技素養是利用知識、創意、材料、資料和 工具等資源採取行動，以調適環境，滿足人類需要和愛好的基本必要能力。</p> <p>能運用資訊科技與運算思維解決問題、 溝通表達、與合作共創，並建立資訊社會中公民應有的態度與責任，以滿足資訊時代中生活 與職涯之需求。</p>
------------------------	---	------------------------	--

課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。</li> <li>2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。</li> <li>3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。</li> <li>4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。</li> <li>5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。</li> <li>6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。</li> <li>7. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。</li> </ol>
------	--

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。	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能具備遵守規則的責任心。</li> <li>2. 能辨識電腦硬體。</li> <li>3. 能操作電腦開關機。</li> <li>4. 能操作滑鼠。</li> </ol>	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b> 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。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能感受資訊科技於日常生活之重要性。</li> <li>2. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</li> </ol>	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。 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。	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。		3. 從課本圖中認識操控電腦的各種方式。 4. 操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。開啟電腦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。 <b>三、統整活動</b> 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 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。	<b>一、引起動機</b> 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。	1. 能遵守健康的生活規範。	1. 巨岩-Windows10

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						
		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。	2. 學會清潔與保養電腦。	2. 觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。  <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b> 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。	2. 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 3. 多媒體測驗： 【Windows 介面大考驗】 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】	電腦入門
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。	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。	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b>	1. 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。		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。 <b>三、統整活動</b> 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。 資議 T-II-4 資料搜尋的基本方法。 資議 D-II-3 系統化數位資料管理方法。	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。	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b> 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。	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：	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 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。		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。 <b>三、統整活動</b> 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。	【本課測驗遊戲】 【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。	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。	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	<b>一、引起動機</b> 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 <b>二、發展活動</b> 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。	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：	巨岩-Windows10 電腦入門 花蓮打字

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						
		英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	與儲存文字檔案。 3. 練習英文打字。	<b>三、統整活動</b> 1. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 2. 開啟「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。	<b>【本課測驗遊戲】</b> <b>【電腦大富翁】</b>	練習網
第十四~十六週	六、中文輸入 ㄅ ㄆ ㄇ / 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。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	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。 國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	1. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵位置。 2. 練習中文打字。	<b>一、引起動機</b> 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中文鍵盤配置。 2. 切換中文輸入法，開啟記事本，練習注音輸入與選字。 <b>二、發展活動</b> 1. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。 2. 練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。 <b>三、統整活動</b> 1. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。	1. 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 2. 能選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 3. 多媒體測驗： <b>【本課測驗遊戲】</b> <b>【電腦大富翁】</b>	巨岩-Windows 10 電腦入門 花蓮打字練習網

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						
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】 【電腦大富翁】	1. 巨岩-Windows10 電腦入門
第十九~二十二週	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。	科議 P-II-1 基本的造形概念。	1. 學會組合影像。	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. 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	1. 巨岩-Windows10

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						
十一週		<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</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>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>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</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>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。</p>	<p>2. 能拆解問題、思考與設計，並將想像的畫面繪製出來。</p>	<p>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。</p> <p><b>三、統整活動</b></p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>3. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p>	電腦入門

【第二學期】

課程名稱	資訊教育		年級/班級	三年甲班
類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，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)	<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 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 type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	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	本課程介紹文書處理在生活中的應用，靈活使用文書處理軟體，實際應用於學校與生活中。熟悉 Word 視窗環境及鍵盤輸入的技巧，熟悉技巧後，藉由蒐集、整理網路資源來加強排版的能力。透過編輯各種類型的文件，了解文書在生活上的應用。			
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。	領綱核心素養具體內涵	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 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>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，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>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> <p>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>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>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，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>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。</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>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。</p> <p>數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p> <p>自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p> <p>社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的环境與文化內涵。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能認識文書處理軟體，並利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，設計出豐富美觀的文件，培養藝術美感素養。</li> <li>2. 學生會應用「變化字型、插入與修改圖片、製作表格」等文件編輯的技能，培養系統思考，並加強對資料的整理、分析、展示與應用的能力。</li> <li>3. 學生能活用 Word 的文書編輯功能，應用在短文編排、表格、專題報告等等生活上常用文件，培養運用資訊科技解決生活問題的能力。</li> <li>4. 學生能從網路媒體取得資訊，進行資料整合，培養科技資訊與媒體素養。</li> </ol>	

	<p>5. 學生學會運用雲端技術，分享作品與編輯文件，培養處理日常生活問題的能力。</p> <p>6. 學生能尊重智慧財產權，認識創用 CC 標章，引用圖文時根據作者要求註明來源，培養網路公民意識。</p>
--	---

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	<p>資議 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>資議 T-II-5 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>國 Ab-II-4 多音字及多義字。</p>	<p>1. 認識文書處理</p> <p>2. 認識 Word 介</p> <p>3. 打字練習</p>	<p>一、引起動機</p> <p>1. 教師介紹使用電腦製作文件，就叫做【文書處理】。</p> <p>2. 學生觀摩範例成果。</p> <p>3. 教師介紹常見的文書處理軟體：Word、Writer、Google 文件等。</p> <p>4. 教師介紹 Word 的介面、工具列、尺規、插入點、工具列。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 學生新增 Word 文件與調整顯示比例。</p> <p>2. 讓學生複習到如何切換輸入法、切換中英文。</p> <p>3. 學生輸入標點符號。</p> <p>4. 學生存檔及開啟舊檔。</p> <p>三、統整活動</p>	<p>1. 能認識常見的資訊系統。</p> <p>2. 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。</p>	<p>● 小石頭版—Word2016 超簡單</p> <p>● 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【認識 Word 2016 介面】</p> <p>【認識注音輸入】</p> <p>【認識組合鍵】</p> <p>【校園打字 GAME】</p>

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

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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 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。	資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 國 Be-II-2 在實際溝通方面，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						
					<p><b>二、發展活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生開啟練習檔來練習。</li> <li>2. 學生設定頁面大小與窄邊界，將文件改為 B5 卡片尺寸。</li> <li>3. 學生將文件改為橫向。</li> <li>4. 學生將文字置中對齊。</li> </ol> <p><b>三、統整活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</li> </ol>		
四	二、老師 謝謝您— 感謝卡 (二) /1	<p><b>資議 a-II-3</b> 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p><b>資議 t-II-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資議 p-II-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p><b>資議 H-II-2</b> 資訊科技之使用原則。</p> <p><b>資議 T-II-2</b> 文書處理軟體的使用。</p> <p><b>國 Be-II-2</b> 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。</p> <p><b>視 E-II-3</b> 點線面創作體驗、平面與</p>	<p>●學會插入線上圖片</p> <p>●學會搜尋創用 CC 授權的圖片</p>	<p><b>一、引起動機</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師說明卡片內文圖片安排。</li> </ol> <p><b>二、發展活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學生認識文件中的圖片應用。</li> <li>2. 學生運用「尺規」，設定首行縮排、首行凸排。</li> <li>3. 學生插入線上圖片，並能使用搜尋條件「僅限 Creative</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●小石頭版—Word2016 超簡單</li> <li>●老師教學網站互動多媒體</li> </ul> <p>【圖像影片的取得方法】</p> <p>【什麼是創用 CC】</p>

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						
		<p>國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>立體創作、聯想創作。</p>		<p>Commons」，搜尋創用 CC 授權的圖片。</p> <p>4. 學生插入外部圖片，並調整文繞圖的方式，完成背景圖。</p> <p><b>三、統整活動</b></p> <p>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</p>		<p>【校園打字 GAME】</p>
五	<p>二、老師 謝謝您— 感謝卡 (三) /1</p>	<p>資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>國 Be-II-2 在實際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。</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>●學會調整圖片大小</p> <p>●學會列印</p>	<p><b>一、引起動機</b></p> <p>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）。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>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。</p> <p>2. 學會調整圖片大小。</p> <p>3. 認識常見的圖片格式(jpg、png)。</p> <p>4. 學會列印，將卡片列印出來，分享作品。</p>	<p>1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>●小石頭版—Word2016超簡單</p> <p>●老師教學網站互動多媒體</p> <p>【版面配置的技巧】</p> <p>【注音指法戰鬥營】</p> <p>【注音射擊】</p>

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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 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	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 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	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 H-II-2 資訊科技之使用原則。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 1. 學生能分辨圖片環繞的各種類型、以及使用時機。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b> 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】

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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資議 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題。 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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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，	資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 1. 教師展示表格成果，說明本堂課練習內容。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b>	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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資議 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	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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	資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資議 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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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	資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 1. 教師說明清單圖與循環圖的樣式。 <b>二、發展活動</b> 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						
		<p>已有的資訊或數據。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p>	<p><b>視 P-II-2</b> 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p>		<p>4. 學生調整 SmartArt 的尺寸。</p> <p><b>三、統整活動</b></p> <p>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</p>	<p>方法，整理已有的資訊或數據。</p>	<p>【校園打字 GAME】</p>
十四	<p>五、蝴蝶的一生——學習單 (三) /1</p>	<p><b>資議 p-II-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資議 p-II-3</b> 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p><b>自 pa-II-1</b> 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像</p>	<p><b>資議 T-II-2</b> 文書處理軟體的使用。</p> <p><b>自 INd-II-3</b> 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。</p> <p><b>視 P-II-2</b> 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p>	<p>●學會運用 SmartArt 連續圖片清單</p> <p>●學會在 SmartArt 中加入強調圖片</p>	<p><b>一、引起動機</b></p> <p>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。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>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」。</p> <p>2. 學生複習調整 SmartArt 樣式。</p> <p>3. 學生插入「強調圖片」到 SmartArt 並編輯圖文內容。</p>	<p>1. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>●小石頭版—Word2016 超簡單</p> <p>●老師教學網站互動多媒體</p> <p>【中文單字雪球戰】</p> <p>【中文文章大挑戰】</p> <p>【校園打字 GAME】</p>

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。			<p>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。</p> <p><b>三、統整活動</b></p> <p>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</p> <p>2. 讓學生從課本習題複習所學。</p>		
十五	六、認識臺灣古蹟(紅毛城)——封面(一) / 1	<p>資議 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資議 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p>	<p>資議 H-II-2 資訊科技之使用原則。</p> <p>資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>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。</p> <p>國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學會運用維基百科</li> <li>● 報告封面標題設計</li> <li>● 學會運用圖案製作標題文字</li> </ul>	<p><b>一、引起動機</b></p> <p>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。</p> <p>2. 學生從課本內文圖示中，認識創用 CC 授權標章。</p> <p>3. 教師介紹教育部創用 CC 資訊網。</p> <p>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。</p>	<p>1. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—Word2016 超簡單</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【封面設計的 3 大要素】</li> <li>【超連結】</li> <li>【物件群組】</li> </ul>

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。			<p>5. 學生能描述報告封面的設計要素。</p> <p>6. 教師介紹插入圖案的各種圖形。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>1. 學生插入圖案、套用樣式與效果，讓圖案變得更立體。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生複製、排列對齊圖案，製作標題文字。</p> <p>4. 學生將圖案對齊、均分與群組化。</p> <p><b>三、統整活動</b></p> <p>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</p>		【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	<p>資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資議 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p>	<p>資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>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。</p> <p>國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 報告封面內文設計</li> <li>● 學會插入文字方塊</li> <li>● 學會加入項目符號</li> <li>● 學會加入導引線</li> </ul>		<p>1. 能認識基本的數位資源整理方法。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—Word2016超簡單</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【中文單字雪球戰】</li> <li>【中文文章大挑戰】</li> <li>【校園打字GAME】</li> </ul>
十七	七、認識 臺灣古蹟 (紅毛城) — 內頁 (一) /1	<p>資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資議 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p>	<p>資議 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>資議 T-II-2 文書處理軟體的使用。</p> <p>社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 報告內頁設計</li> <li>● 認識電子書</li> <li>● 學會擷取網頁文字</li> </ul>	<p>一、引起動機</p> <p>1. 教師提問：在設計版面時，你認為要注意什麼呢？</p> <p>2. 教師說明報告內頁的版面設計。</p> <p>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。</p> <p>二、發展活動</p>	<p>1. 能讀懂與學習階段相符的文本。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小石頭版—Word2016超簡單</li> <li>● 老師教學網站互動多媒體</li> <li>【什麼是電子書】</li> </ul>

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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 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。	資議 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 1. 教師展示內頁成果，說明本堂課練習內容。 <b>二、發展活動</b> 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】

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。	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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 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。	資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 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。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b> 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	資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資議 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。	資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資議 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	<b>一、引起動機</b> 1. 教師介紹 Google 文件。 <b>二、發展活動</b> 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。 <b>三、統整活動</b>	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	<p>資議 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資議 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</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>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>資議 S-II-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資議 T-II-9 雲端服務或工具的使用。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p> <p>國 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。</p>	<p>●學會建立 Google 文件</p> <p>●學會將 Google 下載到電腦中</p>	<p>一、引起動機</p> <p>1. 教師介紹 Google 文件。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 學生在 Google 雲端硬碟中建立 Google 文件。</p> <p>2. 學生重新命名 Google 文件。</p> <p>學生在 Google 文件中設定文字格式。</p> <p>3. 學生在 Google 文件中插入雲端硬碟中的圖片。</p> <p>4. 學生下載 Google 文件到電腦中。</p> <p>三、統整活動</p> <p>1. 學生開啟【校園打字 GAME】進行打字練習。</p>	<p>1. 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>2. 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>●小石頭版—Word2016 超簡單</p> <p>●老師教學網站互動多媒體</p> <p>【中文文章大挑戰】</p> <p>【校園打字 GAME】</p>

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。		