

### 南投縣力行國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

#### 【第一學期】

課程名稱	數位資訊—電腦世界真有趣		年級/班級	五年級/共 2 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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
			設計教師	江韋億
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input checked="" type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、力行、快樂、創造	與學校願景呼應之說明	1. 認識網路倫理、原則與法規的重要性，建立健康的數位使用規範。 2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。 3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。 4. 落實資訊科技教育，學習利用科技工具創造發想、展現自信、成就自我。	
設計理念	讓學生認識、了解簡報軟體的基本架構，並能透過簡報軟體分享資源與心得與設計闖關活動，表達豐富的想像與創造力，也要理解網路相關倫理、原則與法規的重要性，並遵守且不應侵害他人的福祉和正當權益。			

<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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</p> <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>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<p>1. 了解簡報軟體的基本架構，並能透過簡報軟體分享資源與心得，進而認識思考、理解藝術實踐的意義。</p> <p>2. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層，並認識與使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>3. 了解簡報軟體的操作，並認識與使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>4. 利用簡報軟體，來設計闖關遊戲，並能使用創意，來表達豐富的想像與創造力。</p> <p>5. 理解網路相關倫理、原則與法規的重要性，並遵守且不應侵害他人的福祉與正當權益。</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	單元一/簡報輕鬆學/2	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 了解簡報軟體的基本架構。</p> <p>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。</p> <p>3. 透過資訊活動的表現，思考、理解藝術實踐的意義。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>什麼是簡報軟體（開啟示範簡報並說明）。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 說明簡報軟體的使用時機。</p> <p>2. 解釋不同軟體的差異（免費/付費、自由軟體/商業軟體等）</p> <p>3. 簡報軟體示範與操作練習。</p> <p>【總結活動】</p> <p>1. 請學生發表：開啟簡報軟體（以 Impress 為例）並介紹軟體的視窗介面。</p> <p>2. 教師綜整學習活動。</p>	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>				

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
二	單元一/簡報輕鬆學/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 了解簡報軟體的基本架構。 2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。	【準備活動】 什麼是簡報軟體（開啟示範簡報並說明）。 【發展活動】	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>3. 透過資訊活動的表現，思考、理解藝術實踐的意義。</p>	<p>1. 說明簡報軟體的使用時機。</p> <p>2. 解釋不同軟體的差異（免費/付費、自由軟體/商業軟體等）</p> <p>3. 簡報軟體示範與操作練習。</p> <p>【總結活動】</p> <p>1. 請學生發表：開啟簡報軟體（以 Impress 為例）並介紹軟體的視窗介面。</p> <p>2. 教師綜整學習活動。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
三	單元二/簡報我編輯/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 學會簡報的不同編輯功能。 2. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。 3. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。	【準備活動】 1. 啟動 Impress，建立一份新簡報並存檔在指定的資料夾。 2. 輸入簡報標題(自我介紹)及副標題(班級、座號、姓名等)文字。 【發展活動】 1. 製作背景圖，並配合背景圖版面移動標題與副標題文字位置。 2. 介紹智慧財產權、著作權。	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則	社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		3. 上網搜尋可引用的學習圖片。 4. 介紹自己的興趣、專長。 5. 配合文字內容插入圖片、照片、或是小插圖。 <b>【綜合活動】</b> 1. 學生上台發表作品。 2. 票選優秀作品。 3. 教師綜整課程所學。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
四	單元二/簡報我編輯/2	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 學會簡報的不同編輯功能。</p> <p>2. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。</p> <p>3. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 啟動 Impress，建立一份新簡報並存檔在指定的資料夾。</p> <p>2. 輸入簡報標題(自我介紹)及副標題(班級、座號、姓名等)文字。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 製作背景圖，並配合背景圖版面移動標題與副標題文字位置。</p> <p>2. 介紹智慧財產權、著作權。</p> <p>3. 上網搜尋可引用的學習圖片。</p> <p>4. 介紹自己的興趣、專長。</p> <p>5. 配合文字內容插入圖片、照片、或是小插圖。</p> <p>【綜合活動】</p>	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手	議題，進行探究與實作。		1. 學生上台發表作品。 2. 票選優秀作品。 3. 教師綜整課程所學。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
五	單元三/簡報播播/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 學會簡報的播放功能。 2. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。	【準備活動】 1. 老師展現二位進度領先的學生作品，並模擬評分結果。 【發展活動】	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>3. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。</p>	<p>1. 學習投影片放映設定。</p> <p>2. 介紹優秀範例簡報。</p> <p>3. 教師引導學習重點並由學生發表與說明。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 學生上台發表作品。</p> <p>2. 票選優秀作品。</p> <p>3. 教師綜整課程所學。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
六	單元三/簡報播播/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 學會簡報的播放功能。 2. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。 3. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。	【準備活動】 1. 老師展現二位進度領先的學生作品，並模擬評分結果。 【發展活動】 1. 學習投影片放映設定。 2. 介紹優秀範例簡報。 3. 教師引導學習重點並由學生發表與說明。 4. 學生實作。 【綜合活動】 1. 學生上台發表作品。 2. 票選優秀作品。	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		3. 教師綜整課程所學。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
七	單元四/簡報更酷炫/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。</p> <p>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。</p> <p>2. 頁面效果展示與介紹。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。</p> <p>2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。</p> <p>3. 介紹轉場效果與示範。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>【總結活動】</p> <p>1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。</p> <p>2. 教師點評優秀作品。</p>	<p>口語評量</p> <p>實作評量</p>	<p>臺中資訊教</p> <p>市本課程電</p> <p>子版教材</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 學生再次調整自己的作品。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
八	單元四/簡報更酷炫/6	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。	【準備活動】 1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 2. 頁面效果展示與介紹。  【發展活動】	口語評量 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。</p> <p>2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。</p> <p>3. 介紹轉場效果與示範。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。</p> <p>2. 教師點評優秀作品。</p> <p>3. 學生再次調整自己的作品。</p>		



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
九	單元四/簡報更酷炫/6	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。 2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 2. 頁面效果展示與介紹。 【發展活動】 1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。 2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。 3. 介紹轉場效果與示範。 4. 學生實作。 【總結活動】	口語評量 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則	社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。 2. 教師點評優秀作品。 3. 學生再次調整自己的作品。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
十	單元四/簡報更酷炫/6	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。</p> <p>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。</p> <p>2. 頁面效果展示與介紹。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。</p> <p>2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。</p> <p>3. 介紹轉場效果與示範。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>【總結活動】</p> <p>1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。</p> <p>2. 教師點評優秀作品。</p>	<p>口語評量</p> <p>實作評量</p>	<p>臺中資訊教</p> <p>市本課程電</p> <p>子版教材</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 學生再次調整自己的作品。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十一	單元四/簡報更酷炫/6	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。	【準備活動】 1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 2. 頁面效果展示與介紹。  【發展活動】	口語評量 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。</p> <p>2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。</p> <p>3. 介紹轉場效果與示範。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。</p> <p>2. 教師點評優秀作品。</p> <p>3. 學生再次調整自己的作品。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十二	單元四/簡報更酷炫/6	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 了解簡報軟體的操作、編排、美化與圖層。 2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 1. 請學生依據主題簡報的內容，新增簡報封面頁內容。 2. 頁面效果展示與介紹。 【發展活動】 1. 新增一頁投影片，並依照各頁內容選擇合適的版面配置。 2. 圖片加入框線、陰影、濾鏡等效果。 3. 介紹轉場效果與示範。 4. 學生實作。 【總結活動】	口語評量 實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則	社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		1. 簡報版面設計完，與同學分享，以視覺及聽覺來感覺大家的投影片的美感與設計。 2. 教師點評優秀作品。 3. 學生再次調整自己的作品。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
十三	單元五/簡報多媒體/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 能了解簡報中套用程式範本、圖庫、增加聲音及影片的功能。</p> <p>2. 使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>開啟上周作業校園植物簡報，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>2. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。</p> <p>3. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>5. 教師視情況個別引導。</p>	<p>口語評量</p> <p>實作評量</p>	<p>臺中資訊教</p> <p>市本課程電</p> <p>子版教材</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>		<p>【總結活動】</p> <p>1. 教師說明：</p> <p>(1)播放屬性功能視軟體設計功能略有不同</p> <p>(2)有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。</p> <p>(3)介紹較通用格式：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。</p> <p>2. 教師進行搶答活動。</p> <p>3. 教師綜整今日所學。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十四	單元五/簡報多媒體/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用 原則	1. 能了解簡報中套用程式範本、圖庫、增加聲音及影片的功能。	【準備活動】 開啟上周作業校園植物簡報，插入備妥的聲音檔 (wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。	口語評量 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>2. 使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。</p>	<p><b>【發展活動】</b></p> <p>1. 插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>2. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。</p> <p>3. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>5. 教師視情況個別引導。</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>1. 教師說明：</p> <p>(1)播放屬性功能視軟體設計功能略有不同</p> <p>(2)有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。</p> <p>(3)介紹較通用格式：聲音</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>			<p>檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。</p> <p>2. 教師進行搶答活動。</p> <p>3. 教師綜整今日所學。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十五	單元五/簡報多媒體/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用 原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 能了解簡報中套用程式範本、圖庫、增加聲音及影片的功能。 2. 使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。	【準備活動】 開啟上周作業校園植物簡報，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。 【發展活動】 1. 插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。 2. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、	口語評量 實作評量	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>動畫)決定播放等屬性設定。</p> <p>3. 再插入備妥的影片檔 (mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>5. 教師視情況個別引導。</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>1. 教師說明：</p> <p>(1)播放屬性功能視軟體設計功能略有不同</p> <p>(2)有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。</p> <p>(3)介紹較通用格式：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。</p> <p>2. 教師進行搶答活動。</p> <p>3. 教師綜整今日所學。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
十六	單元五/簡報多媒體/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 能了解簡報中套用程式範本、圖庫、增加聲音及影片的功能。</p> <p>2. 使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>開啟上周作業校園植物簡報，插入備妥的聲音檔(wav、wma、mp3)，試播該頁簡報。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>2. 點選插入的媒體檔圖標，設定該媒體檔的播放方式：重覆播放、設定播放起迄時間或以事件(滑鼠、動畫)決定播放等屬性設定。</p> <p>3. 再插入備妥的影片檔(mpg、wmv、avi)，試播該頁簡報。</p> <p>4. 學生實作。</p> <p>5. 教師視情況個別引導。</p>	<p>口語評量</p> <p>實作評量</p>	<p>臺中資訊教</p> <p>市本課程電</p> <p>子版教材</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手</p>	<p>議題，進行探究與實作。</p>		<p>【總結活動】</p> <p>1. 教師說明：</p> <p>(1)播放屬性功能視軟體設計功能略有不同</p> <p>(2)有些媒體檔因為簡報軟體解碼支援不同的原因，未必能正確播放。</p> <p>(3)介紹較通用格式：聲音檔-wav、wma、mp3；影片檔-mpg、wmv、avi。</p> <p>2. 教師進行搶答活動。</p> <p>3. 教師綜整今日所學。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十七	單元六/闖關我設計/3	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 能利用簡報軟體，來設計闖關遊戲。 2. 能使用簡報軟體，來表達豐富的想像與創造力。	【準備活動】 1. 開啟三張投影片，每張投影片添加不同顏色底色的快取長方形。	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>2. 在每張投影片上輸入一道闖關題目和至少兩個答案選項的按鈕。</p> <p>3. 在每個題目投影片之後添加「答對了」和「答錯了」的回饋投影片。</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <p>1. 在第一張投影片上點選紅色矩形，設定連結到第三張黃色矩形投影片的点按動作。</p> <p>2. 分別設定藍矩形連結到紅矩形投影片，黃矩形連結到藍矩形投影片。</p> <p>3. 在「答對了」投影片中添加「挑戰下一題」按鈕，在「答錯了」投影片中添加「再挑戰 1 次」。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 在最後添加「你成功了」的答題結尾投影片。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>			<p>2. 開始設定各按鈕連結，將物件連接到相應的回饋頁面。</p> <p>3. 測試並修正物件連結，確保三張投影片中的互動連結正常運作。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十八	單元六/闖關我設計/3	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 能利用簡報軟體，來設計闖關遊戲。 2. 能使用簡報軟體，來表達豐富的想像與創造力。	【準備活動】 1. 開啟三張投影片，每張投影片添加不同顏色底色的快取長方形。 2. 在每張投影片上輸入一道闖關題目和至少兩個答案選項的按鈕。 3. 在每個題目投影片之後添加「答對了」和「答錯了」的回饋投影片。 【發展活動】 1. 在第一張投影片上點選紅色矩形，設定連結到第三張	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>黃色矩形投影片的點按動作。</p> <p>2. 分別設定藍矩形連結到紅矩形投影片，黃矩形連結到藍矩形投影片。</p> <p>3. 在「答對了」投影片中添加「挑戰下一題」按鈕，在「答錯了」投影片中添加「再挑戰 1 次」。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 在最後添加「你成功了」的答題結尾投影片。</p> <p>2. 開始設定各按鈕連結，將物件連接到相應的回饋頁面。</p> <p>3. 測試並修正物件連結，確保三張投影片中的互動連結正常運作。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					
十九	單元六/闖關我設計/3	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和</p>	<p>資 T-III-6 簡報軟體的使用。</p> <p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會</p>	<p>1. 能利用簡報軟體，來設計闖關遊戲。</p> <p>2. 能使用簡報軟體，來表達豐富的想像與創造力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 開啟三張投影片，每張投影片添加不同顏色底色的快取長方形。</p> <p>2. 在每張投影片上輸入一道闖關題目和至少兩個答案選項的按鈕。</p> <p>3. 在每個題目投影片之後添加「答對了」和「答錯了」的回饋投影片。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 在第一張投影片上點選紅色矩形，設定連結到第三張黃色矩形投影片的點按動作。</p> <p>2. 分別設定藍矩形連結到紅矩形投影片，黃矩形連結到藍矩形投影片。</p>	實作評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手	議題，進行探究與實作。		3. 在「答對了」投影片中添加「挑戰下一題」按鈕，在「答錯了」投影片中添加「再挑戰 1 次」。 【綜合活動】 1. 在最後添加「你成功了」的答題結尾投影片。 2. 開始設定各按鈕連結，將物件連接到相應的回饋頁面。 3. 測試並修正物件連結，確保三張投影片中的互動連結正常運作。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
二十	單元七/網路好公民/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 能理解網路相關倫理、原則與法規的重要性。	【準備活動】 網路法律意識導入：學生分組，討論網路言行受法律規範的重要性，並引導學生了	口語評量	臺中資訊教市本課程電子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，</p>	<p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>2. 遵守網路規則且不侵害他人的福祉與正當權益。</p>	<p>解不應侵害他人福祉或正當權益的道德價值觀。</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <p>1. 網頁著作權探索：學生分組合作，研究網頁著作權的法律規定和個案，並進行討論。學生需要認識網頁的所有權歸屬，明白使用網頁內容或圖像需取得擁有者同意的重要性，並呈現他們的研究成果。</p> <p>2. 創用 CC 授權實踐：學生分組合作，學習自由軟體共享共榮的精神和創用 CC 的理念。瞭解不應侵害他人福祉或正當權益，並以此為基礎，選擇一個具體的創作項目，使用創用 CC 授權進行實作。學生可以分享、重製、修改或利用他人的創作，同時尊重原作者的權益。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>			<p>整合學習和實作成果，並展示他們對網路法律規範和創用 CC 的理解。可以舉行綜合活動，包括學生演講、展示他們的創作成果以及討論尊重他人福祉和正當權益的重要性。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
二十一	單元七/網路好公民/2	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	資 T-III-6 簡報軟體的使用。 資 H-III-2 資訊科技之使用 原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 能理解網路相關倫理、原則與法規的重要性。 2. 遵守網路規則且不侵害他人的福祉與正當權益。	【準備活動】 網路法律意識導入：學生分組，討論網路言行受法律規範的重要性，並引導學生了解不應侵害他人福祉或正當權益的道德價值觀。 【發展活動】 1. 網頁著作權探索：學生分組合作，研究網頁著作權的法律規定和個案，並進行討論。學生需要認識網頁的所有權歸屬，明白使用網頁內容或圖像需取得擁有者同意	口語評量	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>的重要性，並呈現他們的研究成果。</p> <p>2. 創用 CC 授權實踐：學生分組合作，學習自由軟體共享共榮的精神和創用 CC 的理念。瞭解不應侵害他人福祉或正當權益，並以此為基礎，選擇一個具體的創作項目，使用創用 CC 授權進行實作。學生可以分享、重製、修改或利用他人的創作，同時尊重原作者的權益。</p> <p><b>【綜合活動】</b> 整合學習和實作成果，並展示他們對網路法律規範和創用 CC 的理解。可以舉行綜合活動，包括學生演講、展示他們的創作成果以及討論尊重他人福祉和正當權益的重要性。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		訊科技於日常生活之重要性。					

【第二學期】

課程名稱	數位資訊—電腦世界真有趣		年級/班級	五年級/共 2 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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
			設計教師	江韋億
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、力行、快樂、創造	與學校願景呼應之說明	1. 透過網路倫理、原則與法規的重要性，建立健康的數位使用規範。 2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。 3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。 4. 落實資訊科技教育，學習利用科技工具創造發想、展現自信、成就自我。	
設計理念	認識繪圖軟體、影音編輯軟體，活用電腦、手機與影像處理工具，用多元媒材與技法，表現創作主題。也能了解運算思維步驟，並運用數理運算思維與流程圖來解決日常生活中簡單的問題。再者，也要理解網路相關倫理、原則與法規的重要性，並遵守且不應侵害他人的福祉和正當權益。			



<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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。</p> <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>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具，用多元媒材與技法，表現創作主題。</li> <li>2. 使用影音編輯軟體，控制電腦麥克風與視訊鏡頭錄音、錄影，以多元媒材與技法表現創作主題。</li> <li>3. 了解運算思維步驟，並運用數理運算思維來描述問題解決的方法。</li> <li>4. 使用流程圖和運算思維，並運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。</li> </ol>		



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	單元一/魔幻大師/8	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。</p> <p>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>3. 表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 簡報內容完成度</p> <p>2. 進行簡報報告或分享時的內容表達</p> <p>3. 作業內容完成度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>			<p>案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主題或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>	<p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					
二	單元一/魔幻大師/8	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。</p> <p>2. 使用 多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>3. 表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>【發展活動】</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 簡報內容完成度</p> <p>2. 進行簡報報告或分享時的內容表達</p> <p>3. 作業內容完成度</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主题或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層</p>	<p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>			<p>等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
三	單元一/魔幻大師/8	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。 2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。 【發展活動】 1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。 2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能好好敘述個人想法 3. 能說出著作權的重要性	臺中資訊教 市本課程電 子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>具有網頁創作的主题，透過網頁設計、图片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主题或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>	<p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
四	單元一/魔幻大師/8	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。</p> <p>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>3. 表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 簡報內容完成度</p> <p>2. 進行簡報報告或分享時的內容表達</p> <p>3. 作業內容完成度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手</p>			<p>案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主題或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>	<p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
五	單元一/魔幻大師/8	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。	1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。 2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。 【發展活動】	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主题或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層</p>	<p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>			<p>等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
六	單元一/魔幻大師/8	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。 2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。 【發展活動】 1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。 2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能好好敘述個人想法 3. 能說出著作權的重要性	臺中資訊教市本課程電子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		<p>具有網頁創作的主题，透過網頁設計、图片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主题或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>	<p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
七	單元一/魔幻大師/8	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。</p> <p>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>3. 表達豐富的想像與創作力。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 簡報內容完成度</p> <p>2. 進行簡報報告或分享時的內容表達</p> <p>3. 作業內容完成度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手</p>			<p>案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主題或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>	<p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
八	單元一/魔幻大師/8	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。	1. 認識繪圖軟體，活用影像處理工具。 2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 表達豐富的想像與創作力。	【準備活動】 網路言行法律規範介紹：學生分組合作，進行研究並介紹網路上的言行受法律規範的重要性，強調不應侵害他人福祉或正當權益。 【發展活動】	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>1. 選擇特定的法律規範，例如網路詐騙、侵犯隱私等，並製作簡報或展示來分享結果。</p> <p>2. 網頁著作權與使用權介紹：研究網頁的著作權歸屬及取得同意的重要性，並介紹創用 CC 的理念及授權作法。每個小組可以選擇一個具有網頁創作的主题，透過網頁設計、圖片素材使用等，並製作小冊子或簡報來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 視覺創作與合作專案：學生分組合作進行視覺創作專案，結合前面所學的知識和技巧，並強調不侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>2. 小組選擇一個主题或故事情節，並使用繪圖軟體創作圖像和圖形。運用繪製線條、基本圖形、填色、圖層</p>	<p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能好好敘述個人想法</p> <p>3. 能說出著作權的重要性</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>			<p>等技巧，並確保作品符合法律規範和著作權原則。</p> <p>3. 小組展示他們的作品，並與其他小組進行評論和互動，以促進實作成果的綜合發展。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
九	單元二/天籟之影/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 使用影音編輯軟體，控制電腦的麥克風與視訊鏡頭錄音。 2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。	【準備活動】 1. 介紹 YouTube 影音平台及 YouTuber 操作方式：學生分組合作，介紹 YouTube 影音平台的基本操作方式，包括開啟瀏覽器、瀏覽擴充功能等。同時介紹 YouTuber 這一新興型態，探討成為 YouTuber 的條件。 【發展活動】 1. 小組選擇一位知名 YouTuber 作為研究對象，並製作簡報或影片來分享他們的研究成果。 2. 準備成為 YouTuber 的硬體支援：學生分組合作，研	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度 4. 器材操作熟悉度  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能說出學習到的技巧	臺中資訊教 市本課程電 子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>究成為 YouTuber 前需要準備的硬體設備，包括電腦、寬頻網路、錄影設備等。</p> <p>3. 教師示範，展示如何安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，以及在不同平台上開啟相機軟體。</p> <p>4. 小組製作簡報或演示影片來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 螢幕錄影與上傳 YouTube：學生分組合作，進行螢幕錄影的實作環節。</p> <p>2. 安裝螢幕錄影的擴充功能，例如 Awesome Screenshot 或 Screencastify，並設定錄影的範圍。</p> <p>2. 進行螢幕錄影，同步錄製麥克風的音訊。</p> <p>3. 學生將錄製好的影片進行本機存檔，並上傳到 YouTube 平台。</p>	<p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>			4. 小組編輯影片的上傳資訊，例如標題、描述和標籤等。		



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十	單元二/天籟之影/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 使用影音編輯軟體，控制電腦的麥克風與視訊鏡頭錄音。</p> <p>2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 介紹 YouTube 影音平台及 YouTuber 操作方式：學生分組合作，介紹 YouTube 影音平台的基本操作方式，包括開啟瀏覽器、瀏覽擴充功能等。同時介紹 YouTuber 這一新興型態，探討成為 YouTuber 的條件。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 小組選擇一位知名 YouTuber 作為研究對象，並製作簡報或影片來分享他們的研究成果。</p> <p>2. 準備成為 YouTuber 的硬體支援：學生分組合作，研究成為 YouTuber 前需要準備的硬體設備，包括電腦、寬頻網路、錄影設備等。</p> <p>3. 教師示範，展示如何安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，以及在不同平台上開啟相機軟體。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 簡報內容完成度</p> <p>2. 進行簡報報告或分享時的內容表達</p> <p>3. 作業內容完成度</p> <p>4. 器材操作熟悉度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出學習到的技巧</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手</p>			<p>4. 小組製作簡報或演示影片來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 螢幕錄影與上傳 YouTube：學生分組合作，進行螢幕錄影的實作環節。</p> <p>2. 安裝螢幕錄影的擴充功能，例如 Awesome Screenshot 或 Screencastify，並設定錄影的範圍。</p> <p>2. 進行螢幕錄影，同步錄製麥克風的音訊。</p> <p>3. 學生將錄製好的影片進行本機存檔，並上傳到 YouTube 平台。</p> <p>4. 小組編輯影片的上傳資訊，例如標題、描述和標籤等。</p>	<p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十一	單元二/天籟之影/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。	1. 使用影音編輯軟體，控制電腦的麥克風與視訊鏡頭錄音。 2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。	【準備活動】 1. 介紹 YouTube 影音平台及 YouTuber 操作方式：學生分組合作，介紹 YouTube 影音平台的基本操作方式，包括開啟瀏覽器、瀏覽擴充功能等。同時介紹 YouTuber	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>這一新興型態，探討成為 YouTuber 的條件。</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組選擇一位知名 YouTuber 作為研究對象，並製作簡報或影片來分享他們的研究成果。</li> <li>2. 準備成為 YouTuber 的硬體支援：學生分組合作，研究成為 YouTuber 前需要準備的硬體設備，包括電腦、寬頻網路、錄影設備等。</li> <li>3. 教師示範，展示如何安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，以及在不同平台上開啟相機軟體。</li> <li>4. 小組製作簡報或演示影片來分享他們的研究成果。</li> </ol> <p><b>【綜合活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 螢幕錄影與上傳 YouTube：學生分組合作，進行螢幕錄影的實作環節。</li> </ol>	<p>4. 器材操作熟悉度</p> <p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能主動回答問題</li> <li>2. 能說出學習到的技巧</li> <li>3. 能咬字清晰，不含糊</li> </ol> <p>表現評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能和組員進行良好溝通</li> <li>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</li> <li>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</li> </ol>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>			<p>2. 安裝螢幕錄影的擴充功能，例如 Awesome Screenshot 或 Screencastify，並設定錄影的範圍。</p> <p>2. 進行螢幕錄影，同步錄製麥克風的音訊。</p> <p>3. 學生將錄製好的影片進行本機存檔，並上傳到 YouTube 平台。</p> <p>4. 小組編輯影片的上傳資訊，例如標題、描述和標籤等。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十二	單元二/天籟之影/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 使用影音編輯軟體，控制電腦的麥克風與視訊鏡頭錄音。 2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。	【準備活動】 1. 介紹 YouTube 影音平台及 YouTuber 操作方式：學生分組合作，介紹 YouTube 影音平台的基本操作方式，包括開啟瀏覽器、瀏覽擴充功能等。同時介紹 YouTuber 這一新興型態，探討成為 YouTuber 的條件。 【發展活動】 1. 小組選擇一位知名 YouTuber 作為研究對象，並製作簡報或影片來分享他們的研究成果。 2. 準備成為 YouTuber 的硬體支援：學生分組合作，研	實作評量： 1. 簡報內容完成度 2. 進行簡報報告或分享時的內容表達 3. 作業內容完成度 4. 器材操作熟悉度  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能說出學習到的技巧	臺中資訊教 市本課程電 子版教材



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>究成為 YouTuber 前需要準備的硬體設備，包括電腦、寬頻網路、錄影設備等。</p> <p>3. 教師示範，展示如何安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，以及在不同平台上開啟相機軟體。</p> <p>4. 小組製作簡報或演示影片來分享他們的研究成果。</p> <p><b>【綜合活動】</b></p> <p>1. 螢幕錄影與上傳 YouTube：學生分組合作，進行螢幕錄影的實作環節。</p> <p>2. 安裝螢幕錄影的擴充功能，例如 Awesome Screenshot 或 Screencastify，並設定錄影的範圍。</p> <p>2. 進行螢幕錄影，同步錄製麥克風的音訊。</p> <p>3. 學生將錄製好的影片進行本機存檔，並上傳到 YouTube 平台。</p>	<p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>			4. 小組編輯影片的上傳資訊，例如標題、描述和標籤等。		



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十三	單元三/解題高手/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識運算思維。</p> <p>2. 運用數理運算思維來描述問題解決的方法。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 認識並介紹 code.org 官方網站。</p> <p>2. 了解該網站的特點和重要功能，並理解它在程式學習領域中的價值。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹網站操作方式。</p> <p>2. 使用「經典迷宮」學習單元。</p> <p>3. 藉由闖關活動引導學生理解運算思維。</p> <p>4. 分組討論解題策略。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 各組發表與分享。</p> <p>2. 教師歸納總結。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 解題運算完整度</p> <p>2. 解題速度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出有邏輯的想法</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					
十四	單元三/解題高手/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 認識運算思維。</p> <p>2. 運用數理運算思維來描述問題解決的方法。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 認識並介紹 code.org 官方網站。</p> <p>2. 了解該網站的特點和重要功能，並理解它在程式學習領域中的價值。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹網站操作方式。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 解題運算完整度</p> <p>2. 解題速度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p>	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>2. 使用「經典迷宮」學習單元。</p> <p>3. 藉由闖關活動引導學生理解運算思維。</p> <p>4. 分組討論解題策略。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 各組發表與分享。</p> <p>2. 教師歸納總結。</p>	<p>2. 能說出有邏輯的想法</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十五	單元三/解題高手/4	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 認識運算思維。 2. 運用數理運算思維來描述問題解決的方法。	【準備活動】 1. 認識並介紹 code.org 官方網站。 2. 了解該網站的特點和重要功能，並理解它在程式學習領域中的價值。 【發展活動】 1. 介紹網站操作方式。 2. 使用「經典迷宮」學習單元。 3. 藉由闖關活動引導學生理解運算思維。 4. 分組討論解題策略。 【綜合活動】 1. 各組發表與分享。 2. 教師歸納總結。	實作評量： 1. 解題運算完整度 2. 解題速度 口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能說出有邏輯的想法 3. 能咬字清晰，不含糊 表現評量： 1. 能和組員進行良好溝通	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>			<p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十六	單元三/解題高手/4	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 認識運算思維。</p> <p>2. 運用數理運算思維來描述問題解決的方法。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>1. 認識並介紹 code.org 官方網站。</p> <p>2. 了解該網站的特點和重要功能，並理解它在程式學習領域中的價值。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 介紹網站操作方式。</p> <p>2. 使用「經典迷宮」學習單元。</p> <p>3. 藉由闖關活動引導學生理解運算思維。</p> <p>4. 分組討論解題策略。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 各組發表與分享。</p> <p>2. 教師歸納總結。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 解題運算完整度</p> <p>2. 解題速度</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出有邏輯的想法</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十七	單元四/抽絲剝繭流程圖/5	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。	1. 能使用流程圖和運算思維。 2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。	【準備活動】 介紹流程圖基本概念。 【發展活動】 1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。 2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。	實作評量： 1. 流程圖主題設定 2. 問題的蒐集與分析 3. 如何規劃解決程序	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主題之流程圖。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 小組上台發表。</p> <p>2. 各組回饋。</p> <p>3. 教師歸納與總結。</p>	<p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出完整程序步驟</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
十八	單元四/抽絲剝繭流程圖/5	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 能使用流程圖和運算思維。 2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。	【準備活動】 介紹流程圖基本概念。 【發展活動】 1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。 2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。 3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主題之流程圖。 【綜合活動】 1. 小組上台發表。 2. 各組回饋。 3. 教師歸納與總結。	實作評量： 1. 流程圖主題設定 2. 問題的蒐集與分析 3. 如何規劃解決程序  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能說出完整程序步驟 3. 能咬字清晰，不含糊	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>			<p>表現評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能和組員進行良好溝通</li> <li>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</li> <li>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</li> </ol>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十九	單元四/抽絲剝繭流程圖/5	<p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>藝 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<p>1. 能使用流程圖和運算思維。</p> <p>2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。</p>	<p>【準備活動】</p> <p>介紹流程圖基本概念。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。</p> <p>2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。</p> <p>3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主題之流程圖。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 小組上台發表。</p> <p>2. 各組回饋。</p> <p>3. 教師歸納與總結。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 流程圖主題設定</p> <p>2. 問題的蒐集與分析</p> <p>3. 如何規劃解決程序</p> <p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出完整程序步驟</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p>	臺中資訊教市本課程電子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手</p>				3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
二十	單元四/抽絲剝繭流程圖/5	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。	1. 能使用流程圖和運算思維。 2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。	【準備活動】 介紹流程圖基本概念。 【發展活動】 1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。 2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。	實作評量： 1. 流程圖主題設定 2. 問題的蒐集與分析 3. 如何規劃解決程序	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		<p>3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主題之流程圖。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 小組上台發表。</p> <p>2. 各組回饋。</p> <p>3. 教師歸納與總結。</p>	<p>口語評量：</p> <p>1. 能主動回答問題</p> <p>2. 能說出完整程序步驟</p> <p>3. 能咬字清晰，不含糊</p> <p>表現評量：</p> <p>1. 能和組員進行良好溝通</p> <p>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</p> <p>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</p>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。					
二十一	單元四/抽絲剝繭流程图/5	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 H-III-2 資訊科技之使用原則 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 藝 E-III-3 設計思考與實作。 藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 藝 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 能使用流程圖和運算思維。 2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。	【準備活動】 介紹流程圖基本概念。 【發展活動】 1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。 2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。 3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主題之流程圖。 【綜合活動】 1. 小組上台發表。 2. 各組回饋。 3. 教師歸納與總結。	實作評量： 1. 流程圖主題設定 2. 問題的蒐集與分析 3. 如何規劃解決程序  口語評量： 1. 能主動回答問題 2. 能說出完整程序步驟 3. 能咬字清晰，不含糊	臺中資訊教 市本課程電 子版教材

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E1 了解平日</p>	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>			<p>表現評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能和組員進行良好溝通</li> <li>2. 分工合作時，是否做好分配到的任務</li> <li>3. 是否專心於課堂上，尊重發言的人</li> </ol>	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					