

### 南投縣力行國民小學 114 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<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><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<br>(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)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br>(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。<br>2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。<br>3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。<br>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>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>   |                   |  |

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/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>4. 學會簡報的不同編輯功能。</p> <p>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。</p> <p>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p> <p>7. 學會簡報的播放功能。</p> <p>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</p> | <p>準備活動 (10 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 問學生：「你看過哪些簡報？老師用過嗎？你印象最深的是什麼？」</li> <li>○ 播放一段有趣的簡報範例影片 (如 TED 演講開場動畫)</li> </ul> <p>發展活動 (20 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 示範簡報軟體 (如 Google 簡報、PowerPoint、Canva 簡報) 的基本介面、開新檔、存檔、頁面操作。</li> <li>○ 學生開啟簡報軟體，模仿老師製作 1 張簡單封面投影片 (含標題+作者名)</li> </ul> | 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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手 | 議題，進行探究與實作。             | 9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。 | 綜合活動（10 分鐘）<br>○ 小組互看封面，請同學說說「這張投影片讓你想到了什麼？」<br>○ 教師總結：「簡報不只是做報告，它是讓別人了解你想法的工具。」 |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|---------------------------------------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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/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。<br>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。<br>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。 | 準備活動 (10 分鐘)<br>○ 出示一張圖文混搭的簡報，與一張只有文字的簡報，請學生選出哪一張較 | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|--|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>4. 學會簡報的不同編輯功能。</p> <p>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。</p> <p>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p> <p>7. 學會簡報的播放功能。</p> <p>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</p> <p>9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。</p> | <p>吸引人？為什麼？</p> <p>發展活動（20 分鐘）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 教導文字框、插入圖片、改變版面配置、背景色、字體顏色與大小。</li> <li>○ 指派任務：做出一張介紹自己的簡報（含 1 張照片或插圖+3 個關鍵詞）</li> </ul> <p>綜合活動（10 分鐘）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 小組內輪流分享作品，並互相給出 1 個「我喜歡你的——」的回饋。</li> <li>○ 教師引導：「怎麼排版會讓重點更清楚？怎麼用圖文讓人印象深刻？」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |  |  |      |                 |
| 三    | 單元一/簡報輕鬆學/6 | 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 | 1. 了解簡報軟體的基本架構。<br>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。<br>3. 透過資訊活動的表現，思考、理解藝術實踐的意義。<br>4. 學會簡報的不同編輯功能。<br>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。 | 準備活動（10 分鐘）<br>• 欣賞藝術家（如草間彌生、幾米、村上隆等）作品投影片，問學生：「如果你也能介紹一位你喜歡的創作人，你會選誰？」<br>發展活動（20 分鐘）<br>• 學生依喜好主題，自由選擇一位創作人（畫家、作家、動畫師…），製作 1 張介紹頁（包含圖片、名 | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|---|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p> <p>7. 學會簡報的播放功能。</p> <p>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</p> <p>9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。</p> | <p>稱、你喜歡的原因)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師巡迴指導，協助圖片插入、對齊、搭配色彩。</li> </ul> <p>綜合活動 (10 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生於小組內輪流分享頁面，並回答：「這位創作人讓你想到什麼？」</li> <li>教師強調：「簡報是一種資訊+美感的整合，我們就是用數位在做藝術創作。」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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    | 單元一/簡報輕鬆學/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> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解簡報軟體的基本架構。</li> <li>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。</li> <li>3. 透過資訊活動的表現，思考、理解藝術實踐的意義。</li> <li>4. 學會簡報的不同編輯功能。</li> <li>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。</li> <li>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</li> <li>7. 學會簡報的播放功能。</li> <li>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</li> </ol> | <p>準備活動 (5 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 播放一段加入動畫與轉場的炫麗簡報範例，問：「如果沒有這些動畫會變怎樣？」</li> </ul> <p>發展活動 (25 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 示範如何為簡報加上項目出現動畫、圖片淡入、頁面轉場等動態效果。</li> <li>• 學生試做：「請為昨天的創作人介紹簡報加入動畫轉場」。</li> </ul> <p>綜合活動 (10 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 同組互看彼此加入動畫的作品，討論「哪裡加得最好？哪裡可以更簡潔？」</li> </ul> | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-------------------------|--------------------------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手 | 議題，進行探究與實作。             | 9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>教師提醒：「動畫要有目的，幫助表達，不是亂加喔！」</li> </ul> |      |                 |

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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |   |                                       |  |      |                 |
| 五    | 單元一/簡報輕鬆學/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。<br>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。<br>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。 | 準備活動 (10 分鐘)<br>• 教師示範播放簡報時的<br>操作 (放映、點選、返回、全螢幕)，以及簡報時該 | 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>4. 學會簡報的不同編輯功能。</p> <p>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。</p> <p>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p> <p>7. 學會簡報的播放功能。</p> <p>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</p> <p>9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。</p> | <p>怎麼說話。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>問學生：「你看過有人報告太快、太小聲或沒看觀眾嗎？」</li> </ul> <p>發展活動（20 分鐘）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生練習將前三堂課的簡報播放出來，並試著口說 1 分鐘介紹自己或創作人。</li> <li>同儕 2 人一組互練，交換角色。</li> </ul> <p>綜合活動（10 分鐘）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組內推薦 1 位代表上台簡短發表。</li> <li>教師講評重點：「表達要看觀眾、語速適中、善用投影片提示思考。」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源             |
|------|-------------|--|--|--|---|------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |  |   |      |                        |
| 六    | 單元一/簡報輕鬆學/6 | 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 | 1. 了解簡報軟體的基本架構。<br>2. 能透過簡報軟體分享資源與心得。<br>3. 透過資訊活動的表現，思考、理解藝術實踐的意義。<br>4. 學會簡報的不同編輯功能。<br>5. 使用簡報編輯功能，呈現自己的想法。 | 準備活動（5 分鐘）<br>• 公布今天是「簡報創意發表日」，每人可自由分享前幾堂設計的簡報。<br>發展活動（25 分鐘）<br>• 學生輪流上台播放簡報（選擇 1~2 頁），搭配自我介紹或創作主題說明。<br>• 鼓勵使用動畫、播放功能與圖像設計等技巧。 | 實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|---|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>6. 利用簡報編輯功能，培養學生的思考組織能力。</p> <p>7. 學會簡報的播放功能。</p> <p>8. 藉由簡報播放功能，表達自我觀點。</p> <p>9. 利用簡報播放功能，培養學生的創作思維能力。</p> | <p>綜合活動 (10 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>所有學生投票選出「最有創意」、「最清楚表達」、「最吸引人」作品 (可頒貼紙或星星)</li> <li>教師總結本課系列重點：「簡報是一種整理、表達與創作的能力！」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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    | 單元二/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> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>準備活動</b><br/>出示一份雜亂無章與一份條理分明的簡報，請學生比較哪一份較易懂？為什麼？</li> <li>• <b>發展活動</b><br/>教導簡報的常見結構（如開頭引起興趣 → 主體內容 → 結尾總結），讓學生為一個主題設計 3~5 頁大綱草圖（可使用便利貼或白紙先手繪）。</li> <li>• <b>總結活動</b><br/>學生小組分享自己的簡報草圖，並說明：「我這樣安排，是為</li> </ul> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-------------------------|------|-----------------------------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>了讓觀眾…」，同儕給予 1 個正向建議。</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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |   |                        |  |              |                 |
| 八    | 單元二/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。<br>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。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>準備活動<br/>出示一張只有文字說明與一張圖表呈現相同資訊的簡報頁面，</li> </ul> | 口語評量<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------------------------------------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>討論哪一張更容易理解？為什麼？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>發展活動</b><br/>教導簡單圖表製作技巧（如流程圖、比較表、百分比圖等），請學生將上週內容中的一頁內容轉化成圖表呈現。</li> <li>• <b>總結活動</b><br/>學生互看彼此的圖表頁面，討論：「這個圖表讓我更容易懂的是…」、「我還想知道的是…」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |   |   |              |                        |
| 九    | 單元二/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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>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。<br>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。 | <b>準備活動</b><br>播放一段 TED 或廣告開場片段，請學生說說：「為什麼這個開場讓你印象深刻？」<br><b>發展活動</b><br>教導「故事開場」的三種方式（如個人經驗、設問法、趣味比喻），請學生改寫一張簡報頁，嘗試加入一小段故事引導。<br><b>總結活動</b><br>學生兩兩一組讀出彼此的開 | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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>場故事，並回答：「我從你的故事聯想到…」，讓學生體驗簡報的敘事力。</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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    | 單元二/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><b>準備活動</b></p> <p>出示一張排版混亂的簡報，請學生指出哪裡「感覺擠、歪、不對齊」。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>教導「對齊、排列、圖層上下移動、群組」操作，讓學生優化上一堂課的作品頁面，挑戰更整齊、更有設計感的排版。</p> <p><b>總結活動</b></p> <p>組內輪流展示自己的優化前後對比，說明「我在哪裡做了改變，效果是…」，鼓勵觀察與細節調整。</p> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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 了解平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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |  |                        |  |              |                 |
| 十一   | 單元二/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。<br>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。 | <b>準備活動</b><br>出示三種不同風格的簡報（科技感、童趣風、自然簡約），請學生票選自己最喜歡的風格並說明原因。 | 口語評量<br>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><b>發展活動</b></p> <p>教導如何套用設計主題與自行調整風格（顏色組合、字型搭配、背景一致性等），學生自由選擇一主題，重新設計 3 頁簡報外觀風格。</p> <p><b>總結活動</b></p> <p>全班進行「主題風格走秀」，投票出「最一致風格」、「最有創意」、「最令人印象深刻」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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |   |  |              |                 |
| 十二   | 單元二/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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>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。<br>2. 使用簡報軟體來表達想法，表達豐富的想像與創作力。 | <b>準備活動</b><br>教師介紹「策展」概念：像博物館一樣，用簡報設計帶觀眾看一個主題故事。展示範例簡報（例如：我的夢想展、地球之美展）。<br><b>發展活動</b><br>學生自由選擇主題（如：我最愛的動物、我設計的未來城市、我心中的英雄），設計一份 3 頁以上的簡報策展（含開場故事、圖表分析、美感設計、動畫使用）。 | 口語評量<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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><b>總結活動</b></p> <p>分組進行簡報策展發表會，老師與學生一同評選優秀作品並講評：「這是一場小小的數位展覽，你的簡報，是讓人走進你想法的門票！」</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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   | 單元三/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><b>【準備活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師播放一段「動物冷知識」或「自然現象」短片（1 分鐘內），提問：「如果你要介紹這個主題，你會怎麼說？影片幫助你什麼？」</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>示範如何在簡報中插入影片（YouTube 嵌入或本機影片）、錄製聲音說明或加入背景音效。</li> <li>學生選擇一個自然主題（如火山、企鵝、風的形成等），製作 2 頁簡報介紹，並加入影片或聲音解說。</li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手 | 議題，進行探究與實作。             |      | <b>【總結活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組分享彼此的簡報，說說：「哪一段聲音／影片讓我印象最深？」</li> <li>教師回饋並強調：「聲音和影片可以補充畫面沒說清楚的內容，是多媒體表達的一種好方法。」</li> </ul> |      |                 |

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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |  |                                |   |              |                 |
| 十四   | 單元三/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。<br>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。 | <b>【準備活動】</b><br>• 問學生：「你理想的未來一天會是怎樣？從早上起床到晚上睡覺。」 | 口語評量<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|-------------------------------------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> | <ul style="list-style-type: none"> <li>出示不同風格的簡報範本，問：「這些風格適合什麼樣的主題？」</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>示範如何套用範本、使用圖庫（內建或免費圖庫網站），讓簡報風格統一又美觀。</li> <li>學生規劃「理想生活一天」簡報，製作 3 頁：早晨/下午/晚上。使用不同圖片與配色主題。</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>每人挑一頁分享，並說說：「我為什麼選這個風格/圖庫圖片？」</li> <li>教師強調：「套用範本能幫助你把創意變成專業的表現！」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |  |   |              |                 |
| 十五   | 單元三/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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>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。<br>2. 使用簡報軟體來表達想法，也表達豐富的想像與創造力。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>播放同一張圖片配上不同背景音樂的影片片段，讓學生討論：「哪個音樂讓你感覺最搭？為什麼？」</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生從自己過往的藝術作品（如畫作、手工藝、數位圖）中選一件，製作 1~2 頁簡報呈現，並為作品配</li> </ul> | 口語評量<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|--|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>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。<br>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 |      | 上合適的音樂、聲音敘述或氣氛音效。<br>• 教師提供合法音效素材或引導使用 Google 簡報或 PowerPoint 的音訊功能。<br><b>【總結活動】</b><br>• 進行「藝術+聲音」展演時光，學生輪流播放自己的頁面，說說：「我為什麼選這個聲音/音樂來搭配？」<br>• 教師回饋：「不同感官的組合能讓觀眾更能進入你的創作世界！」 |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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   | 單元三/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><b>【準備活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師出示「小型主題展覽」範例（如：動物與色彩的奇幻之旅），問學生：「如果你來策畫一場展覽，你想呈現什麼主題？」</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生自由規劃一個結合三個領域的展覽主題（如「大自然中的色彩」、「未來生活設計」、「我眼中的四季變化」），製作 4~5 頁多媒體簡報： <ul style="list-style-type: none"> <li>使用圖庫/套版</li> </ul> </li> </ul> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手 | 議題，進行探究與實作。             |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 加入影片、聲音</li> <li>○ 展現跨領域創意連結</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 舉行「簡報小展覽巡展」，讓每位學生輪流展示簡報，其他人貼便利貼寫下回饋（例如：「我覺得你第 X 頁很有創意！」）</li> <li>• 教師總結：「你們今天用簡報，做了一場數位小型策展，也展示了你的興趣、觀察與想像力！」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|---|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |   |   |   |      |                 |
| 十七   | 單元四/簡報玩遊戲/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。<br>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。<br>2. 能使用簡報軟體，來表達豐富的想像與創造力。 | <b>【準備活動】</b><br>• 教師出示一份簡單的「選擇題闖關簡報」(如：答對請點右邊) | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>→下一關)，讓學生實際點擊操作。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 提問：「這像不像在玩一種遊戲？你發現這個簡報和以前有什麼不同？」</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 示範如何用超連結功能製作選項跳頁： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 一頁提問頁<br/>→ 點選不同選項 → 跳至正確或錯誤回饋頁。</li> </ul> </li> <li>• 學生動手製作一題選擇題遊戲：1 題+2 個選項（對/錯）+ 回饋畫面。</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組內互玩彼此的簡報遊戲，並回饋：「哪一題最有創意？哪個提示最有趣？」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |                         |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>教師總結：「我們用簡報不只是報告，也可以做互動式遊戲！」</li> </ul> |      |                 |

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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |  |   |  |      |                 |
| 十八   | 單元四/簡報玩遊戲//3 | 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>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。<br>2. 能使用簡報軟體，來表達豐富的想像與創造力。 | <b>【準備活動】</b><br>• 問學生：「你最想做哪種主題的闖關遊戲？（如動物知識、生活常識、趣味問答、校園探險…）」<br>• 出示不同主題的簡報遊戲範例，觀察排版、主題畫面、互動設計等。<br><b>【發展活動】</b><br>• 學生發想遊戲主題，並規劃 3~4 頁的遊戲 | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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>流程（可包含封面→問題 1→正/誤回饋→問題 2…）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師協助使用<b>圖案當按鈕、超連結跳頁、頁面複製與編輯技巧</b>。鼓勵設計吸引人的版面與圖片。</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>組內兩兩試玩彼此遊戲，提出「我覺得可以加上_____會更好玩」的建議。</li> <li>教師提醒：「好的設計，不只好看，也要好玩又清楚！」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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   | 單元四/簡報玩遊戲//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><b>【準備活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師公布：「今天是簡報遊戲展演日！」</li> <li>布置遊戲展區（或按座位輪流播放），發給學生簡易評分表（如：創意★、可玩性★、畫面美觀★）</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生輪流展示自己設計的遊戲簡報，並讓其他同學實際操作闖關。</li> <li>鼓勵學生簡短說明自己的設計概念（為何選這個主題？有什麼特色？）</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。<br>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手 | 議題，進行探究與實作。             |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 全班票選或評選出「最有創意遊戲」、「最具挑戰性」、「畫面最美觀」等獎項（可頒貼紙或星星）</li> <li>• 教師總結：「今天大家是數位遊戲設計師，用簡報創造出獨一無二的互動作品！」</li> </ul> |      |                 |

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。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 |  |                         |   |      |                 |
| 二十   | 單元五/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。<br>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。 | <b>【準備活動】</b><br>• 問學生：「你曾經在網路上看到過不太舒服的留言或圖片嗎？你怎麼看這件事？」 | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|---------------------------------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 播放一段情境影片或卡通（如：有人在網路上留言傷人、抄襲別人作品、亂傳別人照片）。</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組討論影片中的行為，並思考以下問題： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 有沒有人受到傷害？</li> <li>○ 如果你是那個被說的人，會有什麼感覺？</li> <li>○ 這樣的行為有什麼可能的後果？</li> </ul> </li> <li>• 教師整理並說明網路倫理基本原則： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 尊重他人（不霸凌、不亂傳）</li> <li>○ 不抄襲（尊重</li> </ul> </li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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>創作)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 誠實發言（不造謠、匿名不等於沒責任）</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生分組設計一張「我的網路好習慣海報」小卡（可寫一句守則+簡單插圖）</li> <li>• 教師總結：「網路世界和現實一樣，需要彼此尊重、說實話、保護自己也不傷害別人。」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|---|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。                      |   |   |   |      |                 |
| 二十一  | 單元五/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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>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。<br>資 H-III-2 資訊科技之使用 原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>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。<br>2. 遵守網路規則且不侵害他人的福祉與正當權益。 | <b>【準備活動】</b><br>• 問學生：「你知道哪件事情在網路上其實是犯法的？」（如：盜用圖片、散布他人資訊、造謠等）<br>• 出示幾個模擬例子，讓學生選「對／錯」：<br>○ 把同學做的圖片拿來當成自己的作業<br>○ 傳別人的照片 | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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>給其他人看</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自己寫的故事</li> <li>給同學分享使用</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 教師說明基本的著作權觀念、隱私權與網路違法行為責任（以生活化語言簡要介紹）</li> <li>• 帶學生閱讀一份簡化版的「小小數位公民守則」（可製作學習單或小手冊）</li> <li>• 分組討論：如果你在網路上遇到以下狀況，你會怎麼做？ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 有人亂傳你照片</li> <li>○ 有人匿名留言罵人</li> <li>○ 有同學盜用別人的影片交作</li> </ul> </li> </ul> |      |                 |

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。<br>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。<br>科 E2 了解動手實作的重要性。<br>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 E10 了解資 |                         |      | 業<br><b>【總結活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 每組簡短分享一個「正確處理方法」</li> <li>• 教師統整行為與法律責任的關聯，並強調：「做個懂法、守法的網路好公民，就能保護自己也保護別人。」</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|---------------------------------------|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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—影音運算大作戰   |            | 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<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><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<br>(統整性課程必須 2 領域以上) | <input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br>(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。<br>2. 探索電腦世界的奧妙，透過遊戲式活動快樂學習。<br>3. 藉由身體力行，運用資訊科技解決生活問題。<br>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<br>學習資源                      |
|------|-------------|--|---|---|---|-------------------------|---------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> <ul style="list-style-type: none"> <li>影片欣賞：《什麼是數位影像？》（簡介影像處理的應用）</li> <li>教師提問：你看過的影像作品中，哪個最有魔法感？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>介紹影像處理軟體基本介面與功能（開啟、選取、筆刷、圖層）</li> <li>實作：打開一張圖片，自由嘗試修改顏色與添加圖層</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生分享今天改過的圖片與心得</li> <li>課堂回顧：影像處理的應用場景與創作潛能</li> </ul> | <p>實作評量</p> <p>口語評量</p> | <p>臺中資訊教<br/>市本課程電<br/>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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> |   |  |  |                         |                 |
| 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>探討不同色彩帶來的感受（溫暖、冷靜、夢幻等）</li> <li>藝術作品欣賞：梵谷、莫內作品中的色彩表現</li> </ul> <p>【發展活動】</p> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 使用軟體進行色彩替換練習</li> <li>• 設計一張「夢幻魔法森林」的圖片，強調色彩氛圍</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生小組互評作品：說出作品想傳達的情感</li> <li>• 教師總結色彩如何幫助影像說故事</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|---|--|--|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。<br>3. 表達豐富的想像與創作力。 | <p>【準備活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 案例比較：構圖雜亂 vs 有重點的設計</li> <li>• 練習觀察構圖中的前景、中景與背景</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 練習利用圖層將人物與背景分開處理</li> <li>• 任務：製作一張「魔法師出現」的場景圖</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 分享使用圖層的心得與遇到的困難</li> <li>• 教師引導如何利用構圖強化主題表現</li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      |      |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>小實驗：原圖 vs 加特效圖的差異觀察</li> <li>引導討論：為什麼加上特效會讓圖片更有趣？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生選一張圖片，套用三種不同濾鏡或特效並說明原因</li> <li>實作挑戰：將自己變成魔法角色（如：火焰人、隱形人等）</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生互評最有創意的特效應用</li> <li>教師回顧：特效如何增添影像張力</li> </ul> | <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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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。<br>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<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>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。<br>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。<br>3. 表達豐富的想像與創作力。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組腦力激盪：設計一種魔法生物，討論其外型與能力</li> <li>介紹繪圖與影像結合技巧（筆刷、自訂圖案）</li> </ul> <b>【發展活動】</b> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>實作：繪製魔法生物並置入幻想場景</li> <li>強調創意與視覺平衡</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>發表會：每位學生介紹自己的魔法生物</li> <li>教師回饋創作中的創意發想與圖像技法</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|---|---|--|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 使用 多元媒材與技法，表現創作主題。<br>3. 表達豐富的想像與創作力。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>觀察真實照片，想像如何加入幻想元素</li> <li>看範例：街道變魔法市場、教室變魔法學院</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生選一張自己拍攝的照片，進行幻想化改造（加入人物、特效等）</li> <li>操作技法：去背、影像合成、調色</li> </ul> <b>【總結活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生分享照片改造前後的比較</li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---------------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。 |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>教師講解數位創作如何延伸藝術想像</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>欣賞電子繪本，討論圖文如何結合</li> <li>腳本設計練習：三幕式結構（開始、衝突、結尾）</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生發想個人魔法小故事</li> <li>每人規劃 3-5 張圖片腳本，決定每頁主題</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>腳本草稿分享</li> <li>教師建議構圖與表達重點</li> </ul> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|--|--|--|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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。<br>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<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>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。<br>2. 使用多元媒材與技法，表現創作主題。<br>3. 表達豐富的想像與創作力。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>回顧前次腳本，檢查故事邏輯與視覺連貫性</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>製作個人電子故事書（可使用簡易工具製作簡報形式）</li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 圖像+文字敘述+動畫或特效</li> <li>【總結活動】</li> <li>• 班級發表會與互評：選出「最具創意獎」、「最具故事力獎」</li> <li>• 教師總結整個單元學習重點與學生進步</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|---|--|---|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>問題導入：日常生活中你聽過最特別的聲音是什麼？</li> <li>聆聽比對：原聲 vs 加入音效後的片段（例如：雨聲、心跳聲）</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>操作教學：使用簡易錄音軟體（如 Audacity、錄音功能）認識麥克風操作方式</li> <li>小組挑戰：收集自然中的聲音（風聲、水</li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|---------------------------------|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>聲、鳥叫)，錄製並命名「聲音圖鑑」</p> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組分享最有趣的聲音收錄成果</li> <li>• 教師提問反思：聲音如何改變我們對影片的感覺？</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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    | 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>觀看一小段訪談影片，討論拍攝構圖與表達方式</li> <li>引導學生觀察：鏡頭從哪些角度拍攝？說話者怎麼表達？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教學實作：使用筆電或平板內建鏡頭錄製自我介紹</li> <li>重點練習：鏡頭位置、光線、聲音清晰度與語調練習</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組互看彼此作品並給予一個優點回饋</li> <li>教師帶領學生討論如何在影片中展現清晰表達與自信</li> </ul> | <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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|--|--|---|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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。<br>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<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>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。<br>2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。 | 【準備活動】<br>• 腳本範例欣賞：介紹簡單的三幕式影片腳本結構（開頭、發展、結尾）<br>• 練習撰寫一分鐘主題腳本：主題可為「我 | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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>的科學小實驗」或「我的夢想職業」</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組分工：編寫腳本、規劃場景、道具與台詞</li> <li>• 實地模擬：排練並嘗試使用鏡頭錄一小段</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組分享腳本主題與創作想法</li> <li>• 教師協助檢視腳本與拍攝規劃的可行性與改進方向</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源             |
|------|-------------|---|---|--|--|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 藉由錄影展現多元媒材與技法，表現創作主題。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>檢查器材與素材是否齊備，重新確認拍攝分工</li> <li>播放過去學生創作短片作為激勵（如有）</li> </ul> <b>【發展活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>完整拍攝與初步剪輯影片（可使用簡易剪輯軟體如 Clipchamp、WeVideo、iMovie）</li> <li>製作封面與片頭標題，加入背景音效或旁白</li> </ul> <b>【總結活動】</b> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 班級發表會：每組播放影片，說明主題與製作過程</li> <li>• 學生與教師給予正向回饋與創作小建議</li> <li>• 教師總結：影音作品如何成為學習表達與跨領域應用的利器</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源                            |
|------|-------------|--|---|---|---|-------------------------|---------------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> <ul style="list-style-type: none"> <li>問題導入：每天早上出門，你做了幾件事？能用步驟說清楚嗎？</li> <li>學生口述並書寫「出門流程」</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師講解運算思維四大核心：分解、模式、抽象、演算法</li> <li>小組挑戰：「如何煮泡麵？」用運算思維分步驟說明並畫流程圖</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組分享流程圖並指出哪個步驟最重要</li> <li>教師點評並說明：流程圖就是「解題邏輯」的表現</li> </ul> | <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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源              |
|------|-------------|--|---|---|--|-------------------------|-------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>若參考領綱，至少包含 2 領域以上   |   |  |                         | 自選/編教材<br>須經課發會<br>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 案例觀察：學校午餐排隊混亂 → 問題是什麼？可以怎麼改？</li> <li>• 問題引導：這個問題可以拆成哪幾部分？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</p> | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>學生分組選擇一個生活問題（如：校園回收、打掃分工），進行問題分解</li> <li>實作：用圖表或清單方式記錄「問題→拆解→分類→可能的規則」</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組發表分解成果，其他組給建議</li> <li>教師回顧「分解」與「抽象」如何幫助理解複雜問題</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 運用數理運算思維來描述問題解決的方法。 | <p><b>【準備活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小遊戲：老師念錯亂的動作步驟（如：穿鞋→穿襪→脫外套），學生糾正順序</li> </ul> <p><b>【發展活動】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生選擇一項自然現象或科學操作（如植物成長、磁鐵實驗）</li> <li>用條列法或流程圖描述「它是怎麼進行的」，建立演算法邏輯</li> </ul> <p><b>【總結活動】</b></p> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生交換流程圖並檢查是否「能被他人理解並執行」</li> <li>• 教師強調：清楚的邏輯與語言表達是解決問題的關鍵</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師提供 3 個小任務選擇（如：如何設計排隊系統、設計垃圾分類機、設計書包整理助手）</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組選擇任務，運用運算思維四步驟進行分析與解法規劃</li> <li>使用圖示、文字、簡單的流程設計呈現成果</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>成果發表會：每組分享問題分析→解決方法→設計流程</li> <li>教師總結並回饋：你已經是「會思考、有邏輯」的解題高手！</li> </ul> | <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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>學習資源             |
|------|---------------|---|--|--|---|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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。<br>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<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。 | 1. 能使用流程圖和運算思維。<br>2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>問題導入：如果你要教一個外星人刷牙，你會怎麼說？</li> <li>學生口頭敘述並討論「順序」錯了會怎樣？</li> </ul> <b>【發展活動】</b> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識流程圖基本符號（開始/結束、動作、判斷、箭頭）</li> <li>• 舉例說明：早上起床流程 → 學生試畫第一個流程圖</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生互換流程圖檢查是否能照圖完成任務</li> <li>• 教師回顧流程圖的功能與生活應用範圍</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源             |
|------|---------------|---|---|--|---|--------------|------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。 | <p>【準備活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>問題討論：生活中哪有些事常常重複？（例：買早餐、收書包）</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組觀察並記錄「日常任務」的執行順序與邏輯（如：澆花流程、整理書包）</li> <li>將觀察轉化為流程圖，加入判斷條件（例如：是否下雨→要不要澆水？）</li> </ul> <p>【總結活動】</p> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|---|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各組發表觀察流程與圖示</li> <li>• 教師帶領學生反思：「判斷」符號如何影響任務流程的走向</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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<br>學習資源                      |
|------|---------------|---|---|---|---|-------------------------|---------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> <ul style="list-style-type: none"> <li>欣賞一段藝術創作紀錄片（如：一幅畫從構思到完成）</li> <li>討論藝術創作也有「流程」嗎？</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生回顧最近一次美術課，列出創作步驟</li> <li>將自己的創作過程繪製成藝術風格流程圖（可結合色彩、裝飾）</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組互相欣賞作品，討論流程是否清楚、有無創意元素</li> <li>教師總結：流程圖也可以「美感表達」，不只是邏輯工具</li> </ul> | <p>口語評量</p> <p>實作評量</p> | <p>臺中資訊教<br/>市本課程電<br/>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>科 E8 利用創意思考的技巧。<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br>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。<br>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<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。 | 1. 能使用流程圖和運算思維。<br>2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。 | <b>【準備活動】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>體驗簡單桌遊或規則遊戲（例如石頭剪刀布進階版）</li> <li>問題引導：如果你要教別人玩，該怎麼解釋最清楚？</li> </ul> <b>【發展活動】</b> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|---|---|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 小組設計一個簡單規則遊戲（可用現有遊戲變形）</li> <li>• 繪製遊戲操作流程圖，包括動作與判斷步驟</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各組實際「玩別組遊戲」並用流程圖引導</li> <li>• 討論：流程圖在遊戲設計中的幫助與挑戰</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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。<br>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。<br>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資 | 資 H-III-2 資訊科技之使用原則<br>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。<br>藝 E-III-3 設計思考與實作。<br>藝 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。<br>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。<br>2. 運用數理運算思維來解決日常生活中簡單的問題。 | <p>【準備活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>提出實際生活問題：如「每天做完功課還是忘東忘西怎麼辦？」</li> </ul> <p>【發展活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小組選一項生活問題，運用流程圖設計一個「解決工具或流程」 <ul style="list-style-type: none"> <li>例：忘記帶東西的流程圖提醒卡、環保分類機流程圖</li> </ul> </li> </ul> | 口語評量<br>實作評量 | 臺中資訊教<br>市本課程電<br>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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|--|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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> |      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 團隊設計流程圖與簡單的視覺呈現（可手繪或用軟體）</li> </ul> <p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 發表會：每組簡報問題與流程設計解法</li> <li>• 教師總結流程圖的實用性與創意性，肯定學生的工程師精神</li> </ul> |      |                 |

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<br>學習資源      |
|------|-------------|--|-----------------------------|------|------|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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<br>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> |                             |      |      |      |                 |