

南投縣光復國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	創客教育		年級/班級	三年仁班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	梁耀城
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☒ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	科技、健康	與學校願景呼應之說明	1. 透過基本資訊能力的養成，奠基科技的素養與基本操作。	
			2. 培養正確的科技使用習慣，型塑健康的數位生活。	
設計理念	三年級為國小學童學習資訊課程的第一年，其課程理念與教學目標，在於希望讓學生認識資訊媒材與日常生活的關係、了解硬體與軟體的基本操作方式，更希望透過課程的引導，培養學童正確的資訊倫理及資訊素養等相關概念。 在資訊媒材之應用方面，可分成電腦硬體介紹與操作、常用軟體基本操作與日常生活之結合，例如滑鼠的操作與作業系統的基本功能，透過遊戲或實作，讓學童熟悉作業系統與滑鼠等基本操作後，開始進入中英打的練習，並著重於打字基本姿勢練習，為未來盲打紮下基礎。 希望透過上述的課程實施，建構學生資訊應用上的倫理概念與基本素養。			

總綱核心素養具體內涵	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。 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。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-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。	領綱核心素養具體內涵	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜 1 的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
課程目標	1. 電腦教室正確使用守則。 2. 資訊科技之使用原則。 3. 簡報軟體的使用。		

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
一 ~ 三	單元 1 健康的 電腦與生活	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健體 1a-II-2 瞭解促進健康生活的方法	資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。	1. 學生能認識並遵守電腦教室正確使用守則 2. 學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度	1. 學習建立遵守電腦教室正確使用守則。 2. 學習建立健康的數位使用正確習慣與態度。 3. 認識數位設備使用的時間管理與了解並避免網路成癮。	實作評量： 1. 能主動並樂於操作護眼與手臂健康操。 2. 可以調整椅子高低與坐姿	國民小學 科技教育 及資訊教育課程發展參考說明
四 ~ 八	單元 2 神奇的 電腦世界	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	1. 學生能認識常見作業系統。 2. 學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行動裝置」屬性及基本功能。 3. 學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能。	1. 認識電腦周邊各種設備的主要功能與使用時機。 2. 認識常見作業系統與標準開關機之操作。 3. 精熟基本滑鼠與 Windows 視窗系統之操作。	口頭問答： 能說出资訊設備及其用途。 實作評量： 1. 可以操作基本滑鼠與 Windows 視窗系統之基本操作。 2. 可以變更個人桌布。	國民小學 科技教育 及資訊教育課程發展參考說明

教學進度		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				自選/編教材須經課發會審查通過
九 ~ 十三	單元 3 電腦操作 真簡單	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作	1. 學生能認識與操作視窗基本多媒體、網路、等常用小工具。 2. 學生能熟練的使用視窗繪圖軟體「小畫家」進行數位繪圖與創作。	1. 認識 Windows 內建工具 2. 學生實際練習視窗作業系統內建工具軟體之操作。 3 進階認識多媒體與網路小工具 4. 認識與操作小畫家—基礎介面與工具 5. 小畫家進階操作—色彩與圖形創作 6. 學生實際練習小畫家軟體之操作。 7. 綜合應用與創作發表	口頭問答： 說出視窗基本多媒體、網路、等常用小工具。 實作評量： 1. 完成分組實作測驗(成功撥放 DVD 影片、重複撥放、Mp3 音樂、用小算盤計算)。 2. 使用視窗繪圖軟體「小畫家」進行數位繪圖與創作，完成"我的美麗家園.jpg"。	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
十四 ~ 十八	單元 4 中英文輸入真 Easy	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	1. 學生能認識鍵盤各按鍵功能。 2. 學生能精熟英文輸入法。 3. 學生能精熟中文注音輸入法。	1. 認識鍵盤與各按鍵功能 2. 讓學生精熟英文輸入法。 3 進階英文輸入法實作 4. 讓學生精熟中文輸入法。 5. 進階中文輸入法實作	實作評量： 運用台中市網路應用競賽打字練習系統，完成中文與英文低標速度。	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明
十九 ~ 二十一	單元 5 檔案收納小管家	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法 綜 1c-II-1 覺察工作的意義與重要性。	資議 D-II-1 常見的數位資料儲存法 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。	1. 學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位。 2. 學生能熟悉檔案介面功能。 3. 學生能透過操作建立與管理檔案。	1. 區別檔案與資料夾的不同與認識不同檔案的類型。 2. 了解電腦的基礎計量單位。 3. 認識與練習基本的數位資源整理方法。 4. 認識與練習基本的(刪除與還原)數位資源整理方法。	口頭問答： 1. 說出檔案與資料夾的不同。 2. 說出電腦基本單位、常見的儲存設備容量、傳輸單位等表示。 實作評量：	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

附件 3-3

教學進度		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				自選/編教材須經課發會審查通過
						1. 能新增與命名資料夾後，練習選取、複製與搬移並移到不同資料夾內。 2. 完成基本的檔案刪除與還原方法。	

【第二學期】

課程名稱	創客教育		年級/班級	三年仁班
彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	梁耀城
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	人文、科技	與學校願景呼應之說明	1. 運用科技進行創作，提昇人文素養。 2. 透過基本資訊能力的養成，奠基科技的素養與基本操作。	
設計理念	三年級為國小學童學習資訊課程的第一年，其課程理念與教學目標，在於希望讓學生認識資訊媒材與日常生活的關係、了解硬體與軟體的基本操作方式，更希望透過課程的引導，培養學童正確的資訊倫理及資訊素養等相關概念。 在資訊媒材之應用方面，可分成電腦硬體介紹與操作、常用軟體基本操作與日常生活之結合，例如滑鼠的操作與作業系統的基本功能，透過遊戲或實作，讓學童熟悉作業系統與滑鼠等基本操作後，開始進入中英打的練習，並著重於打字基本姿勢練習，為未來盲打紮下基礎。 希望透過上述的課程實施，建構學生資訊應用上的倫理概念與基本素養。			

總綱核心素養具體內涵	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。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	領綱核心素養具體內涵	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜 1 的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
課程目標	1. 基本的數位資源整理方法 2. 資訊科技分享學習資源 3. 訊科技於日常生活之重要 4. 數位使用習慣與態度 5. 資訊倫理與使用資訊科技的相關規範		

	6. 資訊科技與他人合作產出
--	----------------

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
一 ~ 三	單元 1 瀏覽器的使用	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	1. 學生能使用瀏覽器瀏覽網頁。 2. 學生能類化操作另一種瀏覽器。 3. 學生能使用搜尋引擎。 4. 學生能下載指定檔案。 5. 學生能了解網路對於日常生活的應用。	1. 瀏覽器的基本操作及不同瀏覽器的使用和理解網址的格式。 2. 將瀏覽器的進階操作與搜尋引擎使用、檔案下載(單檔非壓縮檔)及了解網路對日常生活的影響。 3. 不同瀏覽器操作與綜合應用	實作評量： 1. 正確操作瀏覽器基本功能。 2. 正確輸入網址格式(至少 2 個完整網址)。 3. 能連結瀏覽到自己學區內教育單位及公部門的網頁。	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明
四 ~ 七	單元 2 數位學習高手	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。	資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。	1. 了解數位學習的優勢。 2. 掌握常用的數位學習	1. 討論數位學習優勢 2. 探索並使用數位學習網站。 3. 設計學習計畫	實作評量： 1. 能正確使用數位學習網站。	國民小學科技教育及資訊教育課程發

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
		資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。		網站。 3. 學會有效使用數位學習網站。 4. 評估數位學習網站的學習效果。	4. 評估並反思數位學習效果	2. 能設計自己的數位學習計畫。	展參考說明
八 ~ 十六	單元 3 電腦塗鴉 很簡單	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能欣賞數位美術作品。 2. 學生能認識各式繪圖軟體(自由軟體)。 3. 學生能基本認識小畫家 3D，藉由小畫家 3D 讓學生初步了解 3D 的形式和 2D 的不同之處。 4. 學生能基本操作小畫家 3D。	1. 數位美術欣賞與導入 2. 學生將學習數位作品的欣賞、繪圖軟體(主流或自由軟體)的認識、小畫家 3D 功能及基本操作及繪製作品。 3. 學生將學會繪圖軟體的常用功能操作。 4. 小畫家 3D 介面與工具操作 5. 小畫家 3D 基本繪製練習	口頭問答： 能說出 2D 和 3D 圖像的不同。 實作評量： 能完成小畫家 3D 作品。	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂 若參考領綱	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					6. 小畫家 3D 進階功能—上色與細節修飾 7. 創意主題式 3D 創作 8. 深化與完善 3D 創作 9. 作品展示與反思		
十七 ~ 二十一	單元 4 系統指揮官	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作 資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。	1. 學生能瞭解電腦系統基本設定。 2. 學生知道如何保護個資。 3. 學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣。	1. 電腦外觀及個人化、時鐘 2. 語言和區域設定 3. 裝置和印表機、工作列設定 4. 系統及安全性設定。 5. 保護個資與防範電腦病毒、養成良好使用習慣	口頭問答：1. 個資的重要性。 2. 說出病毒的危害，資訊環境不是安全的。 實作評量：能了解系統設定的原理並能簡易操作設定。	國民小學科技教育及資訊教育課程發展參考說明

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。

2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。