

一、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ☒統整性主題/專題/議題探究課程：Windows 11電腦入門輕鬆學 2. ☐社團活動與技藝課程：_____
3. ☐特殊需求領域課程：_____ 4. ☐其他類課程：_____

二、學習節數：每週(1)節，實施(21)週，共(21)節。

三、本課程是否實施混齡教學：☐是 ☒否

四、本課程是否曾經局端審定為優良校訂課程：☐是(學年度 第 學期) ☒否
(若曾多次列為優良課程計畫，請填列最近3年內獲得優良之學期即可)

五、課程內涵：

總綱核心素養	學習目標
依總綱核心素養項目及具體 內涵勾選。 ☒ A1身心素質與自我精進 ☒ A2系統思考與解決問題 ☐ A3規劃執行與創新應變 ☒ B1符號運用與溝通表達 ☒ B2科技資訊與媒體素養 ☒ B3藝術涵養與美感素養 ☒ C1道德實踐與公民意識 ☒ C2人際關係與團隊合作 ☐ C3多元文化與國際理解	1. 學生能體驗與實踐電腦科技解決日常生活問題，例如：取得地圖資訊、使用小算盤計算等，具備思考能力並展現科技資訊與媒體素養。 2. 學生能使用正確的坐姿與打字姿勢，知道電腦錯誤的使用方式與其造成的負面影響，展現身心素質與自我精進的素養。 3. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能，展現資訊素養。 4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力，展現資訊素養。 5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念，展現資訊素養。 6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力，展現美感素養。 7. 學生能運用邏輯思維，分析題目並設計符合主題的圖畫，展現系統思考與美感素養。 8. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質，展現美感素養。

六、全校整體課程架構(或課程藍圖)：(請先放上架構圖後，再以100字以內說明本課程在全校整體課程的地位)

七、本課程課程架構：(自行視需要決定是否呈現)



本校學校願景為多元開放、藝術生活、快樂學習，課程願景為創新學習、新好生活、集智教學、美麗教學，並在此願景下規畫各領域課程架構，詳如上圖示。

八、本課程融入議題情形(請仔細閱讀)

- (一) 115學年度教育部國教署之檢視重點包含：安全教育(交通安全)、戶外教育及性別平等教育。課程規劃原則為：各學年請至少將前述2項議題融入彈性學習(校訂)課程，且全學年須安排至少4節的深化課程(即上、下學期各至少安排2節)。
- (二) 上述課程不得以班級會、班級輔導、全校性活動、社團等宣導活動程形式辦理。
- (三) 融入議題於當週素養導向教學規劃的學習重點中，一定要摘錄議題的實質內涵。

1. 是否融入安全教育(交通安全)：☐是(第____週) ☐否

2. 是否融入戶外教育：☐是(第____週) ☐否

3. 是否融入性別平等教育議題：☐是(第____週) ☐否

4. 其他議題融入情形(有的請打勾)：☐生命教育、☐人權、☐環境、☐海洋、☐品德、☐法治、☒科技、☒資訊、☐能源、☐防災
☐家庭教育、☐生涯規劃、☐多元文化、☒閱讀素養、☒國際教育、☐原住民族教育 ☐STEAM

九、素養導向教學規劃：自編教材(黑)、議題融入(藍)、出版社及校本特色(自訂)

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
本校計畫 僅顯示 “週次” 即可	因校訂課程無課程綱要，故學習表現由各校自行撰寫。倘摘錄自領綱或議題，請敘明領域(議題)及相關內容	因校訂課程無課程綱要，故學習內容由各校自行撰寫。倘摘錄自領綱或議題，請敘明領域(議題)及相關內容。	例如： 單元一 活動一： (活動重點之詳略由各校自行斟酌決定)			例如： 1. 觀察記錄 2. 學習單 3. 參與態度 4. 合作能力	例如： 性別平等、 人權、環境 海洋、品德 生命、法治 科技、資訊 能源、安全 防災、 家庭教育、 生涯規劃、 多元文化、 閱讀素養、 國際教育……	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____
								☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

若有融入議題，一定要摘錄實質內涵，不然就會被列入「修正後通過」

若有跨領域，學習表現和學習內容也要同時呈現，不然就會被列入「修正後通過」

也歡迎大家申請跨領域的經費補助

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第1週	1. 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】 4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	◎第一課 電腦世界・真奇妙 壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「日常生活中有哪些電腦的應用？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹電腦在生活上的應用，電腦科技無所不在。 2. 藉由動畫影片，讓學生認識電腦的由來。 3. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-觀察和比較 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技 資訊	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>健康(電腦健康操)</u> 2. 協同節數： <u>一節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 4. 藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，背後有哪些連接埠，和各式各樣的電腦。 5. 依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。 6. 老師示範正確坐姿，教導學生電腦健康操，使其了解使用電腦健康保健觀念。 參、綜合活動 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第2週	1. 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】 4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	◎第一課 電腦世界・真奇妙 壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「日常生活中有哪些電腦的應用？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹電腦在生活上的應用，電腦科技無所不在。 2. 藉由動畫影片，讓學生認識電腦的由來。 3. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-觀察和比較 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技 資訊	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>健康(電腦健康操)</u> 2. 協同節數： <u>一節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 4. 藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，背後有哪些連接埠，和各式各樣的電腦。 5. 依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。 6. 老師示範正確坐姿，教導學生電腦健康操，使其了解使用電腦健康保健觀念。 參、綜合活動 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第1~2節 結束—					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第3週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣資議。 【跨領域】 4. 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。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	◎第二課 電腦使用・真簡單 壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 11。 2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。 3. 教導學生如何使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」軟體，練習滑鼠	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-檢核小達人 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			操作。 4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。 5. 介紹光碟機、螢幕及喇叭的使用，實際指導學生操作螢幕、喇叭的調整。 6. 教導學生如何正確關機，及關機注意事項。包括：睡眠、重新啟動的使用時機。 7. 老師提問並分組討論，如何保養、清潔電腦配備及注意事項。 參、綜合活動 1. 學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉滑鼠移動、按一下左鍵等操作方式。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			習狀況。					
第4週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣資議。 【跨領域】 4. 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危	◎第二課 電腦使用・真簡單 壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-檢核小達人 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	境，提出並演練減低或避免危險的方法。	機的處理與演練。	透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 11。 2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。 3. 教導學生如何使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」軟體，練習滑鼠操作。 4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。 5. 介紹光碟機、螢幕及喇叭的使用，實際指導學生操作螢幕、喇叭的調整。 6. 教導學生如何正確關機，及關機注意事項。包括：睡眠、重新啟動的使用時機。 7. 老師提問並分組討論，如何保養、清潔電腦配備及注意事項。 參、綜合活動 1. 學生練習開機與關機，					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉滑鼠移動、按一下左鍵等操作方式。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第3~4節 結束—					
第5週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】	1. 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。 2. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。	◎第三課 視窗操作・我最行 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-實作桌布輪播秀設定 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	4. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	【跨領域】 5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係（R-3-1）。 7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	背景呢？」藉以引起學習動機。 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 11 桌面環境及認識基本工具圖示。 2. 介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。 3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4. 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 5. 介紹「開始功能表」與「已訂選程式」，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查看天氣等程式。 6. 引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			參、綜合活動 - 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 - 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 - 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 - 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 - 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第6週	- 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 - 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 - 資議 a-Ⅱ-2	- 資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 - 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。	◎第三課 視窗操作・我最行 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11電	1	- 宏全版 Windows 11電腦入門輕鬆學 - 宏全影音教學影片 - 宏全好玩教學遊戲	- 口頭問答 - 操作練習 - 態度評量 - 實作評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 4. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係 (R-3-1)。 7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ <u>貳、教學(發展)活動</u> 1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面背景呢？」藉以引起學習動機。 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 11 桌面環境及認識基本工具圖示。 2. 介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。 3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4. 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 5. 介紹「開始功能表」與「已訂選程式」，教導如何快速找到程式，及		4. 課後評量-實作桌布輪播秀設定 5. 成果採收測驗			

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			應用小算盤、查看天氣等程式。 6. 引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 3. 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 4. 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第7週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 4. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 5. 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。	1. 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。 2. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係（R-3-1）。	◎第三課 視窗操作・我最行 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面背景呢？」藉以引起學習動機。 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 11 桌面環境及認識基本工具圖示。 2. 介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-實作桌布輪播秀設定 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	6. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	3. 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4. 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 5. 介紹「開始功能表」與「已訂選程式」，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查看天氣等程式。 6. 引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 3. 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			主題樣式。 4. 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第8週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 4. 資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	1. 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。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體	◎第四課 英文輸入・輕鬆打 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到26個英文字母的按鍵嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「能快速找到26個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 國際教育	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>英語（英文字母及簡單英文句子）</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	【跨領域】 5. 英5-II-1 能正確地認讀與聽寫26個字母。 6. 健體4a-II-2 展現促進健康的行為。	驗。 【跨領域】 6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	機。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 2. 教導正確英打指法，說明手指頭負責按鍵。 3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按鍵位置。 4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 包括：透過按住 Shift 鍵輸入英文大小寫，刪除、修改文字和儲存檔案。 5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 6. 介紹新功能「視窗佈局」快速調整左右視窗並列，及常用切換視窗快速鍵。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			參、綜合活動 1. 學生找出鍵盤上26個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。 2. 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養正確標準指法。 3. 學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，作為這一單元的評量作業。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第9週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 英5-II-1 能正確地認讀與聽寫26個字母。 6. 健體4a-II-2 展現促進健康的行為。	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	◎第四課 英文輸入・輕鬆打 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到26個英文字母的按鍵嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「能快速找到26個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 2. 教導正確英打指法，說明手指頭負責按鍵。 3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 國際教育	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>英語（英文字母及簡單英文句子）</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按鍵位置。 4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 包括：透過按住 Shift 鍵輸入英文大小寫，刪除、修改文字和儲存檔案。 5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 6. 介紹新功能「視窗佈局」快速調整左右視窗並列，及常用切換視窗快速鍵。 參、綜合活動 1. 學生找出鍵盤上26個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。 2. 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養正確標準指法。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			3. 學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，作為這一單元的評量作業。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第10週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 4. 資議 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使	1. 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。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H-Ⅱ-1	◎第四課 英文輸入・輕鬆打 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到26個英文字母的按鍵嗎？	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 國際教育 交通安全教育 交 E1 認識安全通行的規則與方法。 交 E4 認識並遵守交通安全規則。	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>英語（英文字母及簡單英文句子）</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	用習慣。 【跨領域】 5. 英5-II-1 能正確地認讀與聽寫26個字母。 6. 健體4a-II-2 展現促進健康的行為。	健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 6. Word 文書編輯、圖片插入與排版。 【跨領域】 7. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。	<u>貳、教學(發展)活動</u> 1. 教師提問「能快速找到26個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 2. 教導正確英打指法，說明手指頭負責按鍵。 3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按鍵位置。 4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 包括：透過按住 Shift 鍵輸入英文大小寫，刪除、修改文字和儲存檔案。 5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			6. 介紹新功能「視窗佈局」快速調整左右視窗並列，及常用切換視窗快速鍵。 參、綜合活動 1. 學生找出鍵盤上26個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。 2. 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養正確標準指法。 3. 學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，作為這一單元的評量作業。 5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			◎交通安全小達人 1. 認識安全過馬路及上下學交通安全規則。 2. 觀看交通安全宣導影片。 3. 利用Word製作交通安全宣導單。 4. 分享自己的交通安全口號。 —第8~10節結束—					
第11週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	1. 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。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。	◎第五課 中文輸入・頂呱呱 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「注音符號在	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 閱讀素養	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：<u>國語(注音符號、課文)</u> 2. 協同節數：<u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	【跨領域】 4. 國3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 5. 國4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	【跨領域】 5. 國Ab-II-4 多音字及多義字。 6. 國Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。 透過影片介紹微軟注音，並要求學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤上哪些位置？ 2. 教導開啟WordPad，利用Shift鍵切換中英文模式 輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。 3. 說明常用標點符號打法，包括快速鍵。 4. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。 5. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。 老師在一旁指導標準打字法，並介紹校園打字專家「計時測驗」，及如何傳送成績。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			6. 教導學生學習 WordPad 基本文書編輯。包括：設定字型、加入標題、設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。 7. 接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。 參、綜合活動 1. 學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3. 依照老師指示，開啟 WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			即時評量學生的學習狀況。					
第12週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【跨領域】 4. 國3-Ⅱ-1	1. 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。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 國 Ab-Ⅱ-4	◎第五課 中文輸入・頂呱呱 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 閱讀素養	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>國語（注音符號、課文）</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 5. 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	多音字及多義字。 6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	習動機。 透過影片介紹微軟注音，並要求學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤上哪些位置？ 2. 教導開啟WordPad，利用Shift鍵切換中英文模式 輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。 3. 說明常用標點符號打法，包括快速鍵。 4. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。 5. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。 老師在一旁指導標準打字法，並介紹校園打字專家「計時測驗」，及如何傳送成績。 6. 教導學生學習WordPad基本文書編輯。包括：設定字型、加入標題、					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。 7. 接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。 參、綜合活動 1. 學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3. 依照老師指示，開啟WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第13週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【跨領域】 4. 國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 5. 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 國 Ab-II-4 多音字及多義字。 6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。	◎第五課 中文輸入・頂呱呱 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。 透過影片介紹微軟注音，並要求學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤上哪些位置？ 2. 教導開啟 WordPad，利用 Shift 鍵切換中英文模式	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全線上打字練習或校園打字專家 4. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 閱讀素養	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>國語(注音符號、課文)</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。 3. 說明常用標點符號打法，包括快速鍵。 4. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。 5. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。 老師在一旁指導標準打字法，並介紹校園打字專家「計時測驗」，及如何傳送成績。 6. 教導學生學習 WordPad 基本文書編輯。包括：設定字型、加入標題、設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。 7. 接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。 參、綜合活動					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			1. 學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3. 依照老師指示，開啟WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第11~13節 結束—					
第14週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-2	1. 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。 2. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。	◎第六課 檔案管理・有妙方 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	描述數位資源的整理方法。 4. 資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。	3. 資議 D-Ⅱ-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H-Ⅱ-3 資訊安全的基本概念。	腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 2. 介紹檔案和資料夾，讓學生熟悉檔案命名、副檔名類型和圖示。教導學生分門別類管理，和建立資料夾。 3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及相片圖檔等檢視和編輯。 5. 介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀		4. 課後評量-檔案歸類連連看 5. 成果採收測驗			

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			念，和隨身碟使用注意事項。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 1. 學生嘗試修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 依老師的提示，學習完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。 3. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第15週	1. 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 p-Ⅱ-2 描述數位資	1. 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。 2. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 D-Ⅱ-2	◎第六課 檔案管理・有妙方 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	科技資訊	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	源的整理方法。 4. 資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。	系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H-Ⅱ-3 資訊安全的基本概念。	腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 2. 介紹檔案和資料夾，讓學生熟悉檔案命名、副檔名類型和圖示。教導學生分門別類管理，和建立資料夾。 3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及相片圖檔等檢視和編輯。 5. 介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀		4. 課後評量-檔案歸類連連看 5. 成果採收測驗			

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			念，和隨身碟使用注意事項。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 1. 學生嘗試修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 依老師的提示，學習完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。 3. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第14~15節結束—					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第16週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 藝1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 5. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 【跨領域】 4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6. 綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。	◎第七課 小畫家・塗塗鴉 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 2. 引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。 教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？ 再引導使用矩形、填入	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-實作繪製3D 作品 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>藝文(幾何圖形繪製成圖形)</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	問題的經驗與觀察。		色彩、直線等工具繪製。 3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。 4. 教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。 5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。 6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。 7. 進而教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴，完成卡片。 參、綜合活動 1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。 2. 學生實作複製、改造，讓一樓變成二樓洋房。 3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。 4. 學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 6. 開啟3D 小畫家，實作繪製3D 作品，作為這一單元評量作業。 7. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第17週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 藝1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 5. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 【跨領域】 4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6. 綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。	◎第七課 小畫家・塗塗鴉 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 2. 引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。 教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？ 再引導使用矩形、填入	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-實作繪製3D 作品 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>藝文(幾何圖形繪製成圖形)</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	問題的經驗與觀察。		色彩、直線等工具繪製。 3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。 4. 教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。 5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。 6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。 7. 進而教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴，完成卡片。 參、綜合活動 1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。 2. 學生實作複製、改造，讓一樓變成二樓洋房。 3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。 4. 學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 6. 開啟3D 小畫家，實作繪製3D 作品，作為這一單元評量作業。 7. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第18週	1. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 藝1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 5. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 6. 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活	1. 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。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 3. 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 【跨領域】 4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6. 綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。	◎第七課 小畫家・塗塗鴉 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 2. 引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。 教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？ 再引導使用矩形、填入	1	1. 宏全版 Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 宏全影音教學影片 3. 宏全好玩教學遊戲 4. 課後評量-實作繪製3D 作品 5. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	科技 資訊 性別平等教育 性 E3 覺察性別角色的刻板印象。 性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻。	■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： <u>藝文(幾何圖形繪製成圖形)</u> 2. 協同節數： <u>二節</u>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	問題的經驗與觀察。		色彩、直線等工具繪製。 3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。 4. 教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。 5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。 6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。 7. 進而教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴，完成卡片。 參、綜合活動 1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。 2. 學生實作複製、改造，讓一樓變成二樓洋房。 3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。 4. 學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 6. 開啟3D 小畫家，實作繪製3D 作品，作為這一單元評量作業。 7. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 ◎職業不分男女 1. 討論不同職業是否有					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			性別限制。 2. 欣賞各行各業人物圖片。 3. 利用小畫家繪製自己的夢想職業。 4. 輸入文字介紹自己的職業夢想。 —第16~18節 結束—					
第19週	1. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 2. 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模	1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 數 R-3-2 數量模式與推理(I)：以操作活	◎第八課 運算思維・初體驗 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。 藉助教學影片讓學生明白「什麼是電腦的思	1				☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：_____ 2. 協同節數：_____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	式，並能說明與簡單推理。	動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	維、可行方法、流程和步驟」。 2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 做錯了，先讓學生想一想問題出在哪裡，分組討論解決方法，再給予指導。 4. 指導學生完成一至五關挑戰。 讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。 第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？ 5. 說明第六關至第九關挑戰。 成功讓火箭發射、角色					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動追逐。 6. 引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。 參、綜合活動 1. 老師從旁協助指導學生完成Code.org第一關至第九關。 2. 學生一步一步嘗試完成關卡。 做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。 3. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。 透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第20週	1. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 2. 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模	1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 數 R-3-2 數量模式與推理(I)：以操作活	◎第八課 運算思維・初體驗 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。 藉助教學影片讓學生明白「什麼是電腦的思	1				☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：_____ 2. 協同節數：_____ _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	式，並能說明與簡單推理。	動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	維、可行方法、流程和步驟」。 2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 做錯了，先讓學生想一想問題出在哪裡，分組討論解決方法，再給予指導。 4. 指導學生完成一至五關挑戰。 讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。 第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？ 5. 說明第六關至第九關挑戰。 成功讓火箭發射、角色					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動追逐。 6. 引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。 參、綜合活動 1. 老師從旁協助指導學生完成Code.org第一關至第九關。 2. 學生一步一步嘗試完成關卡。 做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。 3. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。 透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。					
第21週	1. 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 2. 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 3. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】 4. 數 r-II-2 認識一維及二維之數量模	1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】 5. 數 R-3-2 數量模式與推理(I)：以操作活	◎第八課 運算思維・初體驗 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。 藉助教學影片讓學生明白「什麼是電腦的思	1				☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：_____ 2. 協同節數：_____ _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	式，並能說明與簡單推理。	動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	維、可行方法、流程和步驟」。 2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 做錯了，先讓學生想一想問題出在哪裡，分組討論解決方法，再給予指導。 4. 指導學生完成一至五關挑戰。 讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。 第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？ 5. 說明第六關至第九關挑戰。 成功讓火箭發射、角色					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動追逐。 6. 引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。 參、綜合活動 1. 老師從旁協助指導學生完成Code.org第一關至第九關。 2. 學生一步一步嘗試完成關卡。 做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。 3. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。 透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第19~21節 結束—					

十、本課程是否有校外人士協助教學

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____

☐ 有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致