

### 南投縣愛國國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

#### 【第一學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	五年甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	藍雅玲
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	科技生活-科技自主學習 科技生活-科技合作共創	與學校願景 呼應之說明	藉由資訊教學課程，增進學生資訊運用能力，達成學生自主學習目標。並使用資訊科技，小組學習、合作共創，以解決生活中簡單的問題，	
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基。			
總綱核心素養具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活	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。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	問題。 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。		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。
課程目標	1 能認識常見的資訊系統 2 能認識基本的數位資源整理方法。 3 能認識常見的資訊系統 4 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。		

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	簡報是什麼 /1 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c- III -1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	一、引起動機(學習目標) 1. 引起動機：利用「阿志的自我介紹」情境故事，了瞭簡報軟體在生活中及未來工作上的廣泛運用時機。 2. 師生共同討論班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 二、發展活動(學習內容) 1. 教師展示各式各樣不同的簡報	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能清楚分析簡報的優點及使用時機 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		法，表現創作主題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			2. 討論簡報的使用場合與地點 3. 討論不同簡報的編排優點 4. 說出使用簡報的好處 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能分享各種簡報的使用時機與優點。 2. 和同學分享製作簡報檔的好處。		
二至三	動手編簡報 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：介紹「阿志的自我介紹」簡報，讓學生模仿設計自己的自我介紹簡報。 2. 師生共同討論班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 教師簡報編輯軟體：微軟 power point、google 簡報 2. 以 微軟 power point 為教學程式，介紹	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 能編輯具備個人特色的簡報	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					操作介面 3. 依序介紹：編輯區、功能區、工具列、狀態列 4. 指導學生實際操作，熟悉編輯方式 a. 新增投影片 b. 插入標題及文字 c. 插入圖片 5. 完成個人「自我介紹」簡報並存檔 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能分享製作個人簡報的步驟。 2. 藉由編輯來美化個人簡報。		
四至五	簡報秀秀看 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：藉由展示「老師的自我介紹」簡報，指導播放學生自我介紹簡報。 2. 師生共同複誦班規： (1) 要准時上下課。 (2) 使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3) 要遵守電腦教室使用規則。 (4) 課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 <b>二、發展活動(學習內容)</b>	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的撥放方式： <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 工具列：投影片放映</li> <li>b. 功能鍵 F5</li> <li>c. 下方狀態列的撥放鈕</li> </ul> 2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的標註工具： <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 雷射筆</li> <li>b. 畫筆</li> <li>c. 螢光筆</li> </ul> 3. 教師指導學生自我介紹的技巧： <ul style="list-style-type: none"> <li>服儀→音調→主題→內容</li> </ul> 4. 請學生展示個人自我介紹簡報，互相欣賞		
					三、綜整活動(學習表現) 歸納總結 <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能分享每個人簡報的優點。</li> <li>2. 藉由自我介紹，讓同學更加認入了解彼此。</li> </ul>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
六至七	版面配置及美化 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<p><b>一、引起動機(學習目標)</b></p> <p>1. 引起動機：展示不同簡報，引導學生找出不同簡報的優點及特色。</p> <p>2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。</p> <p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的美編功能： a. 投影片模板 b. 文字藝術師 c. 字型、大小、顏色轉換</p> <p>2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的插入功能： a. 插入表格 b. 插入圖片及圖案 c. 插入圖表</p> <p><b>三、綜整活動(學習表現)</b></p> <p>歸納總結</p>	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					1. 學生能完成個人簡報的美化。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
八	圖層的概念 /1 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	一、引起動機(學習目標) 1. 引起動機：展示簡報，引導學生思考如何利用圖層優化簡報。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 二、發展活動(學習內容) 1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的圖層功能： a. 插入→型狀→圖說文字 b. 調整大小、線條、透明度 c. 輸入文字 2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的圖層移動功能： a. 功能表： 插入圖片及圖案	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					b. 格式→編排→移動到上下層 c. 插入邊框 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能完成個人簡報的美化。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
九至十	轉場效果與動畫 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：展示簡報的轉場特效，引起學生興趣。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的轉場效果： a. 功能表→切換：淡出、推入…等。 b. 調整聲音、時間、滑鼠換頁等功能 c. 選擇：套用 2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					物件動畫： a. 功能表→動畫：淡出、飛入…等。 b. 調整開始、時間、延遲等功能 c. 按下預覽 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能完成個人簡報的轉場特效及動畫。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
十一	套用母片樣式 /1節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：教師展示簡報的設計模板，引起學生興趣。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的設計模板： a. 功能表→設計→佈景主題，選擇佈	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					景。 b. 選擇：套用 2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的背景模板： a. 功能表→設計→變化，選擇背景。 b. 選擇：套用 三、綜整活動(學習表現) 歸納總結 1. 學生能完成個人簡報的佈景主題及背景。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
十二	插入影音媒體 /1 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體界面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	一、引起動機(學習目標) 1. 引起動機：教師展示簡報的內建影像及音效，引起學生興趣。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 二、發展活動(學習內容) 1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					音訊及背景音樂： a. 功能表→插入→音訊，選擇音訊檔案。 b. 調整音量大小 c. 可選擇：在背景播放 2. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的影音檔： a. 功能表→插入→視訊，選擇影像檔案。 b. 選取文字後，按下超連結，貼上網址 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能豐富個人簡報的影音連結。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
十三	效率工具 /1 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：教師展示簡報的母片功能：統一投影片的佈景樣式、字體跟版面配置。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		豐富生活內涵。		的製作	<p>(4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。</p> <p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的母片功能：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 功能表→檢視投影母片。</li> <li>b. 插入→校徽圖片</li> <li>c. 選擇：檔案→標準模式</li> <li>d. 每張投影片上面同樣的位置都出現校徽。</li> <li>e. 字型及大小也可以用母片方式編輯套用。</li> </ul> <p><b>三、綜整活動(學習表現)</b></p> <p>歸納總結</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能利用母片功能編輯個人簡報。</li> <li>2. 能設計出具有個人特色的簡報。</li> </ul>		
十四至十五	物件互動式設定 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作	<p><b>一、引起動機(學習目標)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 引起動機：教師利用「資源回收」簡報展示簡報的互動功能，引起學生興趣。</li> <li>2. 師生共同複誦班規：</li> </ul> <p>(1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。</p>	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<p>(3)要遵守電腦教室使用規則。</p> <p>(4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。</p> <p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 教師介紹簡報編輯軟體 power point 的物件互動功能：</p> <p>a. 選取文字或圖片〈寶特瓶〉→按右鍵。</p> <p>b. 選擇：超連結→連結至：這份文件中的位置。</p> <p>c. 選擇：標題為「寶特瓶」的投影片。</p> <p>d. 檢視看看：按下文字後，自動跳到「寶特瓶」投影片。</p> <p>e. 重複以上步驟，建立「紙類」、「鐵鋁罐」、「塑膠」及「一般垃圾」的互動連結投影片。</p> <p><b>三、綜整活動(學習表現)</b></p> <p>歸納總結</p> <p>1. 學生能利用物件互動連結功能編輯資源回收簡報。</p> <p>2. 能設計出具有個人特色的簡報。</p>	法並聆聽同學的分享	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十六至十七	智慧闖關我會做 /2 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<p>一、引起動機(學習目標)</p> <p>1. 引起動機：教師展示「資源回收」簡報的問答遊戲，引起學生興趣。</p> <p>2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 教師延伸簡報軟體 power point 的物件互動功能來製作遊戲： a. 題目打字：寶特瓶是否可以回收？ b. 功能表：插入→圖案→選擇圓形→背景藍色→輸入文字：是。 c. 製做答對頁面：新增投影片→插入圖案→選擇星型→背景黃色 →輸入文字：答對了！你好棒！ d. 插入→文字方塊→選擇矩形→背景綠色→輸入文字：下一題。 e. 選取「下一題」文字，製作超連結到下一題目頁面。</p>	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					f. 重複以上步驟，製作「答錯」選項，並將「再答一次」超連結回題目頁面。 g. 利用以上步驟，製作 5~10 題的「資源回收大挑戰」遊戲！ <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 歸納總結 1. 學生能利用物件互動連結功能製作資源回收小遊戲。 2. 能設計出具有個人特色的簡報。		
十八	網路禮儀與規範 /1 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 引起動機：教師撥放網路禮儀「有那麼嚴重嗎」，引發學生思考。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 師生一起探討影片問題： a. 網路上發表言論是言論自由？還是帶	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					風向？界線在哪裡？ b. 網路上發表的言論是否需要負責？是否具備法律責任？ 2. 教師介紹網路相關法律知識： a. 言論自由的定義 b. 隱私權 c. 著作權 d. 毀謗、公然污辱及妨礙名譽罪 三、綜整活動(學習表現) 歸納總結 1. 學生在網路上的發言能互相尊重，不惡意發言。 2. 能清楚明白並遵守網路相關法律規定。		
十九至廿一	網路智慧財產權 /3 節	資 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得 藝 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內	資 T- II-1 資料處理軟體的基本操作 藝 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能了解資訊科技的生活應用 2. 能熟悉電腦教室軟硬體介面的操作 3. 能使用簡報軟體完成簡報的製作	一、引起動機(學習目標) 1. 引起動機：教師撥放「認識智慧財產權」及相關影片，引發學生思考。 2. 師生共同複誦班規： (1)要准時上下課。 (2)使用耳機完畢要捲好放在指定位置。 (3)要遵守電腦教室使用規則。 (4)課程結束後要關機，並將座位排放整齊。	1 能遵守電腦教室的使用規則 2 能聽從教師指導正確操作並製作簡報 3 分享自己的想法並聆聽同學的分享	電腦、Microsoft Office 軟體

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		涵。			<p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 師生一起探討影片問題：</p> <p>a. 什麼是智慧財產權？下載圖片、電影跟音樂違法嗎？</p> <p>b. 網路文章複製、貼上好方便，OK 嗎？</p> <p>2. 教師介紹如何正確引用網路資源：</p> <p>a. 智慧財產權的範圍</p> <p>b. 引用、轉貼要經作者同意並註明出處</p> <p>c. 法規、新聞可自由使用</p> <p>d. 創用 CC 標籤可自由使用</p> <p>e. 大量閱讀文章以創作自己的觀點內容</p> <p><b>三、綜整活動(學習表現)</b></p> <p>歸納總結</p> <p>1. 學生清楚明白智慧財產權的定義與範圍。</p> <p>2. 能遵守網路智慧財產權相關法律規定。</p>		

【第二學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	五年甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，共 21 節
			設計教師	藍雅玲
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	科技生活-科技自主學習 科技生活-科技合作共創	與學校願景 呼應之說明	藉由資訊教學課程，增進學生資訊運用能力，達成學生自主學習目標。並使用資訊科技，小組學習、合作共創，以解決生活中簡單的問題，	
設計理念	1. 縮短學生學習落差 2. 強化學生資訊科技應用能力 3. 涵育創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次的概念，立下資訊科技的根基。			
總綱核心素養具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，	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。 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。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
課程目標	1 能認識常見的資訊系統 2 能認識基本的數位資源整理方法。 3 能認識常見的資訊系統 4 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。		

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
一至二	踏入影像新手村 /2 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 E5 使用資	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 了解網路常見的圖片格式以及 CC 觀念。 2. 認識各種商業、免費、線上繪圖軟體	一、引起動機(學習目標) 教師介紹 Nikon 年度攝影作品展，展現多元創作圖片。 二、發展活動(學習內容) 1. 解說網路常見的圖片格式：BMP、GIF、JPG、JPEG、PNG、TIFF。 2. 解說向量圖片。 3. 比較向量圖與非向量圖的差異。 4. 商業繪圖軟體與免費繪圖軟體的比較，與新興潮流：網路繪圖軟體。 三、綜整活動(學習表現) 1. 學生能說出網路常見的圖片格式	1 能說出 3 種圖片格式 2 能正確分辨 CC 圖片	Filckr CC 網站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		訊科技與他人合作產出想法與作品。			2. 學生能說出 CC 圖片的特色 3. 學生能說出教師選用的適合教學繪圖軟體名稱及原因		
三至四	基本技能特訓 /2 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 熟悉繪圖軟體基本繪圖工具及線條、形狀、文字的使用。 2. 使用上色工具完成繪圖作品。	一、引起動機(學習目標) 介紹 Inkscape 軟體及其功能。 二、發展活動(學習內容) 1. 繪製線條：手繪、直線、弧線、曲線 2. 繪製各式基本圖形：方形、圓形、多邊形 3. 使用文字輸入工具，輸入文字，並編輯文字的美工、大小、顏色、字型 4. 使用油漆桶工具，填滿顏色 三、綜整活動(學習表現) 1. 學生落實每一種繪製線條工具的使用 2. 學生正確使用基本圖形繪圖工具，並能正確繪製多邊形 3. 正確輸入文字，放置文字區塊的位置與字型、顏色等配置	1. 能使用基本繪圖工具進行影像創作 2. 能使用上色工具進行上色	Inkscape 軟體
五	強大的團隊 /1 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法	1. 運用圖層與遮罩繪製向量圖。 2. 將圖片存成向量圖形，並	一、引起動機(學習目標) 展示向量圖的強大效果。 二、發展活動(學習內容) 1. 繪製曲線、基本圖形，存成點陣圖 2. 將檔案另存成向量圖(或是專案檔)	1. 能使用向量工具及圖層進行繪圖創作 2. 將作品以	向量圖

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	與創作表現類型。	以專案檔案儲存。	3. 將點陣圖任意放大、縮小，觀察圖案的變化 4. 將向量圖放大或縮小，比較與點陣圖的差異 5. 使用不同的圖層，繪製不同的物件 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 教師自訂題目，例如：毛毛蟲，學生利用向量工具、圖層來繪圖，將圖片存成向量圖形，並以專案檔案儲存。	向量圖型儲存。	
六	變臉轉職 /1 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 能調整圖片亮度、對比與白平衡。 2. 能將拍攝條件不完全的照片，調整適當的參數來做補救。	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 展示修圖(P 圖)的效果及成效。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 操作「亮度」對圖片造成的改變。 2. 操作「對比」對圖片造成的改變。 3. 操作「白平衡」對圖片造成的改變。 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 使用學校活動照片，例如：運動會、畢業典禮等素材照片，提供給學生做亮度、對比、白平衡調整的練習。	1. 知道亮度、對比、白平衡的差異 2. 能將拍攝條件不完全的照片，調整適當的參數來做補救。	電腦

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 <b>包含</b> 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
七至八	魔幻大師 /1 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 能運用基本工具調整圖片及圖層。 2. 能進行影像合成。	一、引起動機(學習目標) 展示修圖(P圖)的效果及成效。 二、發展活動(學習內容) 1. 使用選取工具，選取人物裁切範圍。 2. 調整適當的亮度、對比。 3. 將圖層貼到目的圖像。 三、綜整活動(學習表現) 將自己的照片，完成與世界遺跡合照的合成圖。	1. 能製作透明底圖的圖片。 2. 能製作精緻的合成圖片。	電腦
九	終極必殺技 /1 節	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統 資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創	資 T-III-1 資料處理軟體的應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 能尋找合法 CC 授權圖片。 2. 能製作主題海報。	一、引起動機(學習目標) 六年級學長學姊要畢業了，製作畢業晚會的宣傳海報、邀請卡。 二、發展活動(學習內容) 介紹 OpenClipArt 及 Filckr CC 及校園網站等。 三、綜整活動(學習表現) 學生整合圖片資源，完成宣傳海報的製作。	1. 能製作符合授權的主題海報。 2. 能注重美工處理與美感表現。	電腦

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		作主題。					
十	加入影音遠征隊 /1 節	<p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。</p> <p>藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 認識影音格式與影音處理軟體。</p> <p>2. 能將影像正確呈現在電腦螢幕上</p>	<p>一、引起動機(學習目標)</p> <p>引用 YouTube 影音平台，介紹當下流行的 YouTube 直播主。例如，結合母語(閩南語)教學的蔡阿嘎 嘎名人尬台語 影片。</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 介紹 YouTube 影音平台簡單操作方式及 YouTuber 。</p> <p>2. YouTuber 是現代影音平台的新興型態，介紹想要申請成為 YouTuber 的條件。</p> <p>3. 想要成為 YouTuber 之前，要有哪些硬體支援：電腦、寬頻網路、錄影設備(視訊或手機)。</p> <p>4. 鏡頭上的教師：教師示範安裝視訊鏡頭或使用內建的視訊鏡頭，Windows 10 平台開啟內建的「相機」軟體，ChromeBook 內建「相機」應用程式。</p> <p>5. 鏡頭上的學生：學生仿作，開啟視訊畫面，讓自己的影像呈現在電腦螢幕上。</p>	<p>1. 能說出 YouTube 影音平台功能。</p> <p>2. 能說出錄影需要的軟硬體。</p>	電腦

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					三、綜整活動(學習表現) 能在電腦螢幕呈現自己的影像		
十一至十二	影音遠征隊第一戰 /2 節	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。 藝 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 能安裝 Chrome 瀏覽器擴充功能。 2. 能使用 Chrome 擴充功能進行螢幕錄影。	一、引起動機(學習目標) 1. 能安裝 Chrome 瀏覽器擴充功能。 2. 能使用 Chrome 擴充功能進行螢幕錄影。 二、發展活動(學習內容) 1. 開啟 Chrome 瀏覽器。 2. 瀏覽擴充功能。 3. 安裝螢幕錄影的擴充功能 Awesome Screenshot。 4. 設定螢幕錄影的範圍。 5. 進行螢幕錄影。 6. 本機存檔與上傳到 YouTube。 7. YouTube 影片上傳資訊編輯。 三、綜整活動(學習表現) 學生自行錄製電腦操作教學影片。	1. 能錄製螢幕影片。 2. 能完成影片存檔與上傳。	電腦
十三至十四	影音遠征隊的大勝利 /2 節	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。 藝 E-III-2 多元的媒材技法	1. 能使用螢幕錄影與錄音。 2. 能使用剪輯軟體剪接影片。	一、引起動機(學習目標) 1. 能使用螢幕錄影與錄音。 2. 能使用剪輯軟體剪接影片。 二、發展活動(學習內容) 1. 調整麥克風錄音正確音量範圍。	1 能錄製螢幕影片。 2 能完成影片存檔與上傳。	電腦

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	與創作表現類型。		2. 安裝 Chrome 擴充功能：Screencastify。 3. 使用 Screencastify 設定螢幕錄影範圍。 4. 使用快速鍵進行錄影與停止。 5. 開始螢幕錄影及同步麥克風錄音。 6. 本機存檔與上傳 YouTube。 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 1. 學生自行錄音及錄製電腦操作教學影片。 2. 剪接影片與連接影片。		
十五至十六	解題高手 /2 節	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r- III -2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 數 R-III-4 數量模式與推理 (II)。	1. 能使用螢幕錄影與錄音。 2. 能使用剪輯軟體剪接影片。	<b>一、引起動機(學習目標)</b> 1. 學會 code.org 官方網站使用方式。 2. 了解運算思維的思維方式，並學會應用於問題解決。 <b>二、發展活動(學習內容)</b> 1. 介紹 code.org 官方網站。 2. 介紹網站操作方式。 3. 介紹「經典迷宮」學習單元。 <b>三、綜整活動(學習表現)</b> 1. 學生運用運算思維進行第十八關到第二十關迷宮解題。 2. 完成學習單。	1. 能通過任務關卡。 2. 能分辨通過任務關卡的思維方式，並完成學習單。	code.org 官方網站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十七至十八	流程圖介紹 /2 節	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 數 r-III-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 數 R-III-4 數量模式與推理 (II)。	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法。 2. 能利用運算思維解決程序性問題。	<p><b>一、引起動機(學習目標)</b></p> <p>1. 學會流程圖基本概念、流程圖符號意義 2. 了解流程圖繪製原則。</p> <p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 流程圖(Flowchart)是將解決問題的順序、步驟，用特定的圖形、符號表達出來。 2. 流程圖為了方便流通閱讀，使用固定而統一的符號，每個符號都有其特殊意義。 3. 因為所有解決問題的流程一目了然，在發現疏失時，可適時調整更正。</p> <p><b>三、綜整活動(學習表現)</b></p> <p>1. 教師指定題目，例如：輸入一正整數，判斷是否為 5 的倍數。 2. 學生利用所學繪製簡單流程圖。</p>	1. 能了解流程圖基本概念及繪製原則。 2. 能繪製流程圖。	電腦
十九至廿一	主題式流程圖繪製 /3 節	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 數 r-III-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 數 R-III-4 數量模式與推理 (II)。	1. 能利用流程圖表示解決問題的方法。 2. 能利用運算思維解決程序性問題。	<p><b>一、引起動機(學習目標)</b></p> <p>老師指定主題(可以是跨學科的主題)，讓學生分組完成流程圖。</p> <p><b>二、發展活動(學習內容)</b></p> <p>1. 引導學生確認主題的範圍，清楚理解問題描述，確立解決問題的目標。 2. 指導學生使用流程圖規劃出問題解決的程序。 3. 學生分組討論，腦力激盪完成老師指定主</p>	1. 能夠分組討論確立解決問題的目標。 2. 能夠使用流程圖規劃出問題解決的程序。 3. 能夠分享	電腦

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					題之流程圖。 三、綜整活動(學習表現) 1. 分組上台報告其構思及設計概念流程。 2. 教師依據學生的報告作品進行講評。	構思及設計概念流程。	