

南投縣竹山鎮社寮國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊專題實作		年級/班級	三年級／忠孝班
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	許淑媚
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 ※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)	多元發展	與學校願景呼應之說明	多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。請實施說明本課程與學校願景如何連結？如何相關？	
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。			
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。	領綱核心素養具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。	

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

	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。		藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
課程目標	一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中 二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。 三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養		

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一至四	一、我們的好朋友-電腦	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。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 電腦與生活關係 2. 電腦教室規範 3. 電腦的組合與設備 4. 操控電腦方法 5. 坐姿與視力保健 6. 行動裝置與未來電腦趨向	1. 瞭解電腦與生活的關係 2. 瞭解電腦教室規範與週邊設備 3. 認識電腦的基本組合與週邊設備 4. 了解操控電腦的方法 5. 正確坐姿與視力保健 6. 認識行動裝置與未來電腦趨向	1. 讓學生從課本畫冊圖形中知道『電腦在生活中的運用』也熟悉『教材多媒體』的位置並產生圖形記憶。 2. 讓學生填寫教室規範的宣言書。 3. 了解為什麼要學習電腦，以及學生、老師、家長對於電腦的應用。 4. 了解未來的電腦，舉	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【課前引導 動畫-電腦是我的好朋友】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。			例：3D 列印、Google 眼鏡、智慧手錶等。 5. 認識常見的電腦類型，以及作業系統。 6. 認識行動裝置。 7. 能正確辨識電腦的各種配備。 8. 學會操控電腦的方式。 9. 認識行動學習與智能搖控。 10. 說明使用電腦的正確坐姿與視力保健。 11. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第一課【課後測驗】。		【電腦教室使用規則】 【用電腦能做什么】 【電腦是什麼】 【電腦大觀園】 【操作電腦的各種方式】 【使用電腦的正確姿勢】 【課程遊戲】
五至八	二、滑鼠、視窗哥倆好	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	1. 電腦視窗軟體 2. 智慧財產權 3. 滑鼠與游標 4. 使用滑鼠 5. 操作視窗	1. 了解電腦視窗軟體 2. 尊重智慧財產權，使用正版軟體 3. 認識滑鼠與游標的關係 4. 學會使用滑鼠	1. 說明什麼是電腦視窗軟體，了解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 2. 培養學生尊重智慧財產權的觀念，使用正版軟	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。	6. 建立捷徑 7. 開關機	5. 學會操作視窗 6. 學會建立捷徑 7. 學會開關機	體。 3. 學會開機與關機。 4. 了解使用者的帳號密碼機制。 5. 認識 windows 作業環境與視窗。 6. 說明滑鼠與游標的關係，引導學生正確操控滑鼠。 7. 老師介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 8. 讓學生練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 9. 學會將常用軟體設為捷徑、釘選到工作列以及開始功能表。 10. 學會關閉螢幕。 11. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第二課【課後測驗】。		媒體： 【Windows 環境介紹】 【滑鼠與游標】 【滑鼠的正確握姿】 【認識視窗介面】 【課程遊戲】

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
九至十二	三、多媒體電腦真有趣	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。	1. 了解多媒體 2. 播放多媒體 3. 電腦算數 4. 調整音量與網路連線 5. 個人化電腦 6. 網路安全觀念	1. 了解什麼是多媒體 2. 學會播放各種多媒體 3. 學會用電腦算數 4. 學會調整音量與網路連線 5. 學會個人化電腦 6. 網路安全觀念	1. 老師說明什麼是多媒體，以及需要哪些軟硬體來播放多媒體。 2. 學會用電腦看數位圖片，包含開啟資料夾、開啟圖片、放大縮小、輪播圖片。 3. 學會用電腦聽音樂、看影片。 4. 學會用電腦的小算盤算數學。 5. 學會調整電腦音量與網路連線。 6. 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。 7. 讓學生了解網路安全觀念，認識電腦病毒與資訊安全倫理。 8. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第三課【課後測驗】。	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【什麼是多媒體】 【資訊安全與倫理】 【清潔電腦】 【課程遊戲】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十三至十六	四、英文輸入 ABC	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。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	1. 鍵盤分區與功能 2. 正確的操作指法 3. 特殊鍵的使用 4. 使用特殊符號 5. 實體與虛擬鍵盤 6. 開啟記事本文件 7. 記事本介面 8. 英文打字技巧	1. 認識鍵盤分區與功能 2. 學會正確的操作指法 3. 瞭解特殊鍵的使用 4. 學會使用特殊符號 5. 認識實體與虛擬鍵盤 6. 學會開啟記事本文件 7. 認識記事本介面 8. 學會英文打字技巧	1. 老師對鍵盤做基本介紹，如：功能鍵區、打字鍵區、編輯鍵區、方向鍵區、數字鍵區等等。 2. 老師講解打字時的正確姿勢與指法。 3. 讓學生在課本上的畫冊圖形中認識『英打鍵盤』並產生圖形記憶。 4. 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 5. 學會使用記事本開啟、編輯與儲存文件。 6. 能輸入英文，並正確使用特殊鍵。 7. 讓學生運用【校園鍵盤】認識鍵盤位置。 8. 讓學生實際操作【校園打字網】與【校園打字王】，從指法、單字、片語、到文章，練習英文輸入。 9. 讓學生到【電腦世界	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【認識鍵盤】 【鍵盤正確指法】 【認識鍵盤特殊鍵】 【認識組合鍵】 【認識記事本介面】 【課程遊戲】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					大富翁】接受第四課【課後測驗】。		
十七至二十一	五、中文輸入ㄅㄆㄇ	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。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-Ⅱ-3 能試	1. 讓學生認識輸入法的切換及認識注音輸入法 2. 學會開啟 WordPad 3. 如何使用注音輸入中文文字與標點符號 4. 學會複製與貼上文字 5. 學會儲存檔案到資料夾 6. 練習指法與中文打字	1. 讓學生認識輸入法的切換及認識注音輸入法 2. 學會開啟 WordPad 3. 如何使用注音輸入中文文字與標點符號 4. 學會複製與貼上文字 5. 學會儲存檔案到資料夾 6. 練習指法與中文打字	1. 教學生輸入法的切換，分為鍵盤切換及游標切換兩種。老師示範正確的切換方式，並讓學生實際操作。 2. 老師說明中文鍵盤上面的字，分別代表了目前通用的輸入法，如：英文輸入法、注音輸入法、倉頡輸入法、自然輸入法等。 3. 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『中文鍵盤』並產生圖形記憶。 4. 讓學生運用【校園鍵盤】認識鍵盤位置。 5. 老師介紹螢幕小鍵盤的功用及顯示的方式，並讓學生實際操作。	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【認識鍵盤】 【鍵盤正確指法】 【認識鍵盤特殊鍵】 【認識組合鍵】 【認識記事本介面】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。			6. 老師示範如何切換注音輸入法及選字的方式，並讓學生實際操作。 7. 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 8. 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原…等。 9. 讓學生實際操作【校園打字網】與【校園打字王】，從指法、單詞、成語、到文章，練習中文輸入。 10. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第五課【課後測驗】。		【課程遊戲】

【第二學期】

課程名稱	資訊專題實作		年級/班級	三年級／忠孝班
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，20 週，共 20 節
			設計教師	許淑媚
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 ※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)	多元發展	與學校願景呼應之說明	多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。請實施說明本課程與學校願景如何連結？如何相關？	
設計理念	數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解 3C 對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。			
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。	領綱核心素養具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。	

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

	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。		藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
課程目標	一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中 二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。 三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養		

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一至四	一、檔案收納妙管家	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。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 認識檔案與資料夾 2. 檔案管理的重要性 3. 學習檔案管理的方式 4. 檔案總管的各種檢視模式 5. 新增資料夾與更改資料夾名稱	1. 讓學生認識檔案與資料夾 2. 瞭解檔案管理的重要性 3. 讓學生學習檔案管理的方式 4. 知道檔案總管的各種檢視模式 5. 學會新增資料夾與更改資料夾名稱 6. 學會清理資源回收	1. 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『資料與檔案管理』並產生圖形記憶。 2. 老師與學生一同討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。 3. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 4. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【什麼是檔案】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。	6. 清理資源回收桶回收桶	桶	令。 5. 學習刪除資料夾與清空【資源回收筒】技巧。 6. 認識常見的檔案類型。 7. 學會使用檔案總管，並了解樹狀結構。 8. 能尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。 9. 學會刪除資料夾與清理資源回收筒。 10. 讓學生運用【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 11. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第六課【課後測驗】。		【常見的電腦檔案】 【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】 【課程遊戲】
五至九	二、我是小畫家	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	1. 認識電腦繪圖與小畫家 2. 認識小畫家的操作介面 3. 使用幾何工具畫圖	1. 讓學生認識電腦繪圖與小畫家 2. 讓學生認識小畫家的操作介面 3. 學會使用幾何工具畫圖	1. 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『電腦繪圖』並產生電腦繪圖的圖形記憶。 2. 學會把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。	4. 繪製各種線條 5. 修整圖案 6. 修各種填色技巧 7. 儲存檔案 8. 練習手繪創意	4. 學會繪製各種線條 5. 學會修整圖案 6. 學會修各種填色技巧 7. 學會儲存檔案 8. 延伸練習手繪創意	3. 能實際運用點、線、面的概念組合不同的圖形，成為各種圖案。 4. 老師教認識學生認識小畫家軟體，基本操作的介紹，視窗畫面的介紹，介紹標題列、功能表列、工具箱、畫布區、色塊區、狀態列。 5. 老師以範例示範小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。 6. 老師教導學生繪製圖案，並加以填色。 7. 學會開新檔案、設定線條粗細色彩、擦除線條。 8. 讓學生運用【彩繪線條稿】來練習填色技巧。 9. 老師講解存檔的觀念，及說明學校的存檔位置。 10. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第七課【課後		媒體： 【什麼是檔案】 【常見的電腦檔案】 【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】 【課程遊戲】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
					測驗】。		
十至十五	三、影像彩繪師（一）	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。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 國 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-Ⅱ-3 能試	1. 使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 發揮創意加	1. 學會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 欣賞更多範例，發揮創意加工照片	1. 學會更多小畫家的使用技巧，例如：使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、繪製 45 度斜線、繪製絕對直線、用橡皮擦工具畫圖、快速刪除所有圖案、用快速鍵檢視畫面等。 2. 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 3. 老師教學生以小畫家軟體編輯影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放技巧。 4. 老師以範例示範各種繪圖工具的使用方式，並讓學生實際操作。 5. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第八課【課後	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【什麼是檔案】 【常見的電腦檔案】 【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	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						
		探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。			測驗】。		【課程遊戲】
十六至二十	四、影像彩繪師（二）	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。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-II-1 認識以資訊科	1. 會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 發揮創意加工照片	1. 學會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 欣賞更多範例，發揮創意加工照片	1. 學會更多小畫家的使用技巧，例如：使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、繪製 45 度斜線、繪製絕對直線、用橡皮擦工具畫圖、快速刪除所有圖案、用快速鍵檢視畫面等。 2. 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 3. 老師教學生以小畫家軟體編輯影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放技巧。	口頭問答 操作評量 學習評量	1. 巨岩版—Windows 有趣的電腦世界 2. 老師教學網站互動多媒體： 【什麼是檔案】 【常見的電腦檔案】

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		技溝通的方法。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 健體 4c-III-1 選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。			4. 老師以範例示範各種繪圖工具的使用方式，並讓學生實際操作。 5. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第八課【課後測驗】。		【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】 【課程遊戲】