

南投縣東埔國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	漫步雲端-有趣的電腦世界		年級/班級	三年級/甲班
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	三年級教師
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)	分享合作	與學校願景呼應之說明	學生能透過認識載具設備進行溝通及互動，與同儕表達自己的想法，建立共識而能團隊合作，並能分享。	
設計理念	結構與功能：認識電腦的基本結構，並了解其功能及操作。			
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養。	領綱核心素養 具體內涵	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 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	學生能夠認識電腦的基本組成、應用程式，學習小畫家和記事本等軟體，並完成繪製社區景點卡。			

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
一	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機 的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社
二	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機 的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
三	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社
四	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社
五	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社
六	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社
七	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E4 認識常見的資訊科技共創國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。	1. 電腦主機的軟硬體設備 2. windows10 作業系統 3 鍵盤及滑鼠	1. 認識電腦的軟硬體設備 2 認識 windows10 作業系統 3 認識正確使用鍵盤及滑鼠的方式	1. 認識電腦軟硬體設備 2. 操作練習 3. 練習正確使用鍵盤及滑鼠	1. 能正確說出電腦軟硬體名稱。 2. 能正確使用鍵盤及滑鼠開關應用程式	Windows10 電腦世界真有趣 第 1-2 課 巨岩出版社

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」	可由學校自訂或參考領綱。				自選/編教材須經課發會審查通過
八	鍵鼠大挑戰	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 英 1-Ⅱ-1 能聽辨 26 個字母。	1. 鍵盤與滑鼠功能和操作 2. 正確使用鍵盤的方法 3. 鍵盤與滑鼠間的對應關係	1. 認識鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能認識拖曳滑鼠的操作方式 3. 能認識滑鼠左右鍵的切換	1. 操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 切換鍵盤的各種輸入法 3. 切換滑鼠左右鍵及拖曳	1. 能正確操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能正確操作滑鼠的拖曳功能 3. 會操作滑鼠左右鍵的切換	Windows10 電腦世界真有趣第 3-5 課 巨岩出版社
九	鍵鼠大挑戰	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 英 1-Ⅱ-1 能聽辨 26 個字母。	1. 鍵盤與滑鼠功能和操作 2. 正確使用鍵盤的方法 3. 鍵盤與滑鼠間的對應關係	1. 認識鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能認識拖曳滑鼠的操作方式 3. 能認識滑鼠左右鍵的切換	1. 操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 切換鍵盤的各種輸入法 3. 切換滑鼠左右鍵及拖曳	1. 能正確操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能正確操作滑鼠的拖曳功能 3. 會操作滑鼠左右鍵的切換	Windows10 電腦世界真有趣第 3-5 課 巨岩出版社
十	鍵鼠大挑戰	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 英 1-Ⅱ-1 能聽辨 26 個字母。	1. 鍵盤與滑鼠功能和操作 2. 正確使用鍵盤的方法 3. 鍵盤與滑鼠間的對應關係	1. 認識鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能認識拖曳滑鼠的操作方式 3. 能認識滑鼠左右鍵的切換	1. 操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 切換鍵盤的各種輸入法 3. 切換滑鼠左右鍵及拖曳	1. 能正確操作鍵盤與滑鼠的各項功能 2. 能正確操作滑鼠的拖曳功能 3. 會操作滑鼠左右鍵的切換	Windows10 電腦世界真有趣第 3-5 課 巨岩出版社
十一	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功能鍵及各種輸入法切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十二	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功鍵及各種輸入法 切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號 中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出 學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體
十三	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功鍵及各種輸入法 切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號 中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出 學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體
十四	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功鍵及各種輸入法 切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號 中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出 學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
十五	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功鍵及各種輸入法 切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號 中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出 學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體
十六	打字練習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E B2 理解網際網路和資科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。	1. 鍵盤的功鍵及各種輸入法 切換方式 2. 中英文打字鍵盤指法 3. 注音符號 中文打字輸入法	1 能使用鍵盤的功能鍵及各種輸入法的切換 2 能使用方法切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的切換練習	1. 能打出 學校的中英文名稱 2 能正確利用注音輸入法打出社區景點名稱。 3 能利用注音輸入法打出一段社區景點介紹。	1. 小作家或記事本體。 2. 校園打字機軟體
十七	我會畫畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-Ⅱ-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與像。	1. 小畫家繪製軟體	1. 認識小畫家的基本功能 2. 能使用小畫家軟體繪圖	1. 各種基本繪圖工具的操作及使用。 2. 繪製社區景點卡。		Windows10 電腦世界真有趣第 9-10 課巨岩出版社
十八	我會畫畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-Ⅱ-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與像。	1. 小畫家繪製軟體	1. 認識小畫家的基本功能 2. 能使用小畫家軟體繪圖	1. 各種基本繪圖工具的操作及使用。 2. 繪製社區景點卡。	能用小畫家繪製簡易的社區景點卡	Windows10 電腦世界真有趣第 9-10 課巨岩出版社

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
十九	我會畫畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與像。	1. 小畫家繪製軟體	1. 認識小畫家的基本功能 2. 能使用小畫家軟體繪圖	1. 各種基本繪圖工具的操作及使用。 2. 繪製社區景點卡。	能用小畫家繪製簡易的社區景點卡	Windows10 電腦世界真有趣第 9-10 課巨岩出版社
二十	我會畫畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與像。	1. 小畫家繪製軟體	1. 認識小畫家的基本功能 2. 能使用小畫家軟體繪圖	1. 各種基本繪圖工具的操作及使用。 2. 繪製社區景點卡。	能用小畫家繪製簡易的社區景點卡	Windows10 電腦世界真有趣第 9-10 課巨岩出版社
二十一	我會畫畫	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E 6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與像。	1. 小畫家繪製軟體	1. 認識小畫家的基本功能 2. 能使用小畫家軟體繪圖	1. 各種基本繪圖工具的操作及使用。 2. 繪製社區景點卡。	能用小畫家繪製簡易的社區景點卡	Windows10 電腦世界真有趣第 9-10 課巨岩出版社

課程名稱	漫步雲端-我是小小藝術家		年級/班級	三年級/甲班		
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	21 節		
			設計教師	三年級教師		
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)	分享合作	與學校願景呼應之說明	學生能透過認識載具設備進行溝通及互動，與同儕表達自己的想法，建立共識而能團隊合作，並能分享。			
設計理念	系統與模型：理解數位繪圖的概念 。					
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。 EB3 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。	領綱核心素養 具體內涵	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 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	學生能夠認識電腦的基本組成、應用程式，學習小畫家和記事本等軟體，並完成繪製卡片及海報。					

教學進度		學習表現	學習內容 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
一	打字複習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 國 3-II- 2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	1 中英文輸入法鍵盤切換練習 2. 中打注音輸入法練習	1 能使用鍵盤的功能鍵及切換各種輸入法 2 能使用鍵盤切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的 切換練習	1. 能正確輸入班級及校名 2 能正確打出自己的中英文名字 3. 能用注音輸入法輸入第一課一段課文。	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
二	打字複習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 國 3-II- 2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	1 中英文輸入法鍵盤切換練習 2. 中打注音輸入法練習	1 能使用鍵盤的功能鍵及切換各種輸入法 2 能使用鍵盤切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的 切換練習	1. 能正確輸入班級及校名 2 能正確打出自己的中英文名字 3. 能用注音輸入法輸入第一課一段課文。	
三	打字複習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	1 中英文輸入法鍵盤切換練習 2. 中打注音輸入法練習	1 能使用鍵盤的功能鍵及切換各種輸入法 2 能使用鍵盤切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的 切換練習	1. 能正確輸入班級及校名 2 能正確打出自己的中英文名字 3. 能用注音輸入法輸入第一課一段課文。	
四	打字複習	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	1 中英文輸入法鍵盤切換練習 2. 中打注音輸入法練習	1 能使用鍵盤的功能鍵及切換各種輸入法 2 能使用鍵盤切換中英文輸入法 3. 能使用鍵盤打出全部的注音符號及英文字母	1. 練習正確的打字指法 2. 進行各種輸入法的 切換練習	1. 能正確輸入班級及校名 2 能正確打出自己的中英文名字 3. 能用注音輸入法輸入第一課一段課文。	
五	CANVA- 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
六	CANVA- 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	
七	CANVA- 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	
八	CANVA - 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
九	CANVA – 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	
十	CANVA – 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 色海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	
十一	CANVA – 母親節卡片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 社區景點海報	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十二	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	
十三	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	
十四	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十五	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	
十六	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	
十七	CANVA 海報製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	CANVA 海報 操作介面	1. 認識海報製作的原則 2. 認識 CANVA 海報製作 3. 能使用視覺元素與想像力佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 讓學生學習開啟 CANVA 並挑選海報範本。 3. 教學生如何佈置海報與物件鏡射技巧。 4. 讓學生學習如何設定標題的漸層色與形狀。 5. 讓學生學習繪圖線段工具的運用。 6. 讓學生學習如何加入月曆與輸入文字的技巧。 7. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 8. 讓學生自行設計一張海報。 9. 讓學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量社區景點海報	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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」					
十八	CANVA -名片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-I-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	CANVA -名片操作介面	1. 認識 CANVA -名片操作介面 2. 認識讀入外部圖案及設定圖的比例方式 。 3. 認識學會調整圖片比例與裁切方式 。 4. 認識組合物件、翻轉物件、排列、組合物件方式 。 5. 能使用視覺元素與想像力製作名片。	1. 學生學會將範例的圖片改成讀取外部的圖片。 2. 學生學會裁切圖片。 3. 學生學會調整圖片的比例。 4. 教學生認識物件如何組合與翻轉的技巧。 5. 教學生如何旋轉圖片與列印的功能。 6. 讓學生準備自己的照片或是取用範例素材，運用學會的技巧，製作名片。 7. 教學生瞭解如何整齊排列圖片。 8. 教學生如何複製與貼上。 9. 讓學生運用工具完成立體的漸層背景、紋路的背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 製作專屬自己風格的名片。	
十九	CANVA -名片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-I-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	CANVA -名片操作介面	1. 認識 CANVA -名片操作介面 2. 認識讀入外部圖案及設定圖的比例方式 。 3. 認識學會調整圖片比例與裁切方式 。 4. 認識組合物件、翻轉物件、排列、組合物件方式 。 5. 能使用視覺元素與想像力製作名片。	1. 學生學會將範例的圖片改成讀取外部的圖片。 2. 學生學會裁切圖片。 3. 學生學會調整圖片的比例。 4. 教學生認識物件如何組合與翻轉的技巧。 5. 教學生如何旋轉圖片與列印的功能。 6. 讓學生準備自己的照片或是取用範例素材，運用學會的技巧，製作名片。 7. 教學生瞭解如何整齊排列圖片。 8. 教學生如何複製與貼上。 9. 讓學生運用工具完成立體的漸層背景、紋路的背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 製作專屬自己風格的名片。	
二十 二十一	CANVA -名片製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-I-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	CANVA -名片操作介面	1. 認識 CANVA -名片操作介面 2. 認識讀入外部圖案及設定圖的比例方式 。 3. 認識學會調整圖片比例與裁切方式 。 4. 認識組合物件、翻轉物件、排列、組合物件方式 。 5. 能使用視覺元素與想像力製作名片。	1. 學生學會將範例的圖片改成讀取外部的圖片。 2. 學生學會裁切圖片。 3. 學生學會調整圖片的比例。 4. 教學生認識物件如何組合與翻轉的技巧。 5. 教學生如何旋轉圖片與列印的功能。 6. 讓學生準備自己的照片或是取用範例素材，運用學會的技巧，製作名片。 7. 教學生瞭解如何整齊排列圖片。 8. 教學生如何複製與貼上。 9. 讓學生運用工具完成立體的漸層背景、紋路的背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 製作專屬自己風格的名片。	

