

嘉義縣 黎明國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表( 110.10.29)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程主題名稱	數位小達人	課程設計者	吳淑綾	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	<p><input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題  <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i></p> <p><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程</p> <p><input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流  <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學</p>						
學校願景	健康、智慧、快樂	與學校願景呼應之說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題。</li> <li>2. 透過實際操作資訊科技與他人建立良好的互動關係，並以案例分享使學生了解並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。</li> <li>3. 以多元的教學媒體，結合資訊科技生動、實作的方式，讓學生既能從做中學，亦能體會學習的樂趣。</li> <li>4. 能在資訊學習的過程中，透過分組快樂討論、觀摩及分享個人學習心得，提升個人健康與資訊素養。</li> </ol>				
總綱核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。</li> <li>2. 具備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本應用能力，認識網路與資訊安全，並能理解、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。</li> <li>3. 具備資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。</li> </ol>				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	一、神奇幫手-電腦	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。  社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。  健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. 電腦使用規則及網路隱私權相關法律。  2. 認識電腦基本配備與週邊設備。  3. 電腦在日常生活的各種應用。  4. 正確開關機等使用電腦的習慣。	1. 透過簡報介紹點腦教室使用規範及網路隱私權相關法律讓學生概述出健康的科技使用習慣。  2. 能透過分組合作將主機的拆解，體驗認識電腦相關配備及主要零件所負責的工作。  3. 介紹電腦在食衣住行育樂、學習、通訊、消費、雲端的各種應用，讓學生感受資訊科技對生活的重要性。  4. 透過引導遵守並建立正確開關機等使用電腦的習慣。	1. 學生能說出一項電腦教室使用規範及網路禮儀，並說明該規範制定原由。  2. 學生能分享在家使用電腦及上網的經驗，並反思是否有達到老師上述的禮儀。 <b>(有分享表達、有反思活動)</b>  3. 學生能正確說出老師手中所拿的電腦主機零件名稱，並說出該零件主要功能及位置。 <b>(有分組合作、有知識應用、有實踐行動、有分享表達)</b>  4. 學生能說出三項電腦於日常生活中的運用。  5. 學生能正確做出開機與關機的步驟，並能保持正確使用電腦的姿勢。 <b>(有知識應用、有實踐行動、有分享表達)</b>	活動一:電腦使用規範(1節)  1. 帶領學生認識電腦教室的使用規範，並加以說明各規範制定原由，使學生了解遵守規範的重要性。  2. 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。  3. 尊重自己、尊重他人，遵守網路上應有的道德禮儀，不使用攻擊、挑釁、粗俗及不雅等言論！ <b>(有和學生生活脈絡連結、有反思活動)</b>  活動二:動手拆電腦(1節)  1. 讓學生 <b>分組合作</b> 動手拆解電腦主機， <b>探究</b> 電腦主機內部各主要零件與功能。  2. <b>(有操作、有合作討論、有實踐行動、有學習方法或策略)</b>  活動三:日常運用實例(1節)  1. 透過影片讓學生認識電腦及 <b>體驗</b> 資訊科技在 <b>日常生活</b> 中之應用層面。  2. 引導學生 <b>發表</b> 使用電腦的正確態度與方法，如使用電腦的時間與姿勢以及正確開啟及關閉電腦的方法。 <b>(有應用(實踐行動)、有操作、有體驗、和學生生活脈絡連結)</b>	利用電腦教室既有的老舊電腦，讓學生可以親自動手拆解	3

<p>第(4)週 - 第(7)週</p>	<p>二、點點按按我最行</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>滑鼠操作遊戲簡易卡圖案</li> <li>卡通圖案</li> <li>繪製完成作品</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過簡易的滑鼠操作遊戲讓學生體驗滑鼠在不同資訊系統中的功能。</li> <li>透過實際操作使用小畫家發揮想像力完成卡通圖案。</li> <li>能在發表及賞析作品時，運用完整的語句清楚表達自己的創作想法及給同學的回饋。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能熟練地使用滑鼠通過老師準備的遊戲關卡並參與分組競賽。 <b>(有實踐行動、有分組合作)</b></li> <li>學生能利用滑鼠在小畫家，繪製出老師所指定之卡通圖案。</li> <li>能在小畫家利用畫筆功能以滑鼠寫出所繪製之卡通人物名。 <b>(有實踐行動、有知識應用、有具體作品)</b></li> <li>分享觀賞同學作品後的心得。 <b>(有分享表達、有反思活動、有總結性成果報告)</b></li> </ol>	<p>活動一:認識滑鼠(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>帶領學生認識滑鼠的結構及功能。</li> <li>讓學生練習使用滑鼠的各項功能(左右手操作模式、左鍵連按兩下的速度、指標移動速度等)。</li> <li>利用設計的滑鼠小遊戲讓學生分組競賽。 <b>(有操作、有合作討論、有體驗、有學習方法和策略)</b></li> </ol> <p>活動二:卡通圖案繪製(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>老師利用小畫家示範滑鼠的操作及按鍵、滾輪的功能，並讓學生<b>實際操作</b>—畫出卡通圖案。</li> <li>讓學生利用小畫家，在繪製卡通圖案過程中，更加熟悉滑鼠按鍵按壓速度與按壓次數以及滾輪使用方式與時機。</li> <li>讓學生利用滑鼠在所繪製的卡通圖案，書寫出老師指定文字。 <b>(有操作、有應用(實踐行動)、有學習方法或策略、和學生生活脈絡連結)</b></li> </ol> <p>活動三:成果分享(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>安排學生繪製作品的<b>賞析及反思回饋</b>活動。 <b>(有應用或實踐行動、有反思活動)</b></li> </ol>	<p>從學生所熟悉動畫人物，挑選輪廓較為簡單的角色，讓學生練習繪製</p>	<p>4</p>
<p>第(8)週 -</p>	<p>三、中文輸入ㄉㄉ</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 自 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>WordPad 編輯功能</li> <li>中文輸入</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過文件編輯系統，體驗鍵盤學習的應用。</li> <li>能實際操作打字教學</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能分組合作通過打字遊戲所設定之關卡並達成老師所指定的過關分數。</li> </ol>	<p>活動一:認識鍵盤(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。</li> <li>學會切換中文輸入法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>校園文化資訊網所提供之中文輸入</li> </ol>	<p>5</p>

<p>第(12)週</p>	<p>口</p>	<p>趣。</p> <p>語 6-II-6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。</p>	<p>入法遊戲</p> <p>3. 新詩</p>	<p>遊戲體會資訊學習的樂趣。</p> <p>3. 能運用文書系統，練習繕打出新詩</p>	<p>(有知識應用、有實踐行動、有分組合作)</p> <p>2. 結合語文課程，由學生打出一篇新詩並發表。 (有實踐行動、有知識應用、有具體作品)</p> <p>3. 能上台分享自己的作品，並發表觀賞同學作品後的心得。 (有分享表達、有反思活動、有總結性成果報告)</p>	<p>3. 學會輸入標點符號、選字。</p> <p>4. 讓學生開啟【標點符號輸入教學】，複習並練習輸入常見的標點符號。</p> <p>3. 學會在WordPad中修改字型、字級與文字色彩。</p> <p>4. 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原…等。</p> <p>5. 練習中英混打輸入。</p> <p>6. 分組進行打字遊戲競賽。 (有操作、有學習方法或策略、有應用、有合作)</p> <p>活動二:主題剪輯(2節)</p> <p>1. 實作練習-以新詩作品練習中文輸入，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章。 (有操作、有學習方法或策略、有體驗)</p> <p>活動三:作品分享(1節)</p> <p>1. 安排學生作品的分享賞析及回饋活動。 (有應用或實踐行動、有反思活動)</p>	<p>遊戲程式。</p> <p>2. 從學生國語課本中，挑選新詩、短文進行打字練習</p>
<p>第(13)週 - 第(15)週</p>	<p>四、 收納 妙管 家</p>	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問</p>	<p>1. 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>2. 數位資料的表示方法</p>	<p>1. 在學習資料分類與收納的過程中，能體會資訊科技解決日常生活中檔案整理保存之問題。</p> <p>2. 能描述並實際操作數位資料的分類整理。</p> <p>3. 學習整理分類系統化</p>	<p>1. 能正確儲存檔案</p> <p>2. 能修改檔案名稱。</p> <p>3. 能正確分辨常用檔案格式的圖示。</p> <p>5. 能由資源回收筒中救回被刪除的檔案。</p>	<p>活動一:瞭解檔案管理(2節)</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 認識常見的檔案類型。</p> <p>3. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。</p> <p>4. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀</p>	<p>1. 檔案總管</p> <p>2. 超級檔案管家</p> <p>3</p>

		<p>題。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>3. 系統化數位資料管理方法</p> <p>4. 教學遊戲</p>	<p>數位資料。</p> <p>4. 能透過分組合作完成檔案分類遊戲競賽，體驗學習樂趣。</p>	<p>6. 能將檔案夾命名並儲存在指定的位置。 (有分享表達、有知識應用、有實踐行動)</p> <p>7. 能分組合作完成超級檔案管家的遊戲。 (有分組合作、有總結性成果報告)</p>	<p>結構與檢視模式。</p> <p>5. 學會尋找檔案。</p> <p>6. 能新增資料夾、命名與搬移檔案。</p> <p>7. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。</p> <p>8. 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 (有操作、有學習方法、和學生生活脈絡連結、有應用)</p> <p>活動二:分組遊戲競賽(1節)</p> <p>1. 分組到【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 (有合作討論、有操作)</p>		
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>五、魔法小畫家</p>	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 小畫家</p> <p>2. 年節相關資料</p>	<p>1. 能在繪製年節賀卡時，認識利用資訊科技表達想法與人進行溝通。</p> <p>2. 能使用小畫家發揮想像力豐富版面</p> <p>3. 能體察不同的卡片設計與圖形都能呈現出多樣的美感。</p>	<p>1. 說出電腦繪圖軟體的功能。</p> <p>2. 能實際操作小畫家的編輯功能至少三項。 (有知識應用、有實踐行動)</p> <p>3. 能以小畫家編製出賀年卡 (有知識應用、有實踐行動、有具體作品)</p> <p>4. 能上台分享作品並給予同學作品回饋 (有分享表達、有反思活動、有總結性成果報告)</p>	<p>活動一:體驗小畫家(2節)</p> <p>1. 實際操作將滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。</p> <p>2. 認識點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。</p> <p>3. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。</p> <p>4. 認識小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式。</p> <p>5. 學會繪製圖案與填色。</p> <p>6. 學會裁切畫布。</p> <p>7. 學會使用筆刷。</p> <p>8. 運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 (有操作、有應用、有學習方法或策略)</p> <p>活動二:繪製新年賀卡(2節)</p>	<p>1. 繪圖軟體</p>	<p>5</p>

					1. 配合年節以小畫家繪製賀年圖片。 2. 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。 (有操作、有體驗、有學習方法或策略、和學生生活脈絡連結) 活動三:作品分享賞析(1節) 1. 安排學生卡片成品分享及反思回饋活動。 (有應用或實踐行動、有反思活動)		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求 學生 課程調整	※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2.						
	特教老師簽名: 普教老師簽名:						

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期, 每個課程主題填寫一份, 例如: 一年級校訂課程每週 3 節, 共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程, 每種課程寫一份, 共須填寫 3 份。

## 嘉義縣 黎明國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(110.10.29)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數位小達人	課程 設計者	吳淑綾	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	健康、智慧、快樂		與學校願景呼 應之說明	1. 透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題。 2. 透過實際操作資訊科技與他人建立良好的互動關係，並以案例分享使學生了解並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。 3. 以多元的教學媒體，結合資訊科技生動、實作的方式，讓學生既能從做中學，亦能體會學習的樂趣。 4. 能在資訊學習的過程中，透過分組快樂討論、觀摩及分享個人學習心得，提升個人健康與資訊素養。			
總綱 核心素 養	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-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。		課程 目標	1. 探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. 具備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本應用能力，認識網路與資訊安全，並能理解、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 具備資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	一、 報告老師！ 我要學文書	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。  自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。  語 6-II-6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。	1. 文書軟體 2. 校園植物簡易介紹	1. 藉由操作文書處理軟體介面及基本功能體驗常見的資訊系統。  2 能運用老師提供的資料進行分類並製作植物介紹卡。  3. 運用文書系統，歸納整理寫出校園植物簡易介紹內容。	1. 知道系統操作方法 2. 學會文字、圖片基本的編輯方法 3. 分組合作完成校園植物介紹卡  (有分組合作、有知識應用、有實踐行動、有具體作品) 4. 各組上台分享介紹作品並給予其他同學反饋。  (有分享表達、有總結性成果報告、有反思活動)	活動一：製作植物介紹卡(2節) 1. 介紹 <b>操作</b> 電腦作業系統的介面及 Word 文書作業軟體的基本功能。 2. 說明文字或圖片的剪下、複製、貼上、存檔等作業方法。 3. 教導學生圖片插入和編輯。 4. <b>介紹校園植物</b> -老師提供數種校園植物圖片及說明，依區域讓學生 <b>分組</b> 選擇。 5. 實作完成校園植物介紹圖卡。  (有操作、有合作討論、有學習方法、和學生生活脈絡連結) 活動二：分享活動(1節) 1. 安排各組學生作品的 <b>賞析及反思回饋活動</b> 。  (有應用或實踐行動、有反思活動)	校園植物圖片及說明電子檔	3
第(4)週 - 第(7)週	二、 老師謝謝您— 感謝卡	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。  語 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。  藝 2-II-7 能描述自己和他人	1. 卡片設計製作。 2. 節日用語與圖片。	1. 感受文書軟體於日常生活中可應用的層面 2. 透過思考卡片內容，培養學生寫作的的能力 3. 描述教師節卡片的創	1. 能運用學到的功能製作卡片 2. 寫出通暢的卡片內容  (有具體作品、有知識應用、有實踐行動) 3. 討論分享、卡片票選活動	活動一：設計教師節卡片(3節) 1. <b>配合教師節體驗</b> 設計能傳達心意的卡片。 2. <b>操作</b> 設定版面配置，自訂卡片大小、方向、邊界。 3. 文字對齊設定。 4. 尺規的應用：首行縮排、首行凸排。	多種卡片形式樣本	4

		<p>作品的特徵。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>		<p>作特色</p> <p>4. 透過卡片製作，展現自己才能，並參與卡片票選活動，表達自己想法</p>	<p>(有分享表達、有總結性成果報告、有反思活動)</p>	<p>5. 在 Word 內使用搜尋與插入線上圖片。</p> <p>6. 文繞圖設定。</p> <p>7. 插入 PNG 圖片。</p> <p>8. 認識 JPG 與 PNG 的差別與透明效果。</p> <p>9. 學會列印。</p> <p>10. 插入 3D 模型。</p> <p>(有操作、有體驗、有學習方法或策略、和學生生活脈絡連結)</p> <p>活動二:成果發表(1 節)</p> <p>1. 完成作品後進行票選心目中最漂亮的卡片，並請同學<b>分享及回饋</b></p> <p>2. 於同學回饋後再次<b>反思修改作品</b>。</p> <p>(有操作、有應用、有反思活動)</p>		
<p>第(8)週 - 第(11)週</p>	<p>三、 我的 功課 表</p>	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題</p>	<p>1. 欄與列的差別</p> <p>2. 班級日課表</p>	<p>1. 運用表格製作，體會表格可以清楚呈現、解決問題</p> <p>2. 透過練習畫表格的過程中，發現學習問題，選擇適當的方法完成座位表及功課表的製作</p> <p>3. 使用資訊科技軟體完成班級功課表製作</p>	<p>1. 說出資料用表格呈現的優點</p> <p>2. 完成班級座位表</p> <p>(有知識應用、有實踐行動、有具體作品)</p> <p>3. 完成功課表</p> <p>(有實踐行動、有具體作品、有分享表達、有總結性成果報告)</p>	<p>活動一:表格介紹(2 節)</p> <p>1. 介紹表格使用方法及優點。</p> <p>2. 說明欄與列的方向區辨--直欄與橫列。</p> <p>3. 介紹表格的畫法-插入表格、手繪表格、快速表格。</p> <p>4. 認識表格與儲存格</p> <p>5. 說明新增欄與列的方法</p> <p>6. 解說分割與合併儲存格</p> <p>7. <b>實作練習</b>-製作班級座位表</p> <p>8. 說明表格與儲存格框線的設定(線型、粗細、顏色、斜線)</p> <p>9. 儲存格網底的設定</p> <p>10. 表格中輸入文字與字型設定教學</p> <p>(有操作、有學習方法、和學生生活脈絡連結)</p>	<p>功課表</p>	<p>4</p>

						活動二:製做我的功課表(2節) 1. 實際應用-製做我的功課表 2. 上台發表分享 (有操作、有應用或實踐行動、和學生生活脈絡連結、有反思活動)	
第(12)週 - 第(16)週	四、 美麗的香 草— 學習 單	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的興趣。  自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。  社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. SmartArt 種類與應用。 2. 香草的種類與功能	1. 體會運用資訊軟體設計學習單的樂趣。 2. 能分類整理所蒐集的各種香草功能，並將其製作成學習單。 3. 能透過分組合作完成香草學習單並分享其內容。	1. 能依步驟完成老師示範的學習單。 (有知識應用、有實踐行動) 2. 能分組合作運用 SmartArt 設計出香草學習單。 (有分組合作、有知識應用、有實踐行動、有具體作品) 3. 分享介紹及修改學習單的內容，且給予他人回饋。 (有分享表達、有總結性成果報告、有反思活動)	活動一:認識 SmartArt (2節) 1. 認識 SmartArt 各種類型與適合應用的時機。 2. 建立 SmartArt 圖形。 3. 新增圖案、刪除項目。 4. 從練習檔案複製文字，快速建立 SmartArt 項目與內容。 5. 套用 SmartArt 樣式。 6. 轉換不同的 SmartArt 圖形。 7. 加入強調圖片。 8. 插入簡單的幾何圖案並鍵入文字當作標題。 9. 對齊與均分圖案。 10. 複製圖形並修改文字。 11. 群組圖案。 12. 認識 Word 內建的圖案以及用圖案來繪圖的設計。 (有操作、有學習方法或策略) 活動一:製作香草學習單 (2節) 1. 結合香草課程，分組討論香草學習單內容。 2. 製作香草功能學習單。 (有操作、有合作討論、有應用或實踐、和學生生活脈絡連結) 活動一:分享作品 (1節) 1. 安排學生作品的分享賞析及回饋活動。 2. 於同學回饋後再次反思修改作品。 (有操作、有反思活動)	香草圖片

<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>五、 訊息 傳遞 小郵 差</p>	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>語 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p>	<p>Gmail 信箱 使用方法</p>	<p>1. 能認識學會以 Gmail 信箱寄出與他人溝通的信件。</p> <p>2. 透過快問快答的遊戲，展現習得的能力，並將看法適當表達出來。</p> <p>3. 應用想像力的寫作技巧，練習自我介紹，培養自我認同感</p>	<p>1. 說出電子郵件的功能</p> <p>2. 學會登入與登出 Gmail 信箱</p> <p>3. 能參與遊戲 (有知識應用、有實踐行動)</p> <p>4. 完成自我介紹並成功寄送給老師。 (有具體作品、有知識應用、有實踐行動)</p> <p>5. 完成介紹家鄉(含照片)的信件，並成功寄送郵件給同學。 (有具體作品、有分享活動、有實踐行動、有總結性成果報告)</p>	<p>活動一:認識 Gmail (1 節)</p> <p>1. <b>體驗</b>了解瞭解電子郵件是什麼、收發信件的方式，及其便利性。</p> <p>2. 認識電子郵件地址。</p> <p>3. 老師先申請免費的 Gmail 信箱後，讓學生練習登入與登出 Gmail 信箱。</p> <p>4. 認識 Gmail 信箱操作介面。</p> <p>5. 老師利用快問快答的遊戲，了解學生學習情形 (有操作、有學習方法、和學生生活脈絡連結)</p> <p>活動二:自我介紹信 (1 節)</p> <p>1. 學生練習利用文書軟體打出一封自我介紹的信</p> <p>2. <b>實作</b>-透過電子郵件寄信給老師</p> <p>3. 學會瀏覽寄件備份。</p> <p>4. 學會收信、轉寄、回信。</p> <p>5. 學會插入圖片美化信件中並寄送附加檔案寄給老師。</p> <p>6. 知道刪除不必要的信件，可以有效管理信箱。 (有操作、有應用或實踐行動、和學生生活脈絡連結)</p> <p>活動三:分組練習並分享 (1 節)</p> <p>1. <b>實際應用</b>--編輯一封含家鄉照片的信件。</p> <p>2. <b>分組</b>相互練習寄發郵件</p> <p>3. 分享收到的信件內容。 (有操作、有體驗、有應用或實踐行動)</p>	<p>Gmail帳號</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>						

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>