

三、嘉義縣 隙頂國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是□(____年級和____年級) 否■

年級		三年級		年級課程主題名稱		資訊自主學習-神奇的數位世界			課程設計者		劉于禎		總節數/學期(上/下)		20/上學期 20/下學期		
符合彈性課程類型		☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)															
學校願景		E化、健康、創新、卓越				與學校願景呼應之說明		資訊科技於我們的生活中無所不在， E化是隙頂校訂課程核心之一，本校的資訊科技課程著重培養學生創新思考，以期適應未來生活的科技素養，使學生能以健康的身心狀態，面對未來生活的挑戰，追求更卓越的自己。									
總綱核心素養		E-A 1 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。 E-B 2 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-B3 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。				課程目標		1. 具備良好電腦操作習慣及教室上課規範，並能正確操作電腦軟硬體，認識與理解過度及錯誤操作電腦對健康的威脅。 2. 學生能具備操作 canva介面操作與功能之基礎能力，並能理解canva作品可以表達的意義與影響力。 3. 學生能發揮創意與想像力，結合科技與繪圖技法，創作具有個人特色的作品，培養生活環境中的美感體驗。									
議題融入		*應融入 ☒ 性別平等教育 ☒ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題 (非必選)															
融入議題實質內涵		性/E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 安 E2/了解危機與安全。															
教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵		自訂學習內容		學習目標			表現任務 (學習評量)			學習活動 (教學活動)			教學資源		節數

上 學 期 第 (1) 週 － 第 (6) 週	電腦世界起步走	(綜合活動) 2b-II-2 參加團體活動， 遵守 紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 (綜合活動) 2c-II-1 蒐集與整理 各類資源，處理個人日常生活問題。 (綜合活動) 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法， 落實 學習行動。 (資議) a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性。 (資議) t-II-1 體驗 常見的資訊系統。	1. 電腦教室使用規範 2. 電腦與個人日常生活 3. 操作電腦的姿勢與習慣 4. 電腦作業系統	1. 能認識並 遵守 電腦教室的上課紀律與電腦教室使用規範。 2. 能 蒐集與整理 電腦與個人日常生活的關係。 3. 能 選擇 正確的操作電腦姿式與習慣，並 落實 具體實踐於課堂中。 4. 能 感受 電腦與生活的重要性。 5. 能 體驗 電腦作業系統，透過滑鼠操作開始功能選單、桌面環境與視窗調整操作與電腦開、關機的技巧。	1. 能表現出遵守操作電腦時的正確坐姿與視力保健行為，並具體說出兩項內容。 2. 能分組討論並說出三項電腦在生活的重要性。 3. 能說出並做到電腦教室的各項使用規範，並能透過觀察指出哪些是需要修正的行為。 4. 能說出自己常用的電腦設備，並說出其五項功能。 5. 能熟練工作視窗的操作並完成滑鼠的操作(單擊、雙擊、右鍵)與電腦開關動作。	<活動一：電腦和生活> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習有關電腦教室的規範（如保持安靜、妥善使用設備、不打擾他人等）。 【組內共學/學生參與定標】 1. 學生兩人一組，討論電腦教室內可能出現的情況（例如：電腦設備損壞、上課時間不專心）。 2. 教師提供討論問題卡片，讓學生根據卡片情境討論並制定解決方案。 【組間互學/學生參與擇策】 1. 各組展示他們的討論成果。 2. 比較分析票選出他組最優良的想法，並分享看法。 3. 請學生說出自己可以落實在生活中的電腦使用方法。 【教師導學】 1. 教師補充並強調電腦如何在生活中正確使用。 2. 教師解釋並強調遵守規範的重要性。 <活動二：電腦硬體的認識> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習有關電腦硬體的介紹。（如:筆記型電腦、主機、鍵盤、滑鼠） 【組內共學】 1. 教師提供多種設備圖片，學生分組討論不同類型的電腦（如桌機、筆記型、平板等）的優缺點。 2. 分享自己常用的設備，並說出原因。 【組間互學】 1. 每組選擇一個設備做介紹，並向其他組解釋該設備的功能。 2. 每組準備簡短的報告，展示電腦硬體的功能	1. 教師桌機及廣播系統 2. 學生桌機 3. 因材網 4. 問題卡片 5. 滑鼠點擊遊戲(消滅害蟲) https://www.wtps.ptc.edu.tw/nss/p/mousegame  6. 桌面背景或螢幕保護程式的教學網址： https://www.youtube.com/watch?v=JeQ0BVCL5Qg 	6
--	---------	---	---	---	--	--	---	---

					和應用，並回答其他組的問題。 【教師導學】 1. 教師介紹並補充一些電腦硬體知識，像是電腦的處理器、記憶體、顯示卡等組件的基本功能，以及周邊設備如何影響日常工作與學習。 〈活動三：Windows 初體驗〉 【學生自學】 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習如何開機、關機的教學視頻，並了解基本的Windows 介面（如開始選單、桌面等）。 【組內共學】 1. 分組進行滑鼠操作練習，學生相互指導，確保每個人都能掌握單擊、雙擊、右鍵等基本操作。 2. 運用滑鼠操作練習網站進行模擬練習。 【組間互學】 1. 各組分享自己的學習心得(例如開機、關機、滑鼠操作)。 2. 每組向其他組展示自己最順利的操作過程。 【教師導學】 教師引導學生實際操作 Windows 系統，展示如何打開應用程式和進行系統設定，並解釋不同按鈕與操作的功能並回答學生的疑問。。 〈活動四：桌面與視窗〉 【學生自學】 學生掃描 QR code 觀看如何設置桌面背景或螢幕保護程式的教學視頻。事先了解 Windows 桌面環境的基本概念。 【組內共學】 1. 分組進行桌面設置練習，每組根據自己的喜好設置背景、螢幕保護程式。 2. 展示給小組成員看。 【組間互學】 1. 每組展示自己設置的桌面與工作列，並分享如何調整不同視窗的操作，讓其他組學習到新的技巧。	
--	--	--	--	--	---	--

						【教師導學】 1.教師展示如何更有效地使用 Windows 的工作列、視窗操作等，並指導學生如何快速調整與切換視窗。		
上 學 期 第 (7) 週 — 第 (10) 週	e-mail 入門	(綜合活動) 1b-II-1 選擇合宜的學習方法， 落實 學習行動。 (綜合活動) 2c-II-1 蒐集與整理 各類資源，處理個人日常生活問題。 (資議) t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 (資議) a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。 (國語文) 3-II-1 運用 注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。	1.教育部校園雲端電子郵件平台	1.能認識並遵守電腦教室的上課紀律，並 落實 電腦教室使用規範。 2.能透過 E-mail 教學影片的觀看， 蒐集與整理 出教育部校園雲端電子郵件平台功能。 3.能 體驗 透過教育部校園雲端電子郵件平台撰寫信件與閱讀信件級回信。 4.能 體會 教育部校園雲端電子郵件平台的便利性。 5.能 運用 教育部校園雲端電子郵件平台分享給同學一封夾帶網址及圖片的信件。	1.學生確實能遵守電腦使用規範。 2.學生能說出教育部校園雲端電子郵件平台的功能。 3.學生利用教育雲寄信給老師及同學。 4.學生閱讀別人寄來的信件並回信。 5.學生將所學到的 email 知識結合，寄出一封含網址、內容流暢及夾帶圖檔的信件給全班及老師。	< 活動一：E-mail 初體驗 > 【學生自學】 1.學生透過掃描 QR code 影片，自主學習電子郵件的使用方法。 【組內共學/學生參與定標、擇策】 1.學生能夠透過小組協作，使用教育雲帳號練習登入 E-mail。 2.小組將互相幫助，解決自學過程中遇到的問題。例如，一些學生可能不太清楚如何上傳附件，其他組員則可以展示操作步驟。 3.小組內，學生將討論如何創建清晰的郵件主題、如何使用正確的語氣進行書寫，並互相給予建議。 【組間互學/學生參與監評、調節】 1.進行小組之間的交流與展示。每組將選派一位代表，向其他小組分享他們在自學和共學階段中遇到的問題及解決方案。 2.學生互相提問與討論，幫助其他小組理解更多的功能與技巧，例如如何有效管理郵件、設置郵件標籤等。 3.小組出題進行競賽，挑戰不同的郵件管理任務（1.如何夾帶附件 2.如何整理郵件文件夾標籤 3.郵件標星號 4.郵件管理介面更動等）。 【教師導學】 1.教師進一步講解電子郵件的進階功能與注意事項。 2.教師進行實時示範，講解電子郵件中的進階功能，如副本、密件副本。 3.教師講解電子郵件使用過程中的網絡安全問題，例如如何防範垃圾郵件、詐騙郵件等。 4.學生提問，教師根據學生的問題進行解答與指導，並強調禮貌和專業的郵件寫作。	1.學生桌機 2.教師桌機及廣播系統 3.平板 4.E-mail 教學影片 https://www.youtube.com/watch?v=4HvNC-UEiIw 	4

上 學 期 第 (11) 週 － 第 (15) 週	(議題融入－性別平等教育)創意小畫家	(資議) t-Ⅱ-1 體驗 常見的資訊系統。 (藝術) 2-Ⅱ-2 能 發現 生活中的視覺元素，並 表達 自己的情感。 (綜合活動) 1b-Ⅱ-1 選擇合宜的學習方法， 落實 學習行動。 (資議) c-Ⅱ-1 體驗 運用科技與他人互動及合作的方法。 (議題-性別平等教育)性 E4 認識身體界限與 尊重 他人的身體自主權。	1. 小畫家	1. 能 體驗 運用小畫家的各種繪圖工具來構圖。 2. 能選擇小畫家工具來練習媒材特性與技法， 發現 和運用適合創作主題的色彩、線條與圖案等媒材元素， 落實 電腦繪圖練習， 表達 自己的情感。	1. 能正確操作小畫家的各項繪圖工具。 2. 能運用及搭配各項繪圖工具，創作設計簡單的圖形或圖案。 3. 能在閱讀繪本後，以小畫家軟體，完成虛擬替身的身體界線創作。 4. 分享自己的虛擬替身創作及身體界線，也了解他人的身體界線，建立尊重他人身體自主權的概念。	<活動一：電腦繪圖好幫手> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習小畫家的操作方式。 【組內共學】 1. 小組成員互相幫助與指導，討論如何更精確地調整圖形或畫布的大小。 2. 遇到問題時，小組內的成員可以交換經驗並提供解決方案。 【組間互學】 1. 提供練習材料，讓學生根據指示嘗試調整繪圖區的大小，並將畫布與影像調整至不同的比例。 2. 小組展現練習成果，分享與回饋。 【教師導學】 1. 教師在學生操作過程中巡視，觀察學生是否有問題，並進行適時的指導。 2. 對於有困難的學生，教師會再次示範如何調整繪圖區或影像的大小。 <活動二：虛擬替身的身體界線塗鴉創作> 【教師導學】【學生自學】 1. 教師提供給學生《身體的界線：兒童自我保護》繪本 QR code，請學生閱讀繪本後，身體界線為主題做創作。 2. 學生利用小畫家的各種工具創作，建立一個虛擬替身。 3. 學生參考網路虛擬替身的範例，或根據自己的想法進行創作，並將替身的身體界線做出明確標記。 【組內共學】 1. 小組內的學生分享自己設計的虛擬替身與身體界線，並互相給予建議與意見，幫助彼此改善設計或發現新的創作思路。 2. 小組成員互相展示如何使用不同工具來達成效果。 3. 互相認識彼此的身體界線，並能說出對方介	1. 學生桌機 2. 小畫家繪圖軟體 3. 教師桌機及廣播系統 4. 《身體的界線：兒童自我保護》繪本 https://www.youtube.com/watch?v=r_AgTYpmiAA 	5
--	--------------------	---	--------	---	--	--	--	---

					意的地方，達到互相尊重的概念。 【組間互學】 1. 每組學生向其他組展示他們的虛擬替身與身體界線作品，並互相給予回饋。 2. 學生可以討論如何改進設計或創作過程中的技巧，並對其他組的作品提出建議。 3. 能認識全班各組的身體界線，並能在生活中做到尊重對方的身體界線。 【教師導學】 1. 教師引導學生反思在創作過程中學到的技能和技巧。 2. 教師提醒學生性別平等的概念與落實尊重他人身體自主權。	
--	--	--	--	--	---	--

上 學 期 第 (16) 週 － (20) 週	我要成為快打高手	(資議) t-II-1 體驗常見的資訊系統。 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 (國語文) 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 (英語文) 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 (國語文) 6-II-1 根據表達需要，使用各種標點符號。 (資議) a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 (社會) 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	1. 鍵盤名稱與功能 2. 打字正確姿勢 3. 中文輸入法 4. 英文輸入法 5. 標點及特殊符號輸入法 6. 國語課本指定篇章短文	1. 透過操作體驗，認識鍵盤的各部件名稱與功能用途。 2. 能概述打字的正確姿勢，養成良好習慣。 3. 能運用鍵盤注音符號的拼音與聲調來進行中文輸入法練習。 4. 能使用鍵盤操作英文輸入法，辨識 26 個印刷體大小寫字母。 5. 能根據打字 game 練習關卡 15，輸入正確的標點符號及特殊符號。 6. 能運用中文輸入法練習國語課本指定篇章短文編輯，體會使用輸入法進行電腦文件編輯的樂趣與重要性。 7. 探究使用 word 完成國語課本指定篇章短文過程中的困難點和尋求解決問題辦法。	1. 能演示操作正確的鍵盤輸入法指法，並說出各區按鍵的主要功能。 2. 能說出三項打字姿勢注意要點。 3. 能使用 1 分鐘打字 game 練習(7-14 關)，達到中文輸入法練習 45 字/分，正確率 95%。 4. 能使用 1 分鐘打字 game 練習(7-14 關)，達到英文輸入法練習 35 字/分，正確率 95%。 5. 能使用 1 分鐘打字 game 練習(15 關中文全形標點符號)，達到 25 字/分，正確率 95%。。 6. 能在 20 分鐘內使用 word 完成國語課本指定篇章(200 字)的短文編輯。 7. 能小組討論出短文編輯的 3 個困難點，並分享 1 個解決辦法。	<活動一：鍵盤好朋友> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習認識鍵盤。 【組內共學】 1. 小組進行 1 分鐘打字 game 挑戰。 2. 小組內的學生互相交流自己的練習成果，並討論如何改進指法。 3. 小組成員可以互相檢查自己的姿勢，確保每個人都能維持正確的坐姿與手指位置。學生可以給彼此提供反饋，並調整不正確的打字姿勢。 【組間互學】 1. 小組派強棒出來參加組別打字競賽，其他同學在旁幫忙加油和觀察指法。 2. 分享觀察的心得。 3. 請速度快、錯誤率低的小朋友分享自己的操作技巧。 【教師導學】 1. 老師展示實物鍵盤，講解每個區域（如字母區、數字區、功能區、方向鍵等）及其具體功能。 2. 教師示範如何操作鍵盤，並引導學生跟隨進行簡單的鍵盤練習。 3. 教師指導學生如何將手指放置在鍵盤上。 4. 引導學生在實際操作中保持正確的打字姿勢。 5. 教師示範如何調整椅子和桌子的高度，並強調眼睛應與螢幕保持平行、肩膀放鬆等要點。 <活動二：十指並用最快速> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習認識英文輸入、中文輸入及 Chromebook 鍵盤使用方法。 2. 學生透過打字 game 關卡，評量自己的打字速	1. 學生桌機電腦 2. 教師桌機及廣播系統 3. 三分鐘打字大進擊 https://worldofkeyboards.com/elemschwords  4. 校園打字 game https://web180.ches.ntpc.edu.tw/tgames/game/ 	5

					度與正確率。 【組內共學】 1. 小組內的學生互相協助，分享中文輸入法的使用技巧與常見問題的解決方法。 2. 學生討論如何更快速地輸入漢字，並交換技巧以提高打字速度。 【組間互學】 1. 小組派出組內代表選手出賽，組間進行 5 分鐘中英打字比賽。 2. 其他組員協助觀察及紀錄。結束後由觀察組員協助評比其他各組選手們競賽過程的技巧及操作方式。 3. 選手們分享參賽經驗。 【教師導學】 1. 教師展示實物鍵盤，講解每個區域（如字母區、數字區、功能區、方向鍵等）及其具體功能。 2. 教師示範如何操作鍵盤，並同時引導學生進行鍵盤練習。 3. 教師引導學生在實際操作中保持正確的打字姿勢。教師可以示範如何調整椅子和桌子的高度，並強調眼睛應與螢幕保持平行、肩膀放鬆等要點。 4. 教師指導學生如何切換中英打，分享常見的錯誤及其修正方法。 <活動三：快打高手過招> 【學生自學、組內共學/定標、擇策】 1. 學生自行練習打字 game 中的關卡，熟練注音及符號指法位置。 2. 觀察他人操作鍵盤的過程，思考如何調整動作讓指法更流暢。 3. 小組討論每字幾分鐘及正確率標準，並設定組別目標。 4. 小組進行挑戰任務及協助小組成員達標。 【組間互學/監評、調節】 1. 各組互派一位觀察員記錄它組速度及正確率，觀察是否達標。	
--	--	--	--	--	---	--

					2. 上台分享期觀察紀錄，提供該組別思考及調整策略。 3. 組內進行練習及調整，再派員做一次觀察記錄。 【教師導學】 1. 教師說明課堂觀察狀況，提供建議。 2. 引導學生進行反思，思考影響打字速度及鄭月率的關鍵因素。 3. 請表現最優組別上台經驗分享。 4. 教師布置任務，請學生拿出國語課本，指定篇目進行 20 分鐘全班打字比賽。 【學生自學、組內共學】 1. 學生進行 20 分鐘短文編輯測驗。 2. 完成編輯文件，存檔寄送全班及教師信箱。 3. 老師列印全班短文編輯，請學生分組批改出正確字及標點符號，發還給個人，進行小組討論及省思。 【組間互學/監評、調節】 1. 小組上台發表統整出來的 3 個主要困難點。 2. 請學生集思廣益尋求解決辦法。 3. 返回各組規劃自己需要加強的練習內容。 4. 加強內容作為本次回家作業，請學生練習及截圖為憑，寄到教師信箱。	
--	--	--	--	--	--	--

下學期 (1)週－第(6)週	檔案小管家	(資議) p-II-2 描述數位資源的整理方法。 (綜合活動) 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 (資議) t-II-1 體驗常見的資訊系統。 (綜合活動) 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 檔案與資料夾 2. 檔案總管	1. 描述檔案與資料夾需要整理的原因。 2. 能選擇合適資料夾的位置來存放檔案。 3. 體驗檔案總管中的各項分類功能。 4. 在檔案與資料夾及檔案總管的操作活動中，體會團隊合作重要性與意義。	1. 能正確說出檔案與資料夾整理的重要性。 2. 能正確儲存檔案及分辨常用檔案格式的圖示。 例如:可執行程式附檔名.exe，文件檔附檔名.doc.docx.txt.pdf，圖片檔.jpg.png，音樂檔.mp3.avi 影片.mp4.wmv 等。 3. 能正確分類常用檔案格式的圖示。 例如:可執行程式附檔名.exe，文件檔附檔名.doc.docx.txt.pdf，圖片檔.jpg.png，音樂檔.mp3.avi 影片.mp4.wmv 等。 4. 能在檔案總管的功能及各類選取方式的操作中，透過團隊合作，完成教師布置的任務。	<活動一、檔案收納小管家> 【教師導學】 1. 教師引導學生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。 2. 教師介紹常見的檔案類型。讓學生知道如何幫檔案分類，放在不同的資料夾。 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習認識檔案與資料夾。 2. 學生學會尋找檔案。 3. 學生能新增資料夾、命名與搬移檔案。 4. 學生學習「複製、剪下、貼上」檔案的指令。 5. 學生學會刪除資料夾、復原與清空資源回收筒。 【組內共學/定標、擇策】 1. 學生 2-3 人一組，討論影片中的遇到的問題與答案。 2. 組內學生討論要如何整理電腦教室桌機的桌面。 3. 小組實際操作與分類練習。 【組間互學/監評、調節】 1. 小組派員報告分類的結果。 2. 他組提供回饋與建議。 3. 回到小組再做一次檔案管理策略調整。 4. 小組完成因材網組內評分表。 【教師導學】 1. 教師將檔名、副檔名概念再次說明。 2. 教師出影片、音樂、文件、圖片的相關文件，給小組做一次檔案分類評量練習。 <活動二、認識檔案總管> 【學生自學】 1. 學生透過因材網資訊教育三年級學習內容的知識結構(含影片、練習題、動態評量)自主學習認識檔案總管。 【組內共學】	1. 學生桌機 2. 教師桌機及廣播系統 3. 因材網數位學習平台 4. 組內評分表 5. 因材網檢核單	6
-------------------	-------	--	---------------------------------	---	--	--	---	---

					1. 學生 2-3 人一組，討論影片中的遇到的問題與答案。 2. 小組實際操作與練習「檢視功能、部分選取、全部選取、個別選取、連續選取」。 3. 小組合作完成老師布置的「檔案與資料夾及檔案總管的操作」任務。 【組間互學】 1. 各小組上台分享因材網學習任務答案及操作任務的完成經驗。 2. 各組評選報告最佳組別與回饋。 3. 每個小組各自出一題關於檔案總管相關的小知識，列在共編文件中，老師將題目列入因材網檢核單。 4. 學生作答因材網檢核單。 【教師導學】 1. 教師點開共用 資料夾，公布學生作答與正確答案。 2. 教師協助複習「部分選取、全部選取、個別選取、連續選取」等易混淆的功能鍵。	
--	--	--	--	--	---	--

下 學 期 第 (7) 週 － 第 (14) 週	我的 Canva 初體驗	(資議) t-Ⅱ-1 體驗 常見的資訊系統。 (社會) 3d-Ⅱ-3 將問題 解決 的過程與結果，進行 報告分享 或實作展演。 (藝術) 1-Ⅱ-6 能 使用 視覺元素與想像力， 豐富 創作主題。 (議題-安全教育) 安 E2 了解 危機與安全。	1. Canva	1. 體驗 Canva 之介面與相關功能。	1. 體驗 Canva 之介面與相關功能。	<活動一、體驗 Canva 閃示卡> 【教師導學】 1. 教師介紹 Canva 線上編輯及共編功能。 2. 教師說明 Canva 教育版與免費版的差別。 3. 教師說明使用 Canva 時要尊重智慧財產權。 4. 教師引導學生使用教育雲帳號登入 Canva，並加入教師的班級團隊。 5. 教師布置共編任務，引導學生加入班級完成練習。 【學生自學、組內共學/定標、擇策】 1. 學生學會瀏覽各類範本，能使用中英文關鍵字搜尋範本、收藏範本。 2. 學生練習使用線上共編功能，完成老師課堂布置任務，並將實作過程展示給他組。 3. 學生開啟收藏的閃示卡範本、編輯小組交通安全閃示卡內容、圖案與檔案名稱。 4. 學生將交通安全閃示卡下載為不同格式：JPG 與 mp4。 5. 學生使用連結分享 Canva 作品。 6. 學生透過 Canva 平臺繳交作業。 7. 小組成員互相協助與幫忙，讓每個人都能在時間內完成。 【組間互學/監評、調節】 1. 各組分享小組所製作的交通安全閃示卡和說明設計理念。 2. 請學生仔細聆聽他組的報告內容。 3. 小組就他人所報告的內容，給予回饋。 4. 小組聽完各組回饋後，討論完自己的修正方向，上台報告調整方向。 5. 完成自己組別可以修正的內容，再將卡片存檔印出。 <活動二、閃示卡遊戲-道路生存戰> 【教師導學】 1. 教師舉例說明:「道路生存戰」卡牌遊戲的玩法。 2. 教師播放影片輔助說明。 【學生自學、組內共學】	1. 學生桌機電腦 2. 廣播系統 3. canva 4. 道路生存戰 2.0 桌遊介紹影片 https://komv.thb.gov.tw/News_Video_Content.aspx?n=12304&s=244362 
		2. 線上共同編輯功能	2. 使用線上共同編輯功能 解決 教師布置問題，並進行 報告分享 與實作展出完成的任務。	2. 能運用線上共同編輯之功能與小組成員互動合作，完成教師布置任務，並展示出來。			
		3. 交通號誌閃示卡	3. 使用 視覺元素與想像力， 豐富 交通號誌閃示卡內容。	3. 使用 canva 各項素材完成屬於自己獨一無二的交通號誌閃示卡。			
			4. 從交通號誌閃示卡遊戲中， 了解 道路危機與安全。	4. 能透過交通號誌卡牌遊戲，正確說出每個交通號誌牌的功能，進而熟悉道路危機與安全。			

					1. 學生自行搜尋各類卡牌遊戲玩法。 2. 小組討論自己的交通安全閃示卡該如何訂定遊戲規則，並將規則於 canva 中記錄下來。 3. 上台分享小組交通安全閃示卡卡牌遊戲玩法。 4. 邀請它組進入自己的遊戲中，操作遊戲卡牌，認識各類號誌，讓彼此更了解道路交通安全。 【教師導學】 1. 教師利用 canva 元素(投票功能)，製作學生卡排中的圖案做一次全班測驗。 2. 教師公布學生作答結果與回饋。		
--	--	--	--	--	--	--	--

下 學 期 第 (15) 週 － 第 (18) 週	漫畫「話」家鄉	(資議) t-II-1 體驗 常見的 資訊系統。 (綜合活動) 1b-II-1 選擇 合宜的學 習方法，落實學習行 動。 (藝術) 1-II-6 能 使用 視覺元 素與想像力， 豐富 創 作主題。 (社會) 2b-II-2 感受與欣賞 不同文化 的特色	1.Canva 2.連環漫 畫	1. 體驗 Canva 之介面與相關功能。 2. 選擇 連環漫畫範例故事來認識連環漫畫的起承轉 合。 3. 使用 Canva 相關素材與想像力， 豐富 自己的連環 漫畫創作。 4. 感受與欣賞 他人的漫畫「話」家鄉作品。	1.學生能流暢操作 Canva 的基本介面 與功能。 2.學生選擇自己喜歡的連環漫畫範本 閱讀後，能正確回答連環漫畫的內 涵。 3.學生學會使用 Canva 製作連環漫 畫。 4.學生能感受及欣賞他人的作品成果 發表，並說出自己對方的 3 個優點與 1 個不足之處，並再進行作品修正。	〈活動一、神奇的連環漫畫〉 【教師導學】 1.教師說明連環漫畫的起承轉合。 2.教師帶領學生閱讀範例故事。 3.教師設定連環漫畫題材:與家鄉相關的介紹。 (人文、產業、自然等) 【學生自學/定標、擇策】 1.學生開啟連環漫畫模板，挑選範本。 2.學生認識範本中的示範頁、半成品頁、角色 素材頁與對話框素材頁。 3.學生修改背景配色。 4.學生能調整顯示比例。 5.學生輸入對話內容。 6.學生輸入曲線圖案與翻轉。 7.學生修改對話框。 【組內共學、組間互學/監評、調節】 1.小組同儕間互相觀摩作品與提供協助幫忙。 2.以 2-3 人為一組，學生組內分享自己所製作 的四格連環漫畫與其之設計理念。 3.請學生仔細聆聽他人的報告內容。 4.小組就他人所報告的內容，給予相關回饋與 討論。 5.每組挑選代表，上台說明緣由與分享作品給 它組觀摩。 6.透過它組分享，修正與調整自己的作品。 【教師導學】 1.教師補充連環漫畫中的動畫與魔法動畫工具 使用方式，提供學生自行練習進階設計元素。 2.教師補充連環漫畫中，若運用照片，可以使用 背景移除工具進行去背，更能融入連環漫畫中場 景。	1.學生桌機電腦 2.廣播系統 3.Canva 4.連環漫畫範例補充網址： https://www.creative-comic.tw/zh/special_topics/398 	4
--	---------	---	-----------------------	--	---	---	--	---

下 學 期 第 (19) 週 － 第 (20) 週	行銷隙頂我的家	(綜合活動) 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 月曆範本	1. 選擇 實體月曆範本，觀察海報月曆中出現的元素，表達自己的想法。	1. 能說出自己欣賞的五個海報月曆元素。	<活動一：認識家鄉特色> 【教師導學】 1. 教師分享不同主題的特色月曆的範本。(ex：農特產、旅遊、藝文等不同主題) 2. 請學生分享裡面使用的元素和特色。 3. 請學生思考，如果是要讓人透過月曆認識隙頂，自己會放入哪些元素。 【學生自學、組內共學/定標、擇策】 1. 學生透過網路資源查找「隙頂產業」的特色，記錄 3-5 項吸引人的特點。 2. 小組分享各自查找的資訊，歸納最具吸引力的特色後，開始蒐集圖片。(網路不足的圖片可以透過假日到社區拍照記錄後上傳回傳給老師) 【組間互學、教師導學】 1. 各組蒐集或拍到的地方特色照片，並互相給予一個優點、一個改善建議。 2. 教師總結學生的觀察，解釋地方行銷的核心概念(如品牌定位、目標客群)。示範成功的地方行銷案例，如「阿里山茶」、「日月潭紅茶」等的照片或是 logo，請學生融入自己的作品中。 <活動二：Canva 月曆設計> 【學生自學、組內共學/定標、擇策】 1. 在 Canva 中並選擇一個「行銷海報模板」進行修改練習。 2. 小組內討論海報月曆的核心訊息(如何呈現隙頂產業特色)。 3. 開始著手創作隙頂海報月曆版面(標示、圖片、文字、標語的位置)。 【組間互學、組內共學/監評、調節】 1. 各組分享初版隙頂海報月曆，其他小組給予建議及回饋。 2. 小組針對回饋進行討論，進行海報修改，提升隙頂海報月曆品質。 3. 實際印出張貼於校園、社區，作為隙頂地方特色行銷宣傳。 【教師導學】	1. canva 2. 各式月曆範例	2
		(藝術) 2-II-2 能 發現 生活中的視覺元素，並 表達 自己的情感。	2. canva	2. 能 發現 canva 海報範本構成的視覺元素，並透過創作元素觀察， 表達 自己的想法與情感。	2. 能使用<canva>軟體海報範本，找到創作在地特色海報月曆的五個元素，並透過展示、發表，分享自己的感受。			
		(資議) p-II-1 認識 以資訊科技溝通的方法。	3. 隙頂海報月曆	3. 運用 canva 軟體進行隙頂海報月曆創作，透過創作 認識 隙頂茶鄉與行銷自己的家鄉。	3. 能使用<canva>軟體共編完成隙頂海報月曆，並展示作為隙頂地方特色行銷宣傳。			

					1. 教師提供回饋，強調行銷視覺設計的原則（如視覺焦點、字型選擇、顏色對比）。 2. 示範 Canva 進階功能，如：透明度調整、圖層管理，讓學生優化作品。	
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(40)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： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. _____ 特教老師姓名： 普教老師姓名：劉于禎				