

六、全校整體課程架構：

學校
願景

百年新莊 創新妝

課程
願景

健康快樂

活潑有禮

感恩關懷

卓越創新

文化倫理

課程
目標

鄉土情懷望
眼國際

發展潛能
自我實現

系統思維
終身學習

獨立創新
開展未來

課程
架構
規劃
內涵

部定課程
【領域學習課程】
語文領域
數學領域
社會領域
自然科學領域
藝術領域
綜合活動領域
健康與體育領域

校訂課程
【彈性學習課程】

主題探究課程
【跨文化領域】
(英轉課程)
【數位學習課程】
(資轉課程)

其他類課程
【悅讀新莊】
跨域議題悅讀
探索特色悅讀
經典融合悅讀

※校訂課程一覽表(請依實際情形填寫，並括號註明英轉/資轉課程)

「悅」讀新莊										
其他類課程										統整性課程
主題	跨域議題悅讀			探索特色悅讀			經典融合悅讀			英轉課程 資轉課程
	健康 促進	法令 宣導	輔導 活動	學校 特色	節慶 活動	戶外 教育	經典 閱讀	主題 閱讀	素養 閱讀	
一年級 第1學期 (21節)		校園安全 (1)	新生輔導 (3) 輔導活動 (1) 生命教育 (1)	探索新莊- 學校歷史 (1) 運動會(2)		生活體驗 (7)	讀經闖關 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (2)	圖書館利用教育 (2)	英轉2 (英悅繪)
一年級 第2學期 (21節)		防災演練 (1)	輔導活動 (1)	探索新莊- 學校建築 (1) 校慶-「畫 話」我新莊 (2)	母親節(2)	人文探索 (7)	讀經會考 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (2)	班級書 (閱讀策略3) 圖書館利用教育 (1)	英轉2 (英悅繪)
二年級 第1學期 (21節)		校園安全 (1)	輔導活動 (1) 生命教育 (1)	探索新莊- 縱貫新莊古 與今(1) 運動會(2)	中秋節(1)	自然生態 探索(7)	讀經闖關 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (3)	班級書箱 (閱讀策略2) 圖書館利用教育 (1)	英轉2 (英悅繪)
二年級 第2學期 (21節)		霸凌防治 (1)	輔導活動 (1) 家暴防治 (1)	探索新莊- 認識鄰居 「大眾廟」 (1)	兒童節(1)		讀經會考 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (3)	班級書箱 (閱讀策略8) 圖書館利用教育 (2)	英轉2 (英悅繪)

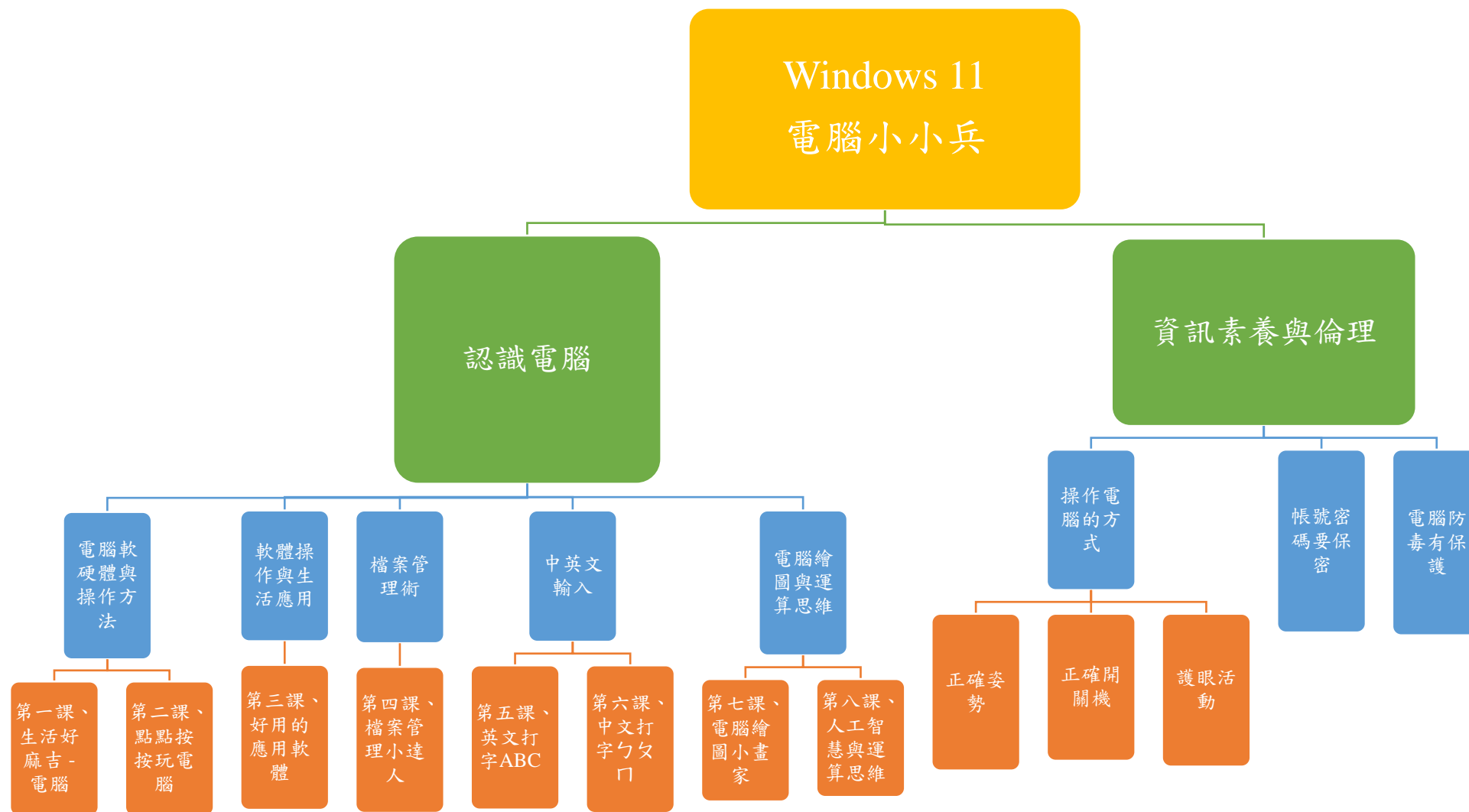
				校慶- 「畫、話我 新莊」(2)						
三年級 第1學期 (21節)	反毒宣導(1) Eye 健康宣導 (1) 營養教與宣導 (1)	校園安全 (2)		運動會(3)	聖誕節(2) 春節(2)		讀經闖關 (2)	閱動新莊 玩閱讀 (2)	素養閱讀- 班級書箱(4) 圖書館利用教育 (1)	英轉 2 (英悅繪) 資轉 1 (科技教 育與探 索)
三年級 第2學期 (21節)		租稅宣導 (1)		校慶活動 (3)	母親節(2) 兒童節(2)	生態體驗 探索(7)	讀經會考 (2)	閱動新莊 玩閱讀 (3)	圖書館利用教育 (1)	英轉 2 (英悅繪) 資轉 1 (科技教 育與探 索)
四年級 第1學期 (21節)	貝氏刷牙入班 教學(1) Eye 健康宣導(1) 營養教與宣導 (1)	校園安全 (2)	班級經營 (1)	運動會(3)		藝術滿城 香+健康 久久健行 (7)	讀經闖關 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (3)	圖書館利用教育 (1)	英轉 2 (英悅繪) 資轉 1 (科技教 育與探 索)

四年級 第2學期 (21節)	女生生理健康 講座(1)	交安宣導 講座(1)	班級經營 (1)	園遊會(3)	母親節(2)	科技體驗 探索(7)	讀經會考 (1)	閱動新莊 玩閱讀 (3)	圖書館利用教育 (2)	英轉2 (英悅繪) 資轉1 (科技教 育與探 索)
五年級 第1學期 (84節)	視力保健 (1)、 疫苗接種 (1)、 菸檳防治 (1)、 牙線入班(1)	法治教育 (5)	班級經營 (2) 生命教育 (2)	運動會 (4+1)	教師節(2)		讀經教育 (1)		閱讀素養教育 (42) 圖書館利用教育 (10) 班級圖書(10+1)	英轉1 (英悅繪) 資轉1 (科技教 育與探 索)
五年級 第2學期 (84節)	視力保健 (1)、 菸檳防治(1)	友善校園 (3)	班級經營 (2) 生命教育 (2)	校慶-園遊 會(3)		自然生態 探索(7)	讀經教育 (1)		閱讀素養教育 (44)單雙週 圖書館利用教育 (10)、 班級圖書(10)	英轉1 (英悅繪) 資轉1 (科技教 育與探 索)
六年級 第1學期 (84節)	視力保健(1) 疫苗接種(1)	性別平等 宣導(1) 交通安全 宣導(1) 校園霸凌 防治宣導 (1)	班級經營 (1) 生命教育 (1)	運動會(4)		社會適應 (7)	讀經教育 (1)		閱讀素養教育 (42) 單數週 班級圖書(11) 雙數週 圖書館利用教育 (10)	英轉1 (英悅繪) 資轉1 (科技教 育與探 索)

		反毒、藥物濫用宣導(1) 反詐騙宣導(1)							
六年級 第2學期 (76節)	視力保健(1) 急救訓練(1)	友善校園- - 校園安全 (1)、 防災教育 (2)	班級經營 (2) 生涯輔導 (升學)(2)	校慶活動- 理財教育 (3) 畢業相關活 動(4) 校園留影 (1)	兒童節(1)		讀經教育 (1)	閱讀素養教育 (38) 單數週 圖書館利用教育 (10) 雙數週 班級圖書(9)	

迎接新課綱並落實學校與課程願景，並配合資訊教育趨勢，由資訊與通訊科技之學習演變為問題解決與運算思維等思考技能之培養，本學期安排電腦小小兵—windows11課程，希望透過理解電腦科技在日常生活中應用的活動，達成使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊的目標，以展現科技資訊與媒體的素養、運用資訊教育，藉由網路課程教學，培育出「系統思維、積極學習、獨立創新。」的新莊兒童。

七、本課程課程架構



八、本課程融入議題情形(若有融入議題，教學規劃的學習重點一定要摘錄實質內涵)

1. 是否融入安全教育(交通安全)：是(第___週) 否

2. 是否融入戶外教育：是(第___週) 否

3. 是否融入性別平等教育議題：是(第___週) 否

4. 其他議題融入情形(有的請打勾)：生命教育、人權、環境、海洋、品德、法治、科技、資訊、能源、

性別平等教育、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、國際教育、原住民族教育

STEAM

九、素養導向教學規劃：廠商(紅)、自編教材(黑)、議題融入(藍)、校本特色(自訂)

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第一週 ~第三週 09/01~ 09/20 09/01開學 日	<p>科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減</p>	<p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p>	<p>主題一：生活好麻吉 - 電腦</p> <p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。 學生能注意到人們因職業或生活需要而使用電腦，不受性別的限制與偏見。 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 教師簡單介紹電腦的起源與演變。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 活動一：電腦教室使用規範 (1) 學生填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約，展現法治素養。 (2) 使用電腦教室規則介紹，培養學生愛惜公物的習慣。 	3	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【為什麼要學習電腦】 【萬聖節-抓鬼特攻隊】 【電腦接樂】 【硬體大觀園】 【硬體連連看】 【資訊素養-坐姿糾察隊】</p>	<p>1. 口頭問答：能說出電腦在生活中的應用。</p> <p>2. 軟體操作：能開機與關機。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p> <p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p> <p>性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。</p>	<p><input type="checkbox"/>實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目： _____</p> <p>2. 協同節數： _____</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	低或避免危險的方法。		<p>2. 活動二：認識硬體</p> <p>(1) 教師說明電腦輸入、運算處理、輸出的運作方式。</p> <p>(2) 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設備。</p> <p>3. 活動三：開關機與操控電腦</p> <p>(1) 學生操作電腦開機。</p> <p>(2) 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。</p> <p>(3) 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。</p> <p>(4) 開啟 萬聖節-抓鬼特攻隊，訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>(5) 開啟 電腦接接樂，訓練滑鼠移動技巧。</p> <p>(6) 學生操作電腦關機。</p> <p>4. 活動四：周邊設備</p> <p>(1) 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，並分辨輸入與輸出設備。</p> <p>(2) 學生遊玩 硬體連連看 遊戲，能辨別硬體的機能。</p> <p>5. 活動五：電腦使用習慣</p> <p>(1) 學生知道正確的使用習慣。</p> <p>(2) 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。</p> <p>(3) 學生遊玩 坐姿糾察隊，找出不正確的坐姿。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>1. 學生開啟課後測驗，複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。</p>					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第四週 ~ 第六週 09/21~ 10/04	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。	主題二：點點按按玩電腦 一、 準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。 2. 學生從課本圖形中簡單認識各種軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生活問題。 3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 二、 發展活動 1. 活動一：視窗與滑鼠的操作 (1) 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。 (2) 學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。 (3) 學生練習操作視窗。 (4) 學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。 (5) 學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。 2. 活動二：多媒體遊樂園 (1) 學生觀賞 清潔電腦 動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。 (2) 學生開啟 Windows 介面大考驗 練習。 (3) 學生觀賞 平板電腦使用教學 動畫，能說出平板使用方式。	3	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體	1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體的差別。 2. 操作評量：學生能操作電腦滑鼠。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	品 E1 良好生活習慣與德行。	<input type="checkbox"/> 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1.協同科目： _____ 2.協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			 <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟課後測驗，複習所學。 學生開啟電腦大富翁，複習所學。</p>					
<p>第七週 ~ 第九週 10/05~ 10/25</p> <p>10/6(一) 中秋節放假一天、 10/10(五) 國慶日(放假一日)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<p>主題三：個人化 Windows 11</p> <p>四、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。</p> <p>2. 教師說明電腦個人化的概念。</p> <p>五、發展活動</p> <p>1. 活動一：開始功能表與工作列</p> <p>(1) 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。</p> <p>(2) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。</p> <p>2. 活動二：美化電腦</p> <p>(1) 學生更換佈景主題。</p> <p>(2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。</p> <p>(3) 學生修改桌布。</p> <p>(4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。</p> <p>3. 活動三：軟體操作初體驗</p> <p>(1) 學生開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。</p> <p>(2) 學生開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能</p>	3	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。</p> <p>2. 操作評量：學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>	<p>□實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1.協同科目： _____</p> <p>2.協同節數： _____</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			<p>移動觀看地圖。</p> <p>(3) 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵，擷取桌面、功能表或通知區域，並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名。</p>  <p>六、 綜合活動</p> <p>1. 學生開啟「硬體找不同」遊戲，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。</p>  <p>2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。</p>					
<p>第十週～第十二週</p> <p>10/26 ～ 11/15 10/28(二) -</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</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題。</p>	<p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	<p>主題四：檔案管理小達人</p> <p>七、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生觀察課本圖形，以整理房間為例，比較整齊與雜亂的環境，描述整理資料的好處。</p> <p>八、 發展活動</p> <p>1. 活動一：檔案與二進位</p> <p>(1) 學生認知檔案概念與類型。</p> <p>(2) 學生能建立、命名、開啟、檢視檔案內容。</p> <p>(3) 學生知道檔案大小的計算單位。</p>	3	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出檔案總管的用途。</p> <p>2. 操作評量：學生能操作檔案總管，增刪改檔案與資料夾。</p> <p>3. 多媒體課後</p>		<p>□實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1.協同科目： _____</p>


教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
10/29(三) 期中評量			<p>(4) 學生觀賞二進位的電腦世界動畫。</p> <p>(5) 學生遊玩天兔兔大鬧關遊戲，認識二進位。</p> <p>(6) 學生從課本圖像或教室環境中認識檔案儲存裝置。</p> <p>(7) 學生開啟電腦檔案排大小遊戲，能比較檔案大小。</p> <p>2. 活動二：檔案管理與視窗佈局</p> <p>(1) 學生能新增、命名資料夾與子資料夾。</p> <p>(2) 學生認知樹狀結構。</p> <p>(3) 學生能使用視窗佈局來排列視窗。</p> <p>(4) 學生能刪除與還原檔案與資料夾。</p> <p>(5) 學生能切換資料夾檢視與排序方式。</p> <p>3. 活動三：路徑尋寶</p> <p>(1) 學生能找到老師指定的圖片所在。</p> <p>(2) 學生能使用內建相片軟體開啟圖片檔案。</p> <p>九、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>學生開啟電腦大富翁第四課，複習所學。</p>			測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。		2. 協同節數： _____
第十三週 ~第十四週 11/16 ~11/29 11/29(六) 學區 校暨社區 聯合運動會	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p>	<p>主題五：英文打字 ABC</p> <p>十、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。</p> <p>十一、 發展活動</p> <p>1. 活動一：英打鍵盤基礎記憶</p> <p>(1) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。</p> <p>(2) 學生開啟英文打字 GAME，進入 1~6 關觀看打字教學動畫，並進入第 7~13 關進行英文打字練習。</p>	2	1. Windows 11 電腦小小兵 老師教學網站影音互動多媒體、 【教學鍵盤】、 【英文打字 GAME】	<p>1. 口頭問答：學生能說出打字的正確姿勢。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成英打作業。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電</p>		<p>□實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目： _____</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	<p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	<p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	 <p>2. 活動二：英文短句與記事本</p> <p>(1) 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。</p> <p>(2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。</p>  <p>3. 活動三：練習時間</p> <p>(1) 學生開啟【英文打字 GAME】，進行第 14~17 關英文打字練習。</p> <p>十二、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁第五課，複習所學。</p>			腦 大 富翁】。		2. 協同節數： _____
<p>第十五週 ~第十六週</p> <p>11/30~ 12/13</p> <p>12/1(一) 運動會補假 【放假1日】</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。</p>	<p>主題六：中文輸入 ㄅ ㄆ ㄇ</p> <p>十三、 準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中打鍵盤。</p> <p>十四、 發展活動</p> <p>1. 活動一：中打鍵盤基礎記憶</p> <p>(1) 學生開啟記事本軟體，練習中文輸入與選字、練習標點符號輸入，完成兒歌小星星。</p> <p>(2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。</p>	2	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【中文打字 GAME】</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出使用的中打輸入法。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成中打作業。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊</p>		<p>□ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目： _____</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	<p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	<p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>小星星 一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星， 掛在天上放光明，好像許多小眼睛。 一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星！</p>  <p>(3) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。</p>  <p>2. 活動三：練習時間</p> <p>(1) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。</p> <p>十五、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生從課本習題複習所學。 學生開啟電腦大富翁第六課，複習所學。 			<p>【戲】、【電腦大富翁】。</p>		<p>2. 協同節數： _____</p>
<p>第十七週 ~ 第十八週</p> <p>12/14~ 12/20</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</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>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>綜 Bd-II-1 生活</p>	<p>主題七：電腦繪圖小畫家</p> <p>十六、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 <p>十七、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 活動一：認識小畫家 <ol style="list-style-type: none"> 學生開啟小畫家軟體，認識介面。 學生能說出前景色與背景色的用途。 活動二：可愛的太陽 <ol style="list-style-type: none"> 學生運用幾何圖形與筆刷，畫出太陽。 學生將圖案裁切成合適的大小並存成圖片檔 	2	<ol style="list-style-type: none"> Windows 11 電腦小小兵 老師教學網站影音互動多媒體、【填色小遊戲】、【小畫家介面大考驗】。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：學生能說出使用電腦繪圖與一般繪圖的差別。 操作評量：學生能完成一幅創意填色畫。 多媒體課後測驗：【本 		<p>□實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目： _____</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	<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>品 EJU6 欣賞感恩。</p>	<p>美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>案。</p>  <p>3. 活動三：創意填色畫</p> <p>(1) 學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。</p> <p>(2) 學生使用文字工具在圖片上加入標題。</p> <p>(3) 學生將成果存成圖片檔案。</p>  <p>4. 活動三：填色小遊戲</p> <p>(1) 學生開啟填色小遊戲，選擇喜歡的圖案，發揮創意，填入色彩。</p> <p>(2) 學生輸入作者，將作品下載為圖片並與同儕分享。</p>  <p>十八、 綜合活動</p> <p>1. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。</p> <p>2. 學生從課本習題複習所學。</p>			<p>課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>		<p>2.協同節數： —— ——</p>

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			3. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。					
第十九週 ~第二十一週 12/21~ 1/20 1/8(四)~1/9(五)期末評量	科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 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 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。	科議 P-II-1 基本的造形概念。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。	主題八：人工智慧與運算思維 十九、 準備活動 1. 教師提問：有聽過人工智慧嗎？說出你知道的或你想像中的人工智慧。 二十、 發展活動 1. 活動一：Quick, Draw! - Google 限時塗鴉 (1) 學生開啟瀏覽器。 (2) 學生在網址列輸入 Google 限時塗鴉，搜尋網站。  (3) 學生前往 Google 限時塗鴉網站，在時間內根據題目畫出簡筆畫圖案，讓 AI 猜是什麼，盡可能最快讓 AI 答對，總共六題。 (4) 教師提問學生與 AI 互動的過程，哪一題很快就被猜對了？哪一題 AI 猜錯了？ (5) 學生觀察網站上其他人的畫與同儕的畫，總結特徵，簡述 AI 猜對或錯的原因。 2. 活動二：畫出夢想中的車子 (1) 教師介紹運用運算思維的思考步驟。 (2) 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟，思考「夢想中的車子」可能是什麼樣子。 (3) 學生用紙筆畫出「夢想中的車子」。 (4) 學生用小畫家畫出「夢想中的車子」。	3	1. Windows 11 電腦小小兵 老師教學網站影音互動多媒體、 【問題拆解-填填看】	1. 口頭問答：學生能說出運算思維的意義。 2. 操作評量：學生能完成一幅夢想中的車子繪圖。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。		<input type="checkbox"/> 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1.協同科目： _____ 2.協同節數： _____

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			 <p>二十一、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. 學生開啟 問題拆解填填看，練習運用運算思維完成拆解題目。</p> <p>學生開啟電腦大富翁第八課，複習所學。</p>					

十、本課程是否有校外人士協助教學

否，全學年都沒有(以下免填)

有，部分班級，實施的班級為：_____

有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		<input type="checkbox"/> 簡報 <input type="checkbox"/> 印刷品 <input type="checkbox"/> 影音光碟 <input type="checkbox"/> 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致