

## 南投縣水尾國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

### 【第一學期】

|                                |   |                    |  |                    |
|--------------------------------|---|--------------------|--|--------------------|
| 課程名稱                           | 數：繪聲繪影  |                    | 年級/班級  | 五年甲班               |
| 彈性學習課程類別                       | <input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><input type="checkbox"/> 其他類課程   |                    | 上課節數   | 每週 1 節，21 週，共 21 節 |
|                                |   |                    | 設計教師   | 資訊教師               |
| 配合融入之領域及議題<br>(統整性課程必須 2 領域以上) | <input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術<br><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中) |                    | <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育<br><input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育<br><input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養<br><input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育<br><input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育<br>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ |                    |
| 對應的學校願景<br>(統整性探究課程)           | 自信、友善、多元  | 與學校願景呼應之說明         | 透過多元的繪圖軟體課程，讓學生實際操作，善用工具進行設計，從中建立學生的自信。透過分享與回饋讓學生互相觀摩，學會讚美，培養友善的校園氛圍。  |                    |
| 設計理念                           | 五年級開始會讓學生理解電腦繪圖的概念，與學會繪圖的基本功能與操作，並察覺生活中數位影像的應用，帶入生活中的情境，設計屬於自己家鄉的 logo。五年級開始進入高年級，在網路沉迷方面要多加注意與提醒，在宣導方面也會更加強。   |                    |  |                    |
| 總綱核心素養<br>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。<br>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範， 培養公民意識，關懷生態環境。<br>E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。  | 領綱<br>核心素養<br>具體內涵 | 藝-E-C3<br>體驗在地及全球藝術與文化的多元性。<br>綜-E-B2<br>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。<br>社-E-B2  |                    |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

|      |   |  |                                     |
|------|---|--|-------------------------------------|
|      |   |  | 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 |
| 課程目標 | 一、推展資訊科技教育，探索電腦的功能，體驗操作電腦與應用軟體製作向量圖形。<br>二、具備科技與資訊應用的基本素養，培養正確操作電腦、網際網路、資料搜尋、圖形設計等資訊能力。<br>三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律，利用科技與人互動，並共同解決團隊任務。 |  |                                     |

| 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<br>學習資源                |
|------|-----------------|----------------------------------|-----------------------------------|---|---|--------------------------------|---------------------------|
| 週次   | 單元名稱/節數         |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 一    | 向量圖形編輯<br>/16 節 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。            | 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 | (綜-E-B2) 1. 能了解並運用常見的繪圖軟體的基本介面操作。(資議 t-III-1, 資議 S-III-1)                                   | 活動一：Inkscape 簡介 (共 2 節課)<br>目標：認識 Inkscape 軟體介面，學習基本文件設定。 | 【口語評量】<br>【實作評量】               | 教學資源：<br>1. 繪圖軟體<br>2. 電腦 |
| 二    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 三    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 四    |                 | 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。     | 藝視 E-III-3 設計思考與實作。               | (綜-E-B2) 2. 能學習使用繪圖軟體繪製出簡易向量圖，並和團隊一起設計關於家鄉的 logo 並儲存下來。(資議 c-III-1, 藝 1-III-6, 綜合 2d-III-2) | 1. 介面簡介：<br>介紹 Inkscape 的基本介面，包括工具列、菜單、屬性面板和畫布區域。         | 1. 能說出軟體 Inkscape2 的基本功能及介面操作。 |                           |
| 五    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 六    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 七    |                 | 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 | 綜合 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。         | (藝-E-C3) 3. 能完成設計圖，與同學分享設計理念與成果，並給予他人回饋。(資議 c-III-1, 藝視 E-III-3、綜合 Bd-III-1)                | 2. 文件大小方向設定：<br>教導學生如何設定文件大小和方向，進行基本的畫布設置。                | 2. 能使用工具列的資源畫出簡單的向量圖形。         |                           |
| 八    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 九    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 十    |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |
| 十一   |                 | 綜合 2d-III-2 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生   |                                   |   | 活動二：工具列介紹與基礎操作 (共 5 節課)                                   | 3. 能與團隊分工完成家鄉 logo 並說出設計理念。    |                           |
| 十二   |                 |                                  |                                   |   |   |                                |                           |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|-----------------------------|------|------|-------------------------------|------------------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |                             |      |      |                               |                  |            |
| 十三   |         | 活內涵。體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 |      |      | 目標： 掌握 Inkscape 的主要工具和基本操作技能。 | 4. 能互相觀摩作品並給予回饋。 |            |
| 十四   |         |                             |      |      |                               |                  |            |
| 十五   |         |                             |      |      |                               |                  |            |
| 十六   |         |                             |      |      |                               |                  |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|---|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |   |      |            |
|      |         |      |      |      | <p>活動三：文字設計練習（共 3 節課）</p> <p>目標：掌握文字設計的基本技巧，創作各種風格的文字效果。</p> <p>1. 美術文字：<br/>學習設計和創作美術文字，掌握文字的美化技術。</p> <p>2. 漸層文字：<br/>學習設計漸層文字效果，掌握漸層工具的應用。</p> <p>3. 文字置於路徑與文字繞圖：學習將文字置於路徑上，以及讓文字繞圖排列，進行創意設計。</p> <p>活動四：練習與分享 1（共 3 節課）</p> <p>目標：應用所學技術進行實踐，進行校園景物寫生並分享作品。</p> <p>1. 校園景物寫生 1：</p> |      |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|---|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |   |      |            |
|      |         |      |      |      | <p>學生開始進行校園景物寫生，運用所學的工具和技術進行創作。</p> <p>2. 校園景物寫生 2：繼續進行寫生，完善作品。</p> <p>3. 分享與回饋：學生展示他們的作品，進行同學之間的分享和反饋，提升互動與學習效果。</p> <p>活動五：練習與分享 2（共 3 節課）</p> <p>目標：設計個人 Logo，運用所學技能進行創意設計和分享。</p> <p>1. Logo 設計 1：學生開始設計個人 Logo，運用 Inkscape 中的各種工具進行創作。</p> <p>2. Logo 設計 2：繼續設計和完善 Logo，進行細節調整和美化。</p> |      |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源                                     |
|------|------------|--|---|--|--|--|--|
| 週次   | 單元名稱/節數    |  |   |  |  |  |  |
|      |            |  |   |  | 3.. 分享與回饋：學生展示他們的 Logo 設計，進行同學之間的分享和反饋，總結學習成果。                   |  |  |
| 十七   | 數位公民素養/5 節 | 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。            | 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。                     | (社-E-B2)1. 能理解資訊科技在日常的重要性，並知道健康的數位使用習慣。(資議 a-III-1, 資議 H-III-1)          | 活動一：資訊素養與倫理 (共 2 節課)<br>目標：提升學生對資訊素養與網路倫理的認識，了解網路使用的相關健康問題和版權概念。 | 【口語評量】<br>【實作評量】<br>1. 能說明資訊素養與資訊倫理、法則與如何健康使用 3c 產品。<br>2. 能說出平常該如何保障自身的資訊安全。<br>3. 能積極參與討論並提出見解，防堵網路陷阱。 | 教學資源：<br>1. 資訊倫理與素養用書<br>2. 資訊倫理與素養影片<br>3. 電腦 |
| 十八   |            | 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。         | 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。                    | (社-E-B2)2. 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範，並了解資訊安全與生活的關係。(資議 a-III-1, 資議 H-III-3) | 1. 網路沉迷與隱私：介紹網路沉迷的危害，討論如何保護個人隱私，提供案例讓學生分析與討論。                    |  |  |
| 十九   |            | 社 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案 | 資議 H-III-3 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 | (社-E-B2)3. 能合作探討網路陷阱等社會議題，並評估與選擇解決辦法互相理解與尊重。(科議                          | 2. 視力保健、姿勢健康與睡眠：講解使用電腦時的視力保健、正確姿勢和睡眠的重要性，進行實際操作演示（如眼保健操）。        |  |  |
| 二十   |            |  |   |  |  |  |  |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|--------------------------------|------|--------------------------------------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |                                |      |                                      |  |      |            |
| 二十一  |         | 科議 c-III-3<br>展現合作問題<br>解決的能力。 |      | c-III-3, 社 3d-III-2, 資<br>議 H-III-3) | <p>活動二：網路資安認識（共 3 節課）</p> <p>目標： 提升學生的網路安全意識，學習如何在網路上保護自己並遵守網路禮儀。</p> <p>1. 認識網路交友與網路禮儀：<br/>介紹網路交友的利與弊，討論如何在網路上安全交友和保持良好的網路禮儀。</p> <p>2. 認識網路詐騙：<br/>介紹常見的網路詐騙手段，通過案例分析讓學生了解如何辨別和應對網路詐騙。</p> <p>3. 小組討論與分享：<br/>組織學生進行小組討論，產出避免網路陷阱的方法，並在課堂上進行發表與回饋，總結學習成果。</p> |      |            |



## 南投縣水尾國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

### 【第二學期】

|                                |   |                    |  |                    |
|--------------------------------|---|--------------------|--|--------------------|
| 課程名稱                           | 數：繪聲繪影  |                    | 年級/班級  | 五年甲班               |
| 彈性學習課程類別                       | <input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><input type="checkbox"/> 其他類課程   |                    | 上課節數   | 每週 1 節，21 週，共 21 節 |
|                                |   |                    | 設計教師   | 資訊教師               |
| 配合融入之領域及議題<br>(統整性課程必須 2 領域以上) | <input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中) |                    | <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育<br><input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育<br><input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養<br><input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育<br><input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育<br>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ |                    |
| 對應的學校願景<br>(統整性探究課程)           | 自信、友善、多元  | 與學校願景呼應之說明         | 透過多元的程式邏輯課程，讓學生實際創作，善用工具進行訓練，從中建立學生的自信。透過分享與回饋讓學生互相觀摩，學會讚美，培養友善的校園氛圍。  |                    |
| 設計理念                           | 程式邏輯在未來將是學生必學的技能之一，以學生興趣為出發點，這學期會利用程式積木的方式開始學習，使用學生較有興趣之遊戲程式，作為課程範例，進而創造動畫、屬於自己的角色，甚至可以自己創造遊戲呢！學習程式不僅可以訓練學生的邏輯思考，還可以訓練學生的問題解決能力等。   |                    |  |                    |
| 總綱核心素養<br>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。<br>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。<br>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。   | 領綱<br>核心素養<br>具體內涵 | 藝-E-A2<br>認識設計思考，理解藝術實踐的意義。<br>國-E-B2<br>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。<br>自-E-B2   |                    |



附件 3-3 (國中小各年級適用)

|      |   |  |   |
|------|---|--|---|
|      |   |  | 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 |
| 課程目標 | 一、推展資訊科技教育，探索電腦的功能，體驗操作電腦與應用軟體製作簡易動畫。<br>二、具備科技與資訊應用的基本素養，培養正確操作電腦、資料搜尋、網際網路與程式語言設計等資訊能力。<br>三、養成正確的資訊科技使用習慣，遵守相關倫理、道德及法律，利用科技與人互動，並共同解決團隊任務。 |  |   |

| 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<br>學習資源                              |
|------|-----------------|--|---|---|--|---|---|
| 週次   | 單元名稱/節數         |  |   |   |  |   |   |
| 一    | 圖像程式語言<br>/10 節 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。  | 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。   | (國-E-B2)1. 能認識 SCRATCH，並學習正確利用 SCRATCH 程式設計工具的基本應用。 | <b>活動一：Scratch 基本介紹與操作（共 3 節課）</b><br>目標：認識 Scratch 的操作介面和基本功能，掌握角色的基本管理。<br><br>1. 操作介面認識：介紹 Scratch 的操作介面，包括舞台區、角色列表、積木區和腳本區等。<br><br>2. Scratch 功能介面認識：介紹 Scratch 的主要功能，包括如何選擇積木、組合積木和運行腳本。 | <b>【實作評量】</b><br>1. 能操作 SCRATCH 的基本應用。<br><br>2. 能熟悉並使用 SCRATCH 進行創作。<br><br>3. 能設計出簡易程式語言。 | 教學資源：<br>1. scrach<br>2. 瀏覽器搜尋<br>3. 電腦 |
| 二    |                 | 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。<br><br>藝 1-III-2 能探索並使用音樂元素，進行簡易創 | 藝視 E-III-3 設計思考與實作。<br><br>(自-E-B2、藝-E-A2)2. 利用 SCRATCH 進行設計，設計過程中，從劇本規劃、音效、腳本設計到製作，以資訊素養解決程序性問題，增進應用軟體的能力。(科議 s-III-1, 藝 1-III-2, 藝視 E-III-3,) |   |  |   |   |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|---|------|------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |   |      |      |  |      |            |
| 三    |         | 作, 表達自我的思想與情感。<br><br>科議 S-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 |      |      | (1) 認識角色：介紹角色的概念和作用，了解如何選擇和管理角色。<br>(2) 開啟新角色：學習如何從圖庫中選擇或匯入新角色。<br>(3) 繪製新角色：學習使用 Scratch 的繪圖工具創建自定義角色。<br>3. 刪除、匯出角色：教導學生如何刪除不需要的角色和匯出角色。<br><br><b>活動二：背景與聲音管理</b><br>(共 3 節課)<br>目標：掌握背景和聲音的基本操作，學習使用內建專案進行播放和學習。<br><br>1. 認識及繪製背景：介紹背景的概念和作用，學習如何匯入和管理背景，學習使用 Scratch 的繪圖工具創建自定義背景。 |      |            |
| 四    |         |   |      |      |  |      |            |
| 五    |         |   |      |      |  |      |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |  |      |            |
| 六    |         |      |      |      | 2. 認識聲音：介紹聲音的基本概念，學習如何選擇和管理聲音。<br>3. 認識內建及播放的專案：介紹 Scratch 中內建的專案，講解專案的結構和運作方式。學習如何播放和分析內建專案，理解專案的運行機制和各組成部分的協同工作。 |      |            |
| 七    |         |      |      |      | 活動三：角色動畫設計與製作（共 4 節課）<br>目標：掌握角色動畫的設計與製作，完成單一角色和多角色的動畫。  |      |            |
| 八    |         |      |      |      | 1. 單一角色循序動畫：學習製作單一角色的基本動畫，包括固定點移動、重複移動、碰到邊緣反彈、手動調整角度等。<br>2. 單一角色循序動畫練習：學生練習和完善各種動畫技                               |      |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |  |      |            |
| 九    |         |      |      |      | 術，完成一個簡單的角色動畫。   |      |            |
| 十    |         |      |      |      | 3. 二個角色動畫：介紹多角色動畫的概念和分鏡表的製作，學習角色安排和腳本設計。<br>4. 學生分享範例：貓狗對話：展示一個範例動畫，講解如何設計和製作多角色的互動畫面。<br>（1）二個角色動畫製作：學生分組進行二個角色的動畫設計與製作，運用所學技能完成一個簡短的動畫項目，進行展示和反饋。<br>（2）小組進行動畫設計與製作的討論，並在課堂上進行發表 |      |            |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源                            |
|------|-----------------|----------------------------|--|--|---|---|---------------------------------------|
| 週次   | 單元名稱/節數         |                            |  |  |   |   |                                       |
| 十一   | 雲端服務應用<br>/11 節 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。      | 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  | (國-E-B2)1. 認識網路常見的系統平台的各項服務，及如何應用在學習上。(資議 t-III-1, 資議 S-III-1, 資議 T-III-2) | <b>活動一：網路學習平台應用</b><br>(共 3 節課)<br>目標：認識各種網路學習平台及其應用，了解 OpenID 分散式認證系統和教育雲的概念及應用。<br>1. 介紹網路學習平台之應用：介紹「Google 服務」、「均一」、「Pagamo」、「學習吧」、「國家圖書館電子書閱讀平台」等。<br>2. OpenID 分散式認證系統：介紹 OpenID 的基本概念，講解如何使用 OpenID 進行安全的身份驗證、學生實際操作。<br>3. 教育雲的認識與應用：介紹教育雲的基本概念和應用場景，展示如何利用教育雲進行資料存取和共享。 | <b>【口語評量】</b><br><b>【實作評量】</b><br><br>1. 能說出上課所教的網路學習平台。<br><br>2. 能使用 OpenID 登入數位學習網站。<br><br>3. 能使用學習線上軟體完成老師給的任務 PAGAMO。<br><br>4. 能參與討論並分享回饋。 | 教學資源：<br>1. 瀏覽器搜尋<br>2. 學習網站<br>3. 電腦 |
| 十二   |                 | 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。      | 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。  | (國-E-B2)2. 使用 OpenID 登入數位學習網站，蒐集、應用網路資源，完成老師們給的任務。(資議 T-III-3, 國 2-III-6)  |   |   |                                       |
| 十三   |                 | 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 | 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。<br><br>國 Be-III-1 在生活應用方面，以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方法為主。 | (自-E-B2)3. 能從新聞案例中領會資訊倫理的重要性，同學分享遇到如何面對。(資議 a-II-3, 國 Be-III-1)            |   |   |                                       |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |  |      |            |
| 十四   |         |      |      |      | <b>活動二：小組活動（共 4 節課）</b><br>目標：通過小組討論和合作，學習如何利用雲端服務和網路學習平台進行學習與完成任務。  |      |            |
| 十五   |         |      |      |      | 1. 討論生活中利用雲端服務的案例應用方式：學生分組討論並分享生活中如何使用雲端服務，如雲端存儲、協作工具等。  |      |            |
| 十六   |         |      |      |      | 2. 利用網路學習平台進行學習與完成任務 1：小組選擇一個網路學習平台，根據指定的任務進行學習和合作，記錄學習過程。<br><br>3. 利用網路學習平台進行學習與完成任務。<br><br>4. 繼續完成任務並分享。 |      |            |

附件 3-3（國中小各年級適用）

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|--|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |  |      |            |
| 十七   |         |      |      |      | <b>活動三：資訊素養與倫理</b><br>（共 4 節課）<br>目標：提升學生的資訊素養與網路倫理，了解網路沉迷和隱私保護的重要性，通過案例分析進行討論和反饋。                       |      |            |
| 十八   |         |      |      |      | 1. 網路沉迷與隱私：<br>介紹網路沉迷的危害及隱私保護的重要性，提供相關案例讓學生進行分析和討論。<br>2. 案例分享 1：<br>教師提供網路沉迷的案例，學生進行分組討論，提出解決方案並分享討論結果。 |      |            |
| 十九   |         |      |      |      | 3. 案例分享 2：<br>教師提供隱私保護的案例，學生進行分組討論，提出解決方案並分享討論結果。<br>4. 討論與回饋：總結前幾節課的學習內容，學生進行總                          |      |            |



附件 3-3 (國中小各年級適用)

| 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<br>學習資源 |
|------|---------|------|------|------|----------------------------|------|------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |      |      |      |                            |      |            |
| 二十   |         |      |      |      | 結討論，分享心得和體會，<br>教師進行總結和反饋。 |      |            |
| 二十一  |         |      |      |      |                            |      |            |