

學習主題名稱 (中系統)	網遊赤崁	實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共( 21)節	
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	結構與功能：認識資訊工具的基本結構，並了解其功能。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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	藉由電腦知識探索，體驗操作正確使用電腦方法；並透過讀、作語文素養，結合科技繪圖軟體應用，創作出具有美感的作品，在生活與人互動中表達出感恩心念。					
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <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 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性表現任務	運用電腦繪圖軟體完成「萬福庵」外觀繪製，於班上介紹分享。					
課程架構脈絡圖						
數位生活多采多姿 (6) 能認識電腦與作業系統並熟悉滑鼠的操作		中英輸入我都行 (8) 能使用各種方式輸入中英文與各種符號		小小畫家塗塗鴉 (7) 能學會使用繪圖程式繪製圖像		

## 本表為第一單元教學流程設計/(本學期共三個單元)

單元名稱	數位生活多采多姿		教學期程	第 1 週至第 6 週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現	資 E1 認識常見的資訊系統。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。				
	學習內容	1. 電腦基本組成與週邊設備。 2. 滑鼠的操作方法。 3. 作業系統的功能與設定。 4. 視窗與資料夾的操作方法。				
學習目標	能說出電腦基本配備，學會操作 Windows 作業系統，正確操作滑及學習建立資料夾。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源	
	1	電腦的組成有哪些？什麼是作業系統？	認識電腦基本配備與作業系統。	1. 能說出電腦各個組件的名稱。 2. 能操作滑鼠游標並使用按鍵執行各項功能。 3. 能操作滑鼠控制視窗。 4. 能操作滑鼠在指定的磁碟位置上建立一個資料夾。		
	1	要如何讓電腦執行我們想要的功能？有哪些輸入的方法？	練習滑鼠操作。			
	2	認識 Windows 作業系統基本功能。	認識 Windows 介面與常用的附屬功能。			
	2	認識視窗與資料夾的操作。	學習視窗與資料夾操作。			

## 本表為第二單元教學流程設計/(本學期共三個單元)

## C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

單元名稱		中英輸入我都行		教學期程	第 7 週至第 14 週	教學節數	8 節 320 分鐘		
學習重點	學習表現	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。							
	學習內容	1. 鍵盤各功能區按鍵及切換輸入法的方式。 2. 注音、英文符號打字輸入程式。 3. Windows 語音輸入法。							
	學習目標	能找到鍵盤上正確的按鍵及切換至所需要的輸入法，打出全部注音、英文符號，速度每分鐘 10 字以上，開啟語音輸入法，並使用麥克法進行輸入，及擷取文本重點，打出「萬福庵」簡介。							
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動		學習評量	學習資源		
	1	鍵盤上的按鍵各代表了什麼意思呢？		熟悉鍵盤上各分區與按鍵的位置與功能。		能使用注音輸入打出「萬福庵」簡介。	EngTyp 英打練習。 PhonType 注音指法練習。		
	3	要怎樣才能輸入每個鍵上的所有符號？		英文與符號輸入練習。					
	3	要如何才能打出中文字？		注音輸入法輸入練習。					
	1	除了用鍵盤，還有什麼方法可以輸入文字？		語音輸入法輸入練習。					

## 本表為第三單元教學流程設計/(本學期共三個單元)

單元名稱		小小畫家塗塗鴉		教學期程	第 15 週至第 21 週	教學節數	7 節 280 分鐘
學習重點	學習表現	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。					

## C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

點	學習內容	WINDOWS 小畫家			
	學習目標	能學會使用 WINDOWS 小畫家完成「萬福庵」的外觀繪製，並和同學介紹與分享。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源
	1	小畫家可以幫我們做什麼？	認識 WINDOWS 小畫家的介面與功能。	用 WINDOWS 小畫家繪製出「萬福庵」的外觀、儲存成影像檔，並能清楚介紹自己的作品，與同儕分享。	WINDOWS 小畫家。
	2	要如何在小畫家裡畫出常見的幾何造型？	學習基本工具的使用。		
	2	圖層是什麼？有什麼作用？	學習填色與圖層的運用。		
	2	萬福庵的外觀有哪些特別的地方？ 你覺得自己的作品有什麼特色？	完成萬福庵外觀繪製，並上台介紹分享。		

學習主題名稱 (中系統)	網遊赤崁	實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共( 20 )節	
彈性學習課程	統整性探究課程 (■ 主題□專題□議題)					
設計理念	互動與關聯：善用生活中的網路工具，透過網路資訊探索世界。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基本數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。					
課程目標	將數位科技融入現代生活中的食衣住行，讓生活更便利。					
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <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 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
總結性表現任務	規劃赤崁旅遊地圖，運用 AI 輔助規劃旅遊計畫並以電子郵件傳送。					

## 課程架構脈絡圖



本表為第一單元教學流程設計/(本學期共四個單元)

單元名稱	網路啥攏有		教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。。				
	學習內容	1. 網路架構 2. 網路瀏覽器 3. 搜尋引擎 4. 網路圖片格式 5. 壓縮檔				
學習目標	了解網路與網際網路的構成，使用瀏覽器上網、搜尋引擎查詢資料，並壓縮軟體解壓與壓縮檔案。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源	
	1	什麼是網路？它能做什麼？要怎麼上網瀏覽資料？	學習瀏覽器的使用與常用設定。	1. 能使用瀏覽器查詢陳世興古宅的相關資料。 2. 能下載陳世興古宅的相關圖片到電腦中。 3. 能將下載的圖片壓縮成單一檔案。	Chrome 瀏覽器 Edge 瀏覽器。	
	1	要怎麼在網路上找到自己想要的資料？	了解網址的構成。 輸入網址連上網。頁 在搜尋引擎使用關鍵字進行搜尋。 使用搜尋引擎的各項功能進行資料篩選。			
	1	網路上的資訊要怎麼下載使用？要怎樣合理的使用網路上的資訊？	認識常見圖片格式及學習網路圖片的下載。			
	1	網路上下載的壓縮檔要如何處理？	學習壓縮檔的使用方法。			

本表為第二單元教學流程設計/(本學期共四個單元)

單元名稱		網路相借問	教學期程	第 6 週至第 10 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現	資 E1 認識常見的資訊系統。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。				
	學習內容	1. 電子郵件 2. 通訊錄				
	學習目標	能設定電子郵件帳號、收發電子郵件，建立自己的通訊錄，整理電子郵件並分類。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源	
	1	什麼是電子郵件？他能幫我們做什麼？	認識電子郵件的原理。 了解電子郵件的格式。 登入電子郵件帳號。	1. 能收發及回覆電子郵件。 2. 能建立通訊錄並使用通訊錄傳送電子郵件。 3. 能透過電子郵件寄送附件陳世興古宅相片壓縮檔。 4. 能將電子郵件進行分類。	Gmail。 Outlook。	
	1	要怎樣發一封電子郵件給別人？	發送電子郵件。 接收電子郵件。 回覆電子郵件。			
	1	有什麼方法可以不用每次輸入電子郵件地址嗎？	建立自己的通訊錄。			
	1	除了輸入文字要怎樣寄送其他的資料？	在電子郵件中夾帶附件。 處理收到的電子郵件附件。			
	1	收到的電子郵件該怎麼整理？	將郵件進行分類。 使用郵件規則自動處理郵件。			

本表為第三單元教學流程設計/(本學期共四個單元)

## C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

單元名稱		網路四界走	教學期程	第 11 週至第 16 週	教學節數	6 節 240 分鐘	
學習重點	學習表現	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。					
	學習內容	電子地圖界面、景點資訊、路線。					
	學習目標	能使用電子地圖尋找地點、收集資訊、規劃移動路線，與他人分享地圖並共同編輯。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源	
		1	要怎樣在地圖上找到景點？從景點介紹中可以知道哪些資訊？	在電子地圖中搜尋景點並了解景點的資訊內容。	1. 能建立赤崁觀光地圖並分享。 2. 能規劃赤崁觀光旅遊路線。	Google 地圖。 去趣 chicTrip。	
		1	如何蒐集景點並儲存下來供以後使用？	建立赤崁觀光地圖景點集。			
		3	如何利用電子地圖來幫助我們規劃旅遊路線？	安排各景點間的路線。			
		1	規劃好的旅遊路線要如何分享給別人？	分享自訂地圖並設定共同編輯。			

本表為第四單元教學流程設計/(本學期共四個單元)

單元名稱		AI 大戰首部曲	教學期程	第 17 週至第 21 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習	學習表現	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。				

## C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

<b>重 點</b>	<b>學習內容</b>	1. 人工智能 2. 大語言模型			
	<b>學習目標</b>	能了解人工智能的歷史、對人類生活的影響，使用大語言模型獲得問題的解答。			
<b>教師提問/學習活動 學習評量/學習資源</b>	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源
	1	人工智能是什麼？	了解人工智能的歷史。	能使用大語言模型輔助規劃赤崁觀光旅遊路線並修正。	因材網 e 度。 ChatGPT。 Copilot。
	1	人工智能對我們的生活有什麼影響？	了解人工智能的發展現況。		
	1	什麼是大型語言模型？如何使用大型語言模型？	練習操作大型語言模型。		
	1	AI 的回答都是真的嗎？	操作並分析大型語言模型的回覆。		
	1	如何將 AI 應用在生活中？	使用大型語言模型進行文本生成與摘要。		