三年級彈性課程計畫

<table>
<tr><td colspan="5">桃園市新屋區大坡國民小學112學年度第一學期 三年級 彈性學習課程探索世界課程計畫</td></tr>
<tr><td colspan="2">每週節數</td><td colspan="2">2節</td><td>設計者</td><td>三年級授課教師</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">核心素養</td><td>A自主行動</td><td colspan="3">●A1.身心素質與自我精進 ●A2.系統思考與問題解決 ○A3.規劃執行與創新應變</td></tr>
<tr><td>B溝通互動</td><td colspan="3">●B1.符號運用與溝通表達 ○B2.科技資訊與媒體素養 ○B3.藝術涵養與美感素養</td></tr>
<tr><td>C社會參與</td><td colspan="3">○C1.道德實踐與公民意識 ●C2.人際關係與團隊合作 ●C3.多元文化與國際理解</td></tr>
<tr><td colspan="2">融入議題</td><td colspan="4">多元文化
E6 了解各文化間的多樣性與差異性
國際教育
E4 了解國際文化的多樣性。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="4">英語
1-Ⅱ-8 能聽懂簡易的教室用語。
1-Ⅱ-9 能聽懂簡易的日常生活用語。
1-Ⅱ-10 能聽懂簡易句型的句子。
2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。
2-II-4 能使用簡易的教室用語。
3-Ⅱ-2 能辨識課堂中所學的字詞。
3-Ⅱ-3 能看懂課堂中所學的句子。
4-Ⅱ-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
6-II-1 能專注於教師的說明與演示。
6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。
6 -II-3 樂於回答老師或同學所提的問題。
7-Ⅱ-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。
8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。
社會
2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色 。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="4">英語
Ac-II-1 簡易的教室用語。
Ac-II-2 簡易的生活用語。
C-II-1 國內（外）招呼方式。
C-II-2 國內外主要節慶習俗。
社會
Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。
自然
INf-II-5 人類活動對環境影響。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="4">藝術
音 P-II-2 音樂與生活。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習目標</td><td colspan="4">澳洲 Australia
1.能了解澳洲的地理位置、國旗，並與我國對照。
2.透過繪本《Over in Australia: Amazing animals down under》的介紹，學生能認識澳洲獨特的野生動物與其生活方式。
3.透過大堡礁珊瑚白化之實例，反觀我國的珊瑚保育問題，並擬定出解決的策略與方法。
4.能了解澳洲原住民最經典的神話故事《Tiddalik the Frog》並進行戲劇展演。
5.認識澳洲的多元文化。
加拿大 Canada
1.能了解加拿大的地理位置、國旗，並與我國對照。
2.認識加拿大的多元文化。
3.透過品楓的行動，除了能上台分享外，學生也能製作自己的書籤。
4.能閱讀英文繪本《Canada ABC》。</td></tr>
<tr><td colspan="2">評量方式</td><td colspan="4">1.觀察評量 2.活動評量 3.口語評量 4.紙筆評量</td></tr>
<tr><td>週次
日期</td><td colspan="2">單元名稱</td><td>課程內容</td><td>表現任務</td><td>學習評量</td></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2" rowspan="11">認識澳洲</td><td rowspan="6">「澳」客行I：澳洲地理通
1.認識澳洲的地理位置
2.了解澳洲的風俗民情

「澳」客行II：澳洲動物小達人
1.利用繪本介紹澳洲的動物：鱷魚、紅頸袋鼠、無尾熊……等
2.分組遊戲練習圖卡</td><td rowspan="6">能用google map 找出澳洲位置
動物特徵
分享</td><td rowspan="6">口語表達5%
作業評量10%</td></tr>
<tr><td>2</td></tr>
<tr><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td></tr>
<tr><td>5</td></tr>
<tr><td>6</td></tr>
<tr><td>7</td><td rowspan="5">森林保衛戰
1.藉由森林大火影片討論火災對森林的影響
神秘的藍寶石—大堡礁
1.介紹珊瑚的美
2.說明珊瑚白化的原因
Tiddalik the Frog：澳洲神話故事
1.藉由繪本介紹澳洲神話故事</td><td rowspan="5">能討論並分享一件澳洲的時事</td><td rowspan="5">口語表達10%
互動討論10%
作業評量10%</td></tr>
<tr><td>8</td></tr>
<tr><td>9</td></tr>
<tr><td>10</td></tr>
<tr><td>11</td></tr>
<tr><td>12</td><td colspan="2">認識加拿大</td><td>加拿大好楓光</td><td>能分享旅遊</td><td>口語表達10%</td></tr>
</table>

13 14 15 16 17		1.旅遊照片分享 2.指出加拿大的地理位置及國旗意義 **文化楓情** 1.了解各國打招呼的方式 2.練習各國打招呼的方式並能尊重各國文化 3.認識加拿大的野生動物	景點 能做出一個國家的打招呼方式	互動討論10%
18 19 20 21		**加拿大好楓景 I<繪本教學>** 1.介紹繪本中的動物、文化特色，認識簡單的英文單字 **加拿大好楓景 II <節慶教學>** 1.認識加拿大的國際日及慶異活動 2. 品楓行動—製作書籤	能討論並分享加拿大的文化特色 完成一件書籤作品	口語表達10% 互動討論10% 作業評量15%

桃園市新屋區大坡國民小學 112 學年度第二學期 三年級 彈性學習課程探索世界課程計畫				
每週節數		2 節	設計者	三年級授課教師
核心素養		A 自主行動	●A1.身心素質與自我精進 ●A2.系統思考與問題解決 ○A3.規劃執行與創新應變	
		B 溝通互動	●B1.符號運用與溝通表達 ○B2.科技資訊與媒體素養 ○B3.藝術涵養與美感素養	
		C 社會參與	○C1.道德實踐與公民意識●C2.人際關係與團隊合作 ●C3.多元文化與國際理解	
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	英語 1-Ⅱ-8 能聽懂簡易的教室用語。 1-Ⅱ-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-Ⅱ-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-Ⅱ-2 能辨識課堂中所學的字詞。 3-Ⅱ-3 能看懂課堂中所學的句子。 4-Ⅱ-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。		

		6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6 -II-3 樂於回答老師或同學所提的問題。 7-Ⅱ-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色 。
	學習內容	英語 Ac-II-1 簡易的教室用語。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 C-II-1 國內（外）招呼方式。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。 社會 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。
學習目標		日本 Japan 1、能了解日本的地理位置、國旗，並與我國對照。 2、學生能知道我國與日本在節慶文化風俗上的差異性。(兒童節、端午節、中秋節、新年) 3、透過繪本《I live in Tokyo》學生能認識日本的多元文化與重要節慶。 4、透過女兒節的介紹，透過師生討論淺略的辨識性別角色的刻板化印象。 義大利 Italy 1、能了解義大利的地理位置、國旗，並與我國對照。 2、認識義大利的多元文化與重要節慶。 3、透過義大利歌劇的介紹，培養學生音樂鑑賞的能力。 4、透過繪本「世界的孩子，不一樣的生活」，能試著理解每個國家因為生活環境及文化不同而有不同的食衣住行習慣。
評量方式		**1.觀察評量 2.活動評量 3.口語評量 4.紙筆評量**

週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識日本	「日本」風情畫 1.文化議題討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組分工合作行動 日本任意門 1.文化議題(鯉魚旗、新年、女兒節)討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組討論	能對日本文化議題進行討論並分享	口語表達10% 互動討論10%
2				
3				
4				
5				
6				
7		臺、日友好童玩趣 1.童玩(劍玉、押繪羽子板、日	能討論並分享童玩	口語表達 10% 互動分享 10%
8				

9		本人偶、獨樂…等)討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組討論 日本女兒節 1.日本女兒節習俗討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組討論 日躍龍門—創意鯉魚旗 1.創意鯉魚旗創作分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組討論	能創作創意鯉魚旗	作業評量 10%
10				
11	**認識義大利**	「義」氣風發 1.文化議題討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.小組分工合作行動 「義」猶未盡:威尼斯 1.<巴布鳥大冒險>影片討論分享 2.住行議題探究、資料收集 3.小組分工合作探究	能對義大利文化議題進行討論並分享	口語表達 10% 互動討論 10%
12				
13				
14				
15				
16				
17		「義」想不到 1.著名景點(比薩斜塔、羅馬競技場)影片討論分享 2.深化議題探究、資料收集 3.手作 DIY 「義」曲同工 1.歌劇進行曲討論分享 2.深化議題探究、資料收集 有「義」思!威尼斯面具嘉年華 1.威尼斯面具嘉年華討論分享 2.面具 DIY	能討論並分享義大利的著名景點 面具創作	口語表達 10% 實作評量 10% 成果分享 10%
18				
19				
20				

<table>
<tr><td colspan="5">桃園市新屋區大坡國民小學112學年度第一學期 三年級 彈性學習課程
資訊世界 課程計畫</td></tr>
<tr><td colspan="2">每週節數</td><td colspan="2">一節</td><td>設計者</td><td>王志豪</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">核心素養</td><td>A 自主行動</td><td colspan="3">□A1.身心素質與自我精進 □A2.系統思考與問題解決 ■A3.規劃執行與創新應變</td></tr>
<tr><td>B 溝通互動</td><td colspan="3">□B1.符號運用與溝通表達 ■B2.科技資訊與媒體素養 □B3.藝術涵養與美感素養</td></tr>
<tr><td>C 社會參與</td><td colspan="3">□C1.道德實踐與公民意識 □C2.人際關係與團隊合作 □C3.多元文化與國際理解</td></tr>
<tr><td colspan="2">融入議題</td><td colspan="4">環境教育
環E17養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。
人權教育
人E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
人J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。
性別平等教育
性J1接納自我與尊重他人的性. 傾向、性別特質與性別認 同。
海洋教育
海E10 認識水與海洋的特性及其與生活的應用。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="4">資訊
t-II-1體驗常見的資訊系統。
p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。
c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。
國語文
3-Ⅱ-2運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。
4-Ⅱ-1認識常用國字至少1,800字，使用1,200字。
數學
s-II-3透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。
英語文
1-Ⅱ-1能聽辨26個字母。
3-Ⅱ-1能辨識26個印刷體大小寫字母。
5-Ⅱ-1能正確地認讀與聽寫26個字母。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="4">資訊
S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。
D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。
D-Ⅱ-2 系統化數位資料管理方法的簡介。
T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。
國語文
Ab-Ⅱ-2 1,200個常用字的使用。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4">Ac-Ⅱ-1 各種標點符號的用法。
數學
S-3-2 正方形和長方形：以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。
英文
Aa-Ⅱ-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。
D-Ⅱ-1 所學字詞的簡易歸類。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習目標</td><td colspan="4">一、能遵守使用電腦的規範。
二、認識電腦構造及各種作業系統的操作方法。
三、熟悉視窗操作、設定介面及檔案管理與開啟。
四、能熟悉輸入法切換及熟練打字軟體。</td></tr>
<tr><td colspan="2">評量方式</td><td colspan="4">口頭回答、實作評量、學習單</td></tr>
<tr><td>週次
日期</td><td>單元名稱</td><td>課程內容</td><td>表現任務</td><td colspan="2">學習評量</td></tr>
<tr><td>1</td><td rowspan="4">電腦之旅</td><td>1.電腦使用規範
(1)電腦教室規範。
(2)電腦開關機,及使用電腦的注意事項。
活動一：認識電腦教室
1. 教師說明進入電腦教室應遵守的秩序、整潔等注意事項。
2. 教師介紹電腦教室內相關設備:電源供應器、電腦主機、鍵盤、螢幕及網路伺服器、平板充電車等。
活動二：一觸即發
1. 教師示範電腦開關機的方法。
學生每人一機親自操作電腦練習開機與關機。</td><td>1.學生能清楚說出進入電腦教室的行為規範。
2.學生能確實做到進入電腦教室的行為規範。
3.學生學會操作電腦練習開機與關機。</td><td colspan="2">◆口頭發表40%
◆實作評量60%</td></tr>
<tr><td>2</td><td rowspan="3">1.認識電腦構造
(1)認識電腦的主要元件(中央處理器（CPU）、隨機存取記憶體（RAM）、擴充界面。
(2)電腦運作原理。
2.作業系統
(1)教師示範及學生操作Windows作</td><td rowspan="3">1.學生能精熟滑鼠的操作。
2.學生學會進入電腦作業系統並完成老師給的</td><td colspan="2" rowspan="3">◆實作評量60%
◆學習單40%</td></tr>
<tr><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td></tr>
</table>

5		業系統的桌面、視窗、多媒體播放、軟體開啟。 活動一：電腦入門-硬體(1節) 1. 教師說明電腦是由「硬體」與「軟體」構成。 2. 教師介紹「硬體」設備包含主機、螢幕、滑鼠與鍵盤。 3. 教師介紹主機背面連接埠-硬體設備每一個元件都有一個插頭及連接線接到主機上。 4. 學生練習滑鼠的操作技巧。 活動二：電腦入門-軟體(1節) 1.教師介紹「軟體」可以分為作業系統，控制電腦及開關電腦；應用軟體，例如「Word」軟體可以製作表格；瀏覽器軟體(Internet Explorer)可以上網找資料。 2.教師說明電腦運作與開關是由軟體中的作業系統控制。	指令。 3.學生能完成「電腦入門」學習單	
6		活動三:認識作業系統(2節) 1.教師介紹「Windows 10」作業系統：控制台、附屬應用程式、我的電腦、我的文件、資源回收筒。 2.學生進入作業系統-控制台，練習控制電腦滑鼠游標。 3.學生進入作業系統-附屬應用程式，練習遊樂場玩遊戲。 4.學生進入作業系統-我的電腦，練習點選磁碟機、光碟等。 5.學生進入作業系統-我的文件，練習存放文件。 6.學生進入作業系統-資源回收筒，練習將不要之文件或資料夾刪除。 活動四:統整活動(1節) 1. 教師複習電腦中的元件、運作		

		原理及作業系統等。 學生完成「電腦入門」學習單。		
7		1.檔案管理與開啟 (1)檔案管理的方式-新增、修改、刪除、移動。 (2)現有常見副檔名及其常見圖示（圖檔、影音、文件等）。 (3)檔案相應的開啟方式。 (4)變更預設更檔案開啟方式。 (5)儲存空間概念： 如KB、MB等及檔案大小相對概念，照片檔案、影片檔案的儲存空間概念。 活動一：來玩檔案捉迷藏(1節) 1. 教師指導學生新增檔案、儲存、刪除及移動檔案方法。 2. 學生練習將檔案命名並儲存在不同磁碟位置。 3. 學生練習找到檔案儲存位置，並練習將某些檔案刪除。 4. 教師指導常見副檔名及其常見圖示。 5. 教師說明檔案大小及相對儲存空間概念。 活動二：檔案開啟(1節) 1. 教師示範常見檔案的副檔名及相應的開啟方式。 2. 教師示範將預設應用程式頁籤開啟，更改開啟應用程式方式。 學生練習檔案開啟方式。	1.學生能正確說出圖檔、影音、文件檔等的副檔名及其常見圖示。 2.學生學會新增、儲存、刪除及移動檔案方法。 3.學生學會檔案的開啟方式。	◆口頭發表20% ◆實作評量80%
8				
9		1.繪圖軟體運用 (1)繪圖軟體開啟及簡易使用。 (2)畫繪圓形或方形，結合數學除法概念做分群。 (3)不同圖層交層，導入次序的概念。 活動一：繪圖初體驗(2 節) 1. 教師指導學生使用「小畫家」繪圖軟體。	1.學生能應用「小畫家」繪圖技巧，完成「聖誕卡」作品。	◆實作評量100%
10				
11				
12				

		2. 教師啟動「小畫家」介紹功能選單、工具箱等內容。 3. 教師示範簡單幾何圖形畫法。 4. 學生練習畫出幾何圖形。 活動二：組合做造型(2 節) 1. 教師示範「小畫家」繪圖技巧。 2. 教師示範跟圖形玩加減法並應用遮罩效果讓圖層交層。 3. 教師示範手繪線條及免費美工圖庫應用。 學生看完示範自行做練習，完成「聖誕卡」製作後存檔。		
13	打字小達人	1.輸入法切換 (1)輸入法使用：輸入法切換、按鈕的位置及功能。 (2)記事本打字 教學活動：輸入法切換練習 教師打開記事本示範打字 1. 指導輸入法切換方式、認識鍵盤按鈕的位置及功能。 學生認識鍵盤按鈕的位置及功能並在記事本練習打字。	1.學生熟悉鍵盤按鈕的位置及功能。 2.學生熟練運用輸入法切換方式。	◆實作評量 100%
14 15 16		1.打字軟體演練(3節) (1)運用打字練習軟體精熟中英打。 教學活動：我是打字小達人 1. 老師給中文文章一篇，學生自行中文打字練習。 2. 老師給英文文章一篇，學生自行英文打字練習。 教師設定時間，請學生完成「我是打字小達人」學習單。	1.學生能在設定時間，完成「我是打字小達人」學習單。	◆實作評量 100%
17 18 19	數位學習	1.因材網學習 (1)認識操作流程。 (2)課程自學。 活動一：因材網自學(5 節)	1.學生能熟悉因材網的環境及操作流程進行課	◆實作評量 100%

20		1. 教師介紹因材網的環境及操作流程。 2. 教師設定課程指派學習任務。 學生自行線上學習。	程自學。	
21				

<table>
<tr><td colspan="5">桃園市新屋區大坡國民小學112學年度第二學期 三年級 彈性學習課程
資訊世界 課程計畫</td></tr>
<tr><td>每週節數</td><td colspan="2">一節</td><td>設計者</td><td>王志豪</td></tr>
<tr><td rowspan="3">核心素養</td><td>A 自主行動</td><td colspan="3">□A1.身心素質與自我精進 □A2.系統思考與問題解決 ■A3.規劃執行與創新應變</td></tr>
<tr><td>B 溝通互動</td><td colspan="3">□B1.符號運用與溝通表達 ■B2.科技資訊與媒體素養 □B3.藝術涵養與美感素養</td></tr>
<tr><td>C 社會參與</td><td colspan="3">□C1.道德實踐與公民意識 □C2.人際關係與團隊合作 □C3.多元文化與國際理解</td></tr>
<tr><td colspan="2">融入議題</td><td colspan="3">品德教育
品E4 生命倫理的意涵、重要原則、以及生與死的道德議題。
人權教育
人E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。
人E10 認識隱私權與日常生活的關係。
環境教育
環E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">資訊
t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。
p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。
a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。
社會
1a-Ⅱ-1 辨別社會生活中的事實與意見。
3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。
國語文
6-Ⅱ-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="3">資訊
P-Ⅱ-1 程式設計工具的介紹與體驗。
S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。
T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。
T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。
社會
Ac-Ⅱ-1 兒童在生活中擁有許多權利與責任。
國語文
Ad-Ⅱ-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習目標</td><td colspan="3">1. 學生能運用瀏覽器進入要前往的網站，並能用搜尋引進行資料蒐尋。
2. 學生上網時，能分辨網路流言，做出正確選擇。
3. 學生能具備輸入英文、數字及特殊字元的能力。
4. 介紹三種型態的數位學習網站，並讓學生實際接觸運用。</td></tr>
</table>

評量方式	口頭發表、實作評量、學習單			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1 2 3 4	連接全世界	1.瀏覽器的基本使用 (1)IE及Chrome的瀏覽器操作說明。 (2)常用網站說明及讓學生操作。 (3)搜尋引擎使用教學。 2.主題學習課程 (1)教師做主題說明，發問題單。 (2)學生至網站搜尋完成問題單。 3.分辨網路流言 (1)教師至流言相關網站，查看一	1.學生學會操作IE及Chrome的瀏覽器至常用網站Yahoo、YouTube、新聞網站、購物網站等。 2.學生能依教師指令利	◆實作評量50% ◆學習單評量40% ◆口頭發表10%

5		則流言說明。 (2)學生至流言相關網站查詢網站流言。 (3)學生口頭分享看到的流言及正確的觀念。 活動一：網站瀏覽初體驗(3節) 1. 教師說明網路「位址(IP)」的概念。 2. 教師啟動IE及Chrome的瀏覽器示範利用網址、搜尋列找到常用網站Yahoo、YouTube、新聞網站、購物網站等。 3. 學生聽完說明讓學生操作。 4. 教師介紹常用搜尋引擎有Google、Bing、Yahoo等，可以找到學術知識、相關圖片、影音動畫等。 5. 學生聽完說明讓學生操作練習用Google地圖找景點、利用YouTube看影片、練習醫院掛號網路訂火車片等 活動二：主題學習課程(1節) 1. 教師說明搜尋-「認識昆蟲」主題，發問題單。 2. 學生至網站搜尋完成問題單。 活動三：網路流言追追追(1節) 1. 教師至流言相關網站，查看一則流言說明。 2. 學生至流言相關網站查詢網站流言。 學生口頭分享看到的流言及正確的觀念。	用搜尋引擎Google、Bing、Yahoo等，找到學術知識、相關圖片、影音動畫等。 3. 能完成「認識昆蟲」主題搜尋學習單 4.學生學會分辨網站流言，並避免散播網路流言觸法	
6	數位小作家	.帳號登入 (1)帳號繕打練習。 (2)Google教育用帳號登入。 (3)Google帳號啟用相關程序 (4) Goggle 心智圖線上登入 活動一：線上學習演練(1節)	1.學生學會啟用Google教育用帳號與密碼。 2.學生學會利用	◆實作評量100%
7				

		1. 教師先請資訊組設定學生Google教育用帳號與密碼。 2. 學生於記事本上，繕打老師發放的帳號密碼，並和同學相互檢查確認。 活動二：Goggle 心智圖登入(1節) 老師利用 Google Chrome 擴充套件開啟 Goggle 網站，指導學生用 Google 帳號登入，了解 Goggle 的基本操作。	Google 帳號登入 Coggle 心智圖。	
8 9 10 11 12 13		1. Goggle 心智圖操作 (1)教師操作說明。 (2)學生功能實作。 (3)學生於線上共同協作完成 Goggle 心智圖。 2. 童詩寫作 (1)教師提供範例。 (2)學生以記事本撰寫童詩。 (3)心智圖與童詩分享。 活動一：操作 Goggle 心智圖(4節) 1. 教師示範利用 google 帳號登入 Goggle 網站，創建一個心智圖。 2. 教師指導操作分享給其他人一起瀏覽、一起編輯、即時協作心智圖的方法。 3. 教師指導操作插入圖片或超連結；錯誤時利用時光回溯功能；完成 Goggle 後，下載心智圖成果圖片。 4. 學生實作並於線上共同協作完成心智圖。 活動二：童詩寫作分享(2節) 1. 教師提出以「太陽」為主題，請學生以記事本撰寫童詩。 每 2-3 學生，於線上共同協作完成心智圖。	1.學生學會心智圖實作並於線上和同學共同協作完成心智圖。 2.學生能夠完成以「太陽」為主題的童詩，並利用心智圖將童詩分享給同學。	◆實作評量 100%

14 15 16	數位學習初心者	1.數位學習網站介紹 (1)Ted 網站教學及操作。 (2)均一教學網站教學及操作。 (3)PaGamO 網站教學及操作。 活動一：Ted 網站學習樂(1 節) 教師展示進入及操作，讓學生自行選擇一項有興趣項目觀看。 活動二：均一教學網站學習(1 節) 教師展示進入及操作，讓學生自行選擇一項有興趣項目觀看。 活動三：PaGamO 網站教學(1 節) 學生運用 Google 帳號登入,教師指導設定課程,學生可依課程做設定,進行闖地盤的比賽活動。	1.學生能進入數位學習網站選擇有興趣項目觀看或依教師指令完成自學活動。	◆實作評量 100%
17 18 19 20	數位學習	1.因材網學習 (1)認識操作流程。 (2)課程自學。 活動一：因材網自學(5 節) 1. 教師設定課程指派學習任務。學生自行線上學習。	1.學生能依老師指派的學習任務進	◆實作評量 100%