

嘉義縣民雄鄉東榮國小三年級第1學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
	1. 核心概念： 認識電腦及教室上課規範 2. 學習內容： (1) 認識電腦主機之主要組件。 (2) 認識電腦在日常生活中的應用層面。 (3) 認識電腦教室的使用規範，並能確實遵守。	1
資 S-III-1 常見系統平台之基本功能操作	1. 核心概念： 正確操作電腦(1) 2. 學習內容： (1) 學習正確開啟及關閉電腦的方法。 (2) 認識常見的電腦作業系統(Windows、Ubuntu 等)及畫面各區域的功能。 (3) 學習常見電腦作業系統的基本操作方法。	2-3
資 S-III-2 常見系統平台之使用與維護	1. 核心概念： 正確操作電腦(2) 2. 學習內容： (1) 學會因應不同工作需開啟相對應軟體之概念。 (2) 學習開啟與關閉要使用的軟體，以及軟體基本操作通則。	2-3
資 H-III-2 資訊科技之使用原則	1. 核心概念： 認識電腦鍵盤 2. 學習內容： (1) 運用打字遊戲認識鍵盤，並能熟悉鍵盤的功能(含英文母大小寫的切換)。 (2) 利用記事本或簡易文書處理軟體學習切換輸入法，鍵出正確的字元符號及短文。 (3) 學習配合 Shift 鍵，按出共用鍵上的另一個符號。	5
資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構		
資 D-III-3 系統化數位資料管理方法	1. 核心概念： 認識滑鼠操作 2. 學習內容： (1) 認識滑鼠的結構及功能。 (2) 利用小畫家或簡易繪圖軟體練習滑鼠的操作及按鍵功能。 (3) 認識如何利用滑鼠複製文字及貼上文字。	6
	1. 核心概念： 認識及避免網路上可能的威脅 2. 學習內容： (1) 配合教育部資安防護學園年度推廣活動，認識惡意程式(或電腦病毒)及其散播方式。 (2) 瞭解惡意程式(或電腦病毒)會帶來的危害，知道如何避免被感染。	2
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小三年級第2學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心概念： 檔案管理的概念 2. 學習內容： <ol style="list-style-type: none"> (1) 學習使用資料夾收納檔案。 (2) 將編輯中或已完成的檔案，正確儲存至指定的位置。 (3) 認識檔案圖示並能正確連結常用之檔案格式。 (4) 學習應隨時儲存檔案的觀念。 (5) 能正確設定檔案名稱(含修改檔名)。 (6) 認識如何使用滑鼠複製檔案、刪除檔案、能回收誤刪檔案、知道如何永久清除檔案。 	3
資 D-III-3 系統化數位資料管理方法 資 T-III-3 瀏覽器的使用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心概念： 正確使用網路 2. 學習內容： <ol style="list-style-type: none"> (1) 學習網路的基本概念及其功能。 (2) 學習瀏覽器的基本功能及操作方法。 (3) 學會網路使用規範與禮儀，並能確實遵守。 	2
資 T-III-4 資料搜尋的基本方法 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心概念： 上網搜尋及應用資源(1) 2. 學習內容： <ol style="list-style-type: none"> (1) 學習在網路上正確使用關鍵字查詢資料。 (2) 學習收發電子郵件的方法。 (3) 能辨識有問題的電子郵件並能學習正確的處理方法。 	6
資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心概念： 上網搜尋及應用資源(2) 2. 學習內容： <ol style="list-style-type: none"> (1) 學習使用免費雲端硬碟儲存與讀取檔案。 (2) 學習應用免費網路資源。 (3) 學習自由軟體的概念。 (4) 學習自網路上取得安全的自由(免費)軟體的方法。 	5-6
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 核心概念： 認識系統更新及資料夾 2. 學習內容： 認識軟體更新及其重要性。 認識磁碟機與資料夾的關係，能新增資料夾並對其命名。 	2-3
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小四年級第 1 學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
<p>資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>資 D-III-2 數位資料的表示方法</p>	<p>1. 核心概念： 認識數位檔案種類與功能，認識資訊系統儲存媒介，認識數位檔案之管理方式。</p> <p>2. 學習內容： (1) 介紹數位檔案的各種格式類型、大小與相對應之開啟方式。 (2) 認識檔案管理的重要性，並能養成隨時備份的習慣。 (3) 介紹數位檔案之儲存媒介，包括硬碟、隨身碟、光碟與網路硬碟。 (4) 透過檔案總管以建立資料夾，並進行檔案之新增、儲存、檢視、刪除、搬移及更名等實作。</p>	4
<p>資 H-II-1 健康的數位使用習慣</p> <p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則</p>	<p>1. 核心概念： 學生能靈活運用簡報軟體。</p> <p>2. 課程重點： (1) 結合合適的教學議題、學科領域或校訂課程，指導學生應用搜尋技巧及物件、圖層等概念，運用簡報軟體製作專題報告。 (2) 學生能應用專題簡報內容，進行口頭報告。</p>	12-14
<p>資 H-II-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>	<p>1. 核心概念： 網路沉迷、資訊安全、著作權合法使用。</p> <p>2. 學習內容： (1) 配合教育部資安防護學園年度推廣活動，能正確使用電腦與 3C 產品，避免長時間使用而造成身心傷害。 (2) 認識電腦病毒感染途徑，做好防範措施，並能學習預防電腦中毒的概念，不隨意下載或開啟來路不明的檔案。 (3) 教導學生認識「創用 CC」，並能理解創用 CC 各項授權方式。</p>	2
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小四年級第2學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>資 S-II-2 常見系統平台之使用與維護</p>	<p>1. 核心概念： 電子郵件的操作與應用。</p> <p>2. 課程重點： (1) 介紹電子郵件的類型、功能與申請方式。 (2) 認識電子郵件系統平台的相關操作介面。 (3) 學會寫信並能寄送附加檔案給老師。 (4) 閱讀信件與刪除信件。 (5) 回信與轉寄功能，信件分類與指定標籤。 (6) 建立通訊錄與郵件管理。</p>	5-6
<p>資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用</p> <p>資 T-II-8 網路通訊軟體的使用</p> <p>資 T-II-9 雲端服務或工具的使用</p>	<p>1. 核心概念： 認識各類型的雲端服務並實際體驗。</p> <p>2. 課程重點： (1) 雲端服務(例如:雲端硬碟、地圖、雲端文書軟體)的介紹與功能操作。 (2) 讓學生瞭解與實際體驗網路雲端服務之功能並能熟悉其操作與運作方式。(例如:酷課雲、教育雲、均一教育平台等數位學習資源網站)。</p>	6
<p>資 A-II-1 程序性的問題解決方法簡介</p> <p>資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 H-II-1 健康的數位使用習慣</p>	<p>1. 核心概念： 問題拆解、數位邏輯</p> <p>2. 課程重點： (1) 透過線上學習資源(code.org、lightbot、Blockly...等)的關卡設計，引導學生運用運算思維進行關卡解題，包含：拆解問題、找出重複樣式、設計演算法。 (2) 程式語言層面的學習內容包含：敘述語法、條件判斷、重複結構、複合式條件判斷、分支結構等。學生循序漸進學習這些概念，並用來組合出能夠解題的演算法。</p>	5-6
<p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則</p> <p>資 H-II-3 資訊安全基本概念及相關議題</p>	<p>1. 核心概念： 媒體識讀、網路霸凌、網路詐騙、網路交友。</p> <p>2. 課程重點： (1) 讓學生具備認識媒體，解讀媒體信息的判斷能力。 (2) 教導網路使用的規範與準則，避免網路謠言散播、攻擊詆毀與網路霸凌情節發生。 (3) 網路詐騙型態介紹與養成網路交友正確觀念。</p>	2
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小五年級第1學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
	<p>1. 核心概念： 學生能尊重智慧財產權與個人隱私。</p> <p>2. 課程重點： 教導學生認識智慧財產權、個人資料保護法之基本概念及保護隱私權的重要性。</p>	1
資 H-III-2 資訊科技之使用原則	<p>1. 核心概念： 學生能瞭解如何正確引用網路資料。</p> <p>2. 課程重點： 能認識正確引述網路資源的方式。教導學生瞭解引用其他網頁及網站資料時，正確引用的方式。</p>	1
資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題	<p>1. 核心概念： 學生能瞭解如何合理使用網路資料。</p> <p>2. 課程重點： 教導學生瞭解運用他人網頁及網站資料時，合理使用的範圍及原則。</p>	1
資 T-III-4 資料搜尋的基本方法	<p>1. 核心概念： 學生能靈活運用網路搜尋功能。</p> <p>2. 課程重點： 教導學生利用搜尋技巧(關鍵字查詢、布林邏輯等)有效地搜尋合適的標的資料。</p>	2
資 D-III-2 數位資料的表示方法	<p>1. 核心概念： 使用文書軟體進行文稿之編修，熟悉網路資料搜尋與分析、整理之方法。</p> <p>2. 學習內容： (1) 認識文書軟體的功能、應用與操作介面。 (2) 文件資料編輯、插入圖片及版面設定功能。 (3) 表格製作技巧、框線及背景設定。 (4) 美化版面：文件段落編排、插入文字方塊、圖案及圖表製作。 (5) 結合合適的教學議題、學科領域或校訂課程，利用文書編輯軟體製作專題報告。</p>	12-13
資 T-II-2 文書處理軟體的使用		
資 T-II-4 資料搜尋的基本方法	<p>1. 核心概念： 學生能瞭解資訊倫理。</p> <p>2. 課程重點： 配合教育部資安防護學園年度推廣活動，教導學生瞭解資訊倫理的重要性，並培養尊重他人，遵守網路上應有的禮儀。</p>	1-2
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小五年級第2學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
	<p>1. 核心概念： 學生能創作數位影片。</p> <p>2. 課程重點： 認識免費的 Movie Maker 影片製作軟體以及免費的 PhotoCap 影像處理軟體，以校外教學為主題，製作屬於自己的數位影片。</p>	10-12
<p>資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介</p> <p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p>	<p>1. 核心概念： 學生能體驗運算思維。</p> <p>2. 課程重點： (1) 透過線上學習資源(code.org、lightbot、Blockly 等)的關卡設計，學生運用算思維進行迷宮解題。運算思維包含：拆解問題、找出重複樣式、抽象化、設計演算法等。 (2) 認識 SCRATCH 積木方塊式的程式編寫環境，瞭解在 SCRATCH 中寫程式的基本操作方式，並能寫出簡單的程式(例如讓貓咪左右跑動並能碰到邊緣就自動迴轉)。</p>	6
<p>資 H-III-1 康健的數位使用習慣</p>	<p>1. 核心概念： 學生能認識「創用 CC」。</p> <p>2. 課程重點： 認識創用 CC「姓名標示」、「非商業性」、「禁止改作」以及「相同方式分享」四個授權要素，使其具備著作權的概念與了解合理使用規範。</p>	1
	<p>1. 核心概念： 學生能正確使用 3C 產品。</p> <p>2. 課程重點： 教導學生瞭解 3C 產品的正確使用態度，說明沈迷 3C 產品會引發的身體健康問題。</p>	1
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小六年級第1學期資訊科技課程授課內容

學習表現	教學內容	建議節數
<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介</p>	<p>1. 核心概念： 學生能認識 SCRATCH。</p> <p>2. 課程重點： 認識 SCRATCH 線上版與離線版操作介面，並能進行 SCRATCH 軟體下載、安裝與簡單操作。</p>	1
<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p>	<p>1. 核心概念： 學生能理解故事腳本的功能，並能利用 SCRATCH 完成簡單的動畫。</p> <p>2. 課程重點：</p> <p>(1) 學習如何使用控制積木與廣播積木，控制故事中各個角色與各項物件的出場以及動作。</p> <p>(2) 學習如何使用控制積木與外觀積木，控制故事中各個角色的顯示、對話與造型變換。</p> <p>(3) 將設計好的故事腳本，利用 SCRATCH 程式設計功能，完成約 1~3 分鐘包含簡單對話的動畫。</p>	15-17
<p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p> <p>資 H-III-1 健康的數位使用習慣</p>	<p>1. 核心概念： 學生能瞭解資安基本概念。</p> <p>2. 課程重點： 配合教育部資安防護學園年度推廣活動，簡介網路資料傳輸的安全防護設定，並教導學生操作相關軟體防護功能，以保障資料的安全。</p>	1
<p>資 H-III-2 資訊科技之使用原則</p>	<p>1. 核心概念： 學生能瞭解正確使用網路通訊軟體的觀念。</p> <p>2. 課程重點： 養成健康的數位使用習慣，並注意使用網路通訊軟體的規範與禮儀。</p>	1
教學節數合計		18-20

嘉義縣民雄鄉東榮國小六年級第2學期資訊科技課程授課內容

學習內容	教學內容	建議節數
<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 核心概念： 學生能運用 SCRATCH 完成互動遊戲。</p> <p>2. 課程重點：</p> <p>(1) 學習如何設定並使用變數，以變數控制程式的執行與結束，以變數計算得分。</p> <p>(2) 學習如何使用控制積木與偵測積木，控制遊戲中角色與各項物件的動作。</p> <p>(3) 學習如何使用控制積木與運算積木，計算遊戲中角色的得分及控制時間，並能設定物件隨機出現。</p> <p>(4) 教導學生如何進行除錯(debug)。</p> <p>(5) 利用 SCRATCH 製作出至少一件可互動的遊戲。</p>	<p>16-18</p>
<p>教學節數合計</p>		<p>16-18</p>