

嘉義縣鹿草國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	三年級	課程 設計者	陳宏聰	教學總節數 /學期(上)	20 節/上學期
年級 課程主題 名稱	Windows10 電腦世界初體驗	符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	<p>L 領導</p> <p>T 感恩</p> <p>E 探索</p> <p>S 自信</p> <p>C 合作</p>	與學校願 景呼應之 說明	<p>1、 培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。</p> <p>2、 引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土感恩的情懷。</p> <p>3、 藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。</p> <p>4、 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事物。</p>		

<p>總綱 核心素養</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>課程 目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。 3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。 6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。 7. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。
--------------------	---	------------------	--

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第 1-3 週	一、我們的好朋友-電腦	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生從課本畫冊圖形中知道『電腦在生活中的運用』也熟悉『教材多媒體』的位置並產生圖形記憶。 ● 讓學生填寫教室規範的宣言書。 ● 瞭解為什麼要學習電腦。 ● 認識常見的電腦類型。 ● 認識電腦科技,舉例:3D 列印智慧汽車、機器人、擴充實境、AI 智慧音箱等。 ● 認識行動裝置。 ● 能正確辨識電腦的各種配備。 ● 學會操控電腦的方式,能知道不同類型的電腦,會有不同的操作方式,包含滑鼠、鍵盤、觸控手勢與語音等。 ● 學會正確開關機。 ● 說明使用電腦的良好習慣。 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 電腦在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種應用。 ● 電腦基本配備與週邊設備。 ● 正確開關機、使用電腦的習慣。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識電腦生活應用 ● 瞭解電腦教室規範 ● 認識電腦硬體 ● 學會操控電腦 ● 學會開關機 ● 瞭解良好的使用電腦習慣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體 驗	3
第 4-6 週	二、電腦操作好簡單	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識常見的作業系統。 ● 說明什麼是電腦視窗軟體,瞭解個人電腦與行動載具的軟體,並舉例說明。 ● 認識 windows 作業環境與視窗 ● 說明滑鼠與游標的關係,引導學生正確操控滑鼠。 ● 老師介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 ● 讓學生練習滑鼠左右鍵的操 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 作業系統、軟體、視窗。 ● 滑鼠的功能。 ● 視窗操作技巧。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解電腦視窗軟體 ● 認識滑鼠與游標的關係 ● 學會使用滑鼠 ● 學會操作視窗 ● 認識開始功能表 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司	3

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
		<p>控，並能正確操作視窗。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。 						Window s 10 電腦 世界初體驗	
第 7~9 週	三、電腦好好玩	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Windows 的小工具。 ● 學會使用【小算盤】應用程式。 ● 學會使用【天氣】應用程式。 ● 學會使用【Microsoft 新聞】應用程式。 ● 學會使用【地圖】應用程式。 ● 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。 ● 瞭解網路安全觀念，能知道哪些是個人資料，不可隨意告知陌生人。 ● 指導學生從【資訊安全與倫理】系列動畫中，認識資訊倫理並進行評量。 ● 認識電腦如何清潔與保養。 ● 讓學生開啟【Windows 大考驗】接受測驗。 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Windows 的小工具：小算盤、天氣、Microsoft 新聞。 ● Windows 的小工具：地圖。 ● 個人化電腦。 ● 資訊安全與倫理。 ● 電腦清潔與保養。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用小工具 ● 學會個人化電腦 ● 學會清潔電腦 ● 資訊安全與倫理觀念 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體驗	3

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第10~11週	四、英文快打高手	<ul style="list-style-type: none"> ● 老師對鍵盤做基本介紹，如：功能鍵區、打字鍵區、編輯鍵區、方向鍵區、數字鍵區等等。 ● 讓學生在課本上的畫冊圖形中認識『英打鍵盤』並產生圖形記憶。 ● 讓學生運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。 ● 學會正確的打字指法。 ● 學會使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。 ● 學會切換中英輸入法。 ● 能輸入大小寫英文。 ● 學會輸入特殊符號。 ● 學會修改與刪除文字。 ● 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 ● 讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 打字鍵盤與英文輸入。 ● 英文輸入。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識鍵盤 ● 學會打字指法 ● 學會英文打字技巧 ● 學會輸入特殊符號 ● 認識實體與虛擬鍵盤 ● 學會使用 WordPad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體驗	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第12~13週	五、中文自我介紹	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『中文鍵盤』並產生圖形記憶。 ● 讓學生運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 ● 學會切換中文輸入法。 ● 學會輸入標點符號、選字。 ● 讓學生開啟【標點符號輸入教學】，複習並練習輸入常見的標點符號。 ● 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 ● 學會在 WordPad 中修改字型、字級與文字色彩。 ● 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原...等。 ● 練習中英混打輸入。 ● 讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章，練習中文輸入。 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 中文輸入。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會切換中文輸入法 ● 學會使用 WordPad ● 學會使用注音輸入 ● 學會複製與貼上文字 ● 學會儲存檔案 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版股份有限公司 Windows 10 電腦 世界初體驗	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第14~15週	六、檔案收納妙管家	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『檔案管理很重要』並產生圖形記憶。 ● 老師與學生一同討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。 ● 認識常見的檔案類型。 ● 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 ● 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 ● 學會尋找檔案。 ● 能新增資料夾、命名與搬移檔案。 ● 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 ● 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 ● 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。 ● 讓學生運用【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 	資訊科技	<p>資 t- II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p- II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 a- II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 檔案總管結構、檔案類型。 ● 檔案與資料夾的操作。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識檔案與資料夾 ● 瞭解檔案管理的重要性 ● 學會使用檔案總管 ● 學會清理資源回收桶 ● 學會瀏覽圖片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體驗	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第16~17週	七、你我都是小畫家	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『電腦繪圖』並產生電腦繪圖的圖形記憶。 ● 學會把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 ● 能瞭解點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 ● 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 ● 老師以範例示範小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。 ● 學會繪製圖案與填色。 ● 學會裁切畫布。 ● 學會使用筆刷。 ● 讓學生運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 ● 老師講解學生作品的存檔位置。 ● 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。 	資訊科技	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小畫家。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識電腦繪圖 ● 學會使用小畫家 ● 學會畫幾何圖形 ● 學會繪製線條 ● 學會填色 ● 學會儲存檔案 ● 延伸練習手繪創意 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體驗	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第18~20週	八、彩繪、組合一級棒	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會更多小畫家的使用技巧，例如：繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、快速刪除所有圖案。 ● 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 ● 學會用小畫家合成影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放等技巧。 ● 學生發揮創意，用小畫家加工照片。 	資訊科技	<p>資 t- II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p- II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a- II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小畫家。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用小畫家繪製曲線 ● 學會繪製背景與合成影像 ● 發揮創意加工照片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	巨岩出版 股份有限公司 Window s 10 電腦 世界初體驗	3

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生: V 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數) ※資賦優異學生: V 無

□有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1.

2.

特教老師簽名：官易祺

普教老師簽名：陳宏聰

素養導向教學四大原則檢核

檢核指標	請列舉符應的內容
有意願 設計自主探究的任務，引發學生的好奇。	1. 讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文、中文輸入。 2. 認識電腦繪圖、學會使用小畫家、學會畫幾何圖形、學會繪製線條、學會填色、學會儲存檔案、延伸設計自主自己的手繪創意圖。
有脈絡 課程內容從學生經驗中出發，在真實脈絡中學習。	1. 認識電腦科技，舉例：3D 列印、智慧汽車、機器人、擴充實境、AI 智慧音箱等。 2. 學生打開 3C 產品，發現開機過程冗長，單元中介紹與認識常見的作業系統。
學方法 指導具體的學習策略與方法，給學生尋求答案的工具。	1. 讓學生開啟【標點符號輸入練習軟體】，複習並練習輸入常見的標點符號。 2. 老師以範例示範小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。
能應用 讓學生在真實情境中，應用所學內容進行實踐。	1. 在學會如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾，引申學生去學會整理自己的物品。 2. 學生發揮創意，用小畫家加工照片，可以簡單編修自己的數位圖片或照片。