

三、嘉義縣頂六國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	電腦是我的好朋友	課程 設計者	李昌龍	總節數 /學期 (上/下)	21 節/上學期
符合 彈性課 程類型	<p>■第一類 統整性探究課程■主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題*是否融入 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 ■均未融入(供統計用，並非一定要融入)</p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><input type="checkbox"/>第四類 其他 <input type="checkbox"/>本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/>服務學習 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>班際或校際交流</p> <p><input type="checkbox"/>自治活動 <input type="checkbox"/>班級輔導 <input type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>						
學校 願景	<p>頂天立地 六藝超群</p> <p>樂合作 Collaborate</p> <p>勤學習 Learning</p> <p>健體魄 Athlete</p> <p>多分享 Share</p> <p>勇創新 Innovation</p> <p>修品德 Character</p>		與學校願景呼 應之說明	<p>因應時代的快速變遷與科技日新月異，透過此階段的課程，讓學生從中達到「勤學習」的態度，對外來的新知都能勇於探索。</p>			
總綱 核心素 養	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</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>		課程 目標	<p>1. 能擬定利用小畫家軟體進行創新創作，並實作做出自己的螢幕桌布。</p> <p>2. 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解電腦、視窗環境軟體、滑鼠、鍵盤的使用規範內容。</p>			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	認識電腦	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	電腦與網路的規範與注意事項。 開關機與電腦當機處理。 電腦及週邊配備。	1. 概述資訊時代之下使用電腦與網路的規範及倫理道德。 2. 體驗健康的使用電腦並正確開關機與電腦當機處理。 3. 認識電腦的發展過程及週邊組成要件，進而領會並遵守使用規範。	1. 透過分組方式分享生活經驗或新聞報導有關使用 3C 產品的負面影響。 2. 實際操作正確關機與電腦當機的基本處理。 3. 能說出電腦週邊組成要件，包含硬體與軟體及基本功能。	活動一：資訊倫理教育 1. 介紹使用電腦時的資訊倫理。 2. 講解網路使用的規範與注意事項，避免個人資料外洩、受騙或觸法。 活動二：正確開關機 1. 介紹電腦開機按鈕。 2. 說明正確開機程序。 3. 說明電腦當機之處理程序。 活動三：認識電腦及週邊配備 1. 介紹電腦的發展及組成要件，包含 <u>硬體</u> 與 <u>軟體</u> 。	電腦教室 電腦及周邊設備	3
第(4)週 - 第(8)週	視窗的操作	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	滑鼠構造。 滑鼠握法與使用方法。	1. 概述滑鼠的種類與構造及正確拿滑鼠。 2. 建立並體驗養成正確使用滑鼠的操作方法的習慣與態度。	1. 正確操作滑鼠。 2. 正確操作滑鼠的各種功能的使用方法。	活動一：滑鼠介紹 1. 介紹滑鼠的種類與構造及練習如何正確拿滑鼠。 2. 介紹滑鼠的功能鍵。 3. 練習操作滑鼠。 活動二：滑鼠的操作 1. 滑鼠提示功能。 2. 滑鼠點選與大範圍選取功能。 3. 練習滑鼠的拖曳、快點兩	電腦及周邊設備	5

			視窗環境與基本控制鈕使用方法。	3. 認識視窗環境與處理基本控制鈕使用方法並能健康使用視窗功能。	3. 能操作~移動視窗、調整視窗大小、更換桌布、設定螢幕保護裝置及調整視窗工作列。	下、按右鍵的功能。 活動三：學習視窗的操作 1. 介紹作業系統及電腦教室內的作業系統。 2. 視窗環境說明。 3. 練習視窗控制鈕的使用。		
第(9)週 - 第(13)週	超速手	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	鍵盤構造與打字指法。 英文輸入法的打字指法。 中文輸入法的打字指法。	1. 概述並熟悉鍵盤構造與打字指法。 2. 體驗並養成處理使用英文輸入法的習慣與態度。 3. 體驗並養成處理使用中文輸入法的習慣與態度。	1. 操作鍵盤利用正確指法打字。 2. 分組發表沒使用正確指法打字的缺點與不便。 3. 使用打字軟體進行英文輸入與英文的標點符號練習。 4. 使用打字軟體進行中文輸入與中文的標點符號練習。	活動一：認識鍵盤 1. 介紹鍵盤的按鍵。 2. 介紹正確的姿勢及打字指法。 3. 分組討論是否使用正確指法打字的優缺點 活動二：英文輸入我最行 1. 介紹鍵盤上的英文按鍵及常用的按鍵。 2. 使用打字軟體進行英文輸入練習。 活動三：我會中文輸入 1. 介紹並練習切換中英文輸入法的方法。 2. 介紹鍵盤上中文輸入的按鍵。 3. 利用打字軟體練習鍵盤上中文輸入的按鍵。	線上中、英文打字練習網站	5

第 (14) 週 - 第 (15) 週	我會 打文 章	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	自己的寫 作文章。	1. 概述與蒐集語文課的自己的寫作文章，利用 Word 打成電子檔，檢查錯誤後整理修正，交給老師投稿。	1. 完成作文電子檔。	活動一：投稿 1. 利用 Word 軟體將寫作文章繕打後，老師收集後投稿。 2. 小組組員自評及組間互評。	自己書寫的 作文內容一 篇	2
第 (16) 週 - 第 (21) 週	小畫 家	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝文 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	小畫家繪 圖軟體 電腦螢幕 桌布。	1. 體驗與試探小畫家操作介面並練習儲存檔案。 2. 體驗與試探並練習填色工具的操作方法。 3. 認識小畫家繪圖軟體並體驗創作屬於自己風格的電腦螢幕桌布。	1. 學會小畫家軟體後，完成電子圖畫並設定成螢幕桌面。	活動一：認識繪圖軟體 1. 介紹簡易的繪圖軟體。 2. 介紹繪圖軟體之操作介面並練習儲存檔案。 活動二：我會填色 1. 介紹並練習開啟檔案。 2. 介紹填色工具並將圖片填滿顏色。 活動三：我的桌布自己畫 1. 介紹並練習設定畫紙大小。 2. 介紹線條、多邊形工具並畫出自己的桌布；練習使用清除、選擇功能並將桌布填色。 3. 將桌布存檔，並設定為桌面圖案。 活動四：分享我的桌布 1. 於小組中分享桌布，小組組員自評及組間互評。	小畫家繪圖 軟體	6
教材來源		<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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)</p>
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 須留意特教學生的精細動作是否能符合各項電腦操作的要求(例如滑鼠的選取、鍵盤使用)。 2. 特殊學生的中英文輸入會取決於英語的學習及拼音能力，需觀察其學習成效能否達到學習目標；可視情況簡化學習內容。 3. 對於電腦操作可以將其步驟化，並確認特教學生是否理解每一步的流程操作。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：陳一鋒、張照幸</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：李昌龍</p>