

年級	三年級	課程設計者	陳智文	教學總節數 / 學期(上/下)	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	健康 感恩 探索 自信 合作		與學校願 景呼應之 說明	1、透過資訊課程，培養學生主動探索電腦世界並與健康的思維方式。 2、藉著課程內容的進行，促進學生熟悉電腦操作，啟發學生對身邊人事物的感恩之心。 3、藉由電腦作品創作，展現學生自信心，並增養互助合作的精神。	
總綱 核心素養	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。 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。		課程 目標	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)週 —	我們的好朋友 —	1. 填寫教室規範的宣言書。 2. 瞭解為什麼要學習電腦。	健體	2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. 電腦在食、衣、住、行、娛樂、學	1. 了解電腦在生活的應用，能體會人們與電腦科技的緊密關係。	1. 口頭問答：說出生活中的電腦。 2. 口頭問答：能說出電腦硬體的名稱。	1. 巨岩- Windows 10 電腦世界初體驗	3

<p>第(3)週</p>	<p>電腦</p>	<p>3. 認識常見的電腦類型與行動裝置。 4. 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。 5. 從課本或教室環境中認識電腦的基本配備與週邊設備。 6. 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。 8. 學會正確開關機。能知道使用電腦的良好習慣：護眼活動、正確坐姿、正確開關機。</p>	<p>綜合</p>	<p>3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	<p>習、通訊、消費、雲端的各種應用。 2. 電腦基本配備與週邊設備。 3. 正確開關機、使用電腦的習慣。</p>	<p>2. 認識電腦配備，了解各種硬體的用途。 3. 了解操控電腦的方式，建立良好的使用習慣。 4 認識開關機的方法。</p>	<p>3. 操作練習：能開關機。 4. 課後測驗：第一課。</p>	<p>2. 老師教學網站互動多媒體： 【課前引導動畫-電腦是我的好朋友】 3. 老師教學網站互動多媒體： (1)【電腦大觀園】 (2)【硬體大百科】 (3)【電腦硬體貼貼趣】 (4)【硬體神射手】 【硬體猜一猜】 4. 老師教學網站互動多媒體： (1)【坐姿糾察隊】 (2)【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】</p>	
--------------	-----------	--	-----------	--	---	---	--	--	--

第(4)週 - 第(6)週	電腦操作好簡單	1. 認識常見的作業系統。 2. 認識電腦視窗軟體，瞭解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 3. 開啟開始功能表。 4. 認識桌面預設圖示與視窗環境。 5. 練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。	健體	2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. 作業系統、軟體、視窗。 2. 滑鼠的功能。 3. 視窗操作技巧。	1. 認識作業系統與軟體。 2. 認識 Windows 視窗介面環境。 3. 認識滑鼠與游標的關係。 4. 認識視窗操作技巧。 5. 認識視窗操作的進階技巧。	1. 口頭問答：什麼是作業系統、軟體。 2. 操作練習：能開啟開始功能表。 3. 操作練習：能開啟與關閉視窗。 4. 操作練習。 5. 課後測驗：第二課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體：【電腦大觀園】 3. 老師教學網站互動多媒體：【Windows 環境介紹】 【校園滑鼠小尖兵】 【認識視窗介面】 4. 老師教學網站互動多媒體：【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】	3
		6. 學會桌面切換與 Windows 操作小秘技。 7. 到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。	綜合	3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。					

第(7)週 - 第(9)週	電腦好好玩	1. 學會使用小算盤軟體進行簡單的運算。 2. 學會使用天氣軟體查得所在地的天氣。 3. 學會使用 Microsoft 新聞軟體閱讀新聞。 4. 學會使用地圖軟體查看地點。 5. 學會改變電腦的桌布、佈景主題、螢幕保護等。 6. 觀看【資訊安全與倫理】多媒體教學與測驗。觀看多媒體動畫，學習清潔與保養電腦硬體。	健體	2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. Windows 的小工具：小算盤、天氣、地圖、Microsoft 新聞。 2. 個人化電腦。 3. 資訊安全與倫理。 4. 電腦清潔與保養。	1. 使用小算盤、天氣、Microsoft 新聞，應用在生活中。 2. 使用個人化功能，自訂電腦風格。 3. 使用地圖軟體查地圖。 4. 了解並遵守資訊安全與倫理。 5. 了解電腦清潔與保養的方法。	1. 操作練習：能在 Microsoft 新聞軟體閱讀時以分類篩選新聞。 2. 操作練習：能查到學校所在的位置。 3. 口頭問答：能說出如何清潔滑鼠。 4. 課後測驗：第三課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站互動多媒體 4. 老師教學網站互動多媒體： (1)【資訊安全與倫理 - 中年級】 (2)【Windows 大考驗】 (3)【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】	
		綜合	3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。						
第(10)週 - 第(11)週	英文快打高手	1. 從課本畫冊圖形中認識【英打鍵盤】並產生圖形記憶。 2. 運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。 3. 學會正確的打字指法。 4. 能輸入大小寫英文。 5. 學會輸入特殊符號。 6. 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 7. 學會使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。 8. 學會使用 WordPad 開	英文	4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。	1. 打字鍵盤與英文輸入。 2. 英文輸入。	1. 認識打字鍵盤與英文輸入方式。 2. 使用英文輸入完成短句撰寫。	1. 操作練習：輸入英文。 2. 實作作業：英文文件。 3. 課後測驗：第四課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1)【校園鍵盤】 (2)【認識鍵盤】 (3)【鍵盤正確指法】 (4)【認識鍵盤特殊鍵】 (5)【認識組合	2
		綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。						

		啟、編輯與儲存檔案。 9.學會修改與刪除文字。 10.開啟【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。						鍵】 【認識 WordPad 介面】 3. 老師教學網站互動多媒體： (1)【電腦大富翁】 (2)【課程遊戲測驗】 (3)【校園打字 GAME】	
第 (12) 週 - 第 (13) 週	中文 自我 介紹	1.從課本的畫冊圖形中認識【中文鍵盤】並產生圖形記憶。 2.運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 3.學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 4.學會切換中文輸入法。 5.學會輸入標點符號、選字。 6.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。 7.學會在 WordPad 中修改字型、字級與文字色彩。 8.認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原…等。 9.練習中英混打輸入。 10.讓學生實際操作【校	國語	4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	中文輸入。	1.認識打字鍵盤與中文輸入方式。 2.使用中文輸入法完成短句輸入。	1.實作作業：英文文件。 2.課後測驗：第四課。 3.操作練習：輸入中文。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2.老師教學網站互動多媒體： (1)【電腦大富翁】 (2)【課程遊戲測驗】 (3)【校園打字 GAME】 3.老師教學網站互動多媒體： (1)【校園鍵盤】 (2)【切換輸入法】 (3)【認識注音輸入】 (4)【認識 WordPad 介面】 (5)【標點符號輸入教學】	2
			綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。					

		園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章，練習中文輸入。							
第 (14) 週 - 第 (15) 週第	檔案 收納 妙管 家	<p>1. 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。</p> <p>2. 認識常見的檔案類型。</p> <p>3. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。</p> <p>4. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。</p> <p>5. 學會尋找檔案。</p> <p>6. 能新增資料夾、命名與搬移檔案。</p> <p>7. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。</p> <p>8. 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。</p> <p>9. 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。</p> <p>10. 到【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。</p>	綜合	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 檔案總管結構、檔案類型。	1. 認識檔案總管的結構與分辨檔案類型。 2. 認識檔案與資料夾的操作，能整理檔案。	1. 口頭問答：檔案類型。 2. 課後測驗：第六課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1) 【什麼是檔案】 (2) 【常見的電腦檔案】 (3) 【管理檔案的重要性】 3. 老師教學網站互動多媒體： (1) 【認識檔案總管介面】 (2) 【超級檔案管家】 (3) 【電腦大富翁】 (4) 【課程遊戲測驗】	2
			自然	pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	2. 檔案與資料夾的操作。				
(16) 週 - 我 都 是 小 畫 家	你 我 都 是 小 畫 家	<p>1. 把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。</p> <p>2. 認識點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。</p>	藝文	1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	小畫家。	認識電腦繪圖，用小畫家來作畫。	1. 實作作業：卡通小鴨。 課後測驗：第七課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體：	2

第 (17) 週	3. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 4. 認識小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式。 5. 學會繪製圖案與填色。 6. 學會裁切畫布。 7. 學會使用筆刷。 8. 運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 9. 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。	綜合	2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。				(1)【電腦畫圖好處多】 (2)【認識小畫家介面】 (3)【填色遊戲】 3.老師教學網站互動多媒體： (1)【電腦大富翁】 (2)【課程遊戲測驗】	
(18) 週 - 第 (20) 週	彩繪、組合一級棒 1. 學會繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色。 2. 學會以橢圓形與矩形繪製雲朵與樹。 3. 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。 4. 發揮創意，用小畫家加工照片。	藝文	1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	小畫家。	1. 認識電腦繪圖，用小畫家來繪製背景圖。 2. 認識電腦繪圖，用小畫家來合成影像。	1. 操作練習：繪製曲線。 2. 操作練習：繪製幾何圖案。 3. 實作作業：影像合成。 4. 同儕作品欣賞。 5. 課後測驗：第八課。	1. 巨岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體：【影像合成的概念】 3. 老師教學網站影音多媒體 4. 老師教學網站互動多媒體： (1)【電腦大富翁】 (2)【課程遊戲測驗】	3
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。							
綜合	2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)							

<p>特教需求學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名： 普教老師簽名：陳智文</p>
------------------------	--