

嘉義縣水上國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	三年級	課程設計者	關泰激、郭芳儒 曾國庭、陳志成	教學總節數 /學期(上/下)	18 節/下學期
年級 課程主題名稱	三年級 優游資訊-科技初體驗		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	活力 溫馨 卓越		與學校願 景呼應之 說明	資訊科技融入教學，提升學生資訊能力，藉由資訊科技的運用，豐富學習內容，並以資訊整合之運算思維，探索未來科技與世界議題，提升國際視野與接軌未來。	
總綱 核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。		課程 目標	一、透過教學活動，學生具有資訊應用的基本知能與正確價值觀。 二、能具備文書軟體製作報告及簡報的資訊應用基本素養，結合運用於統整性教學活動。 三、透過閱讀理解的教學，使學生具有國際觀並理解各類媒體內容的意義與對未來影響。	

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 - 第(5)週	第五課、中文自我介紹	1、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。 2、讓學生運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 3、學會切換中文輸入法。 4、學會輸入標點符號、選字。 5、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。 6、學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 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【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章，練習中文輸入。 11、讓學生到【電腦大富翁】接受第五課【課後測驗】。	語文、資訊科技、	語3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作 資 T-II-2 文書處理軟體的使用 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 學會切換中文輸入法 2. 學會使用 WordPad 3. 學會注音輸入，認識常見輸入法 4. 學會複製與貼上文字 5. 學會儲存檔案。 6. 運用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 完成中文自我介紹 2. 完成規定童詩輸入與檔案儲存 3. 通過完成校園打字 GAME 遊戲闖關活動	1. 巨岩版 — Windows10 電腦世界初體 2. 老師教學網站 互動多媒體-教學遊戲百寶箱	4

<p style="text-align: center;">第(6)週 - 第(10)週</p>	<p style="text-align: center;">第六課 - 檔案收納妙管家</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 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。 3. 認識常見的檔案類型。 4. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 5. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 6. 學會尋找檔案。 7. 能新增資料夾、命名與搬移檔案。 8. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 9. 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 10. 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。 11. 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。 12. 讓學生到【電腦大富翁】接受第六課【課後測驗】。 	<p>資訊科技、綜合、自然</p>	<p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 綜 1b II 1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 自 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。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作 資 D-II-3 系統化數位資料管理方法 資 T-II-4 資料搜尋的基本方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知道檔案管理的重要性 2. 了解什麼是檔案與資料夾 3. 認識與學會如何操作檔案總管 4. 學會瀏覽圖片 5. 應用合宜的方法，落實問題解決 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以完成基本的檔案管理操作(新增、命名、搬移、刪除資料夾等)。 2. 可以查看檔案中的照片或影片。 3. 通過完成<u>超級檔案管家</u> 遊戲闖關活動 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩版 — Windows10 電腦世界初體 2. 老師教學網站 互動多媒體-教學遊戲百寶箱 	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	---	-------------------	--	---	---	--	--	--------------------------------------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>第七課 - 你我都是小畫家</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 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。 3. 認識常見的檔案類型。 4. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 5. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 6. 學會尋找檔案。 7. 能新增資料夾、命名與搬移檔案。 8. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 9. 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 10. 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。 11. 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。 12. 讓學生到【電腦大富翁】接受第六課【課後測驗】。 	<p>數學、資訊科技、藝術人文</p>	<p>數 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。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 T-II-7 影音編輯軟體的操作與應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知道電腦繪畫的基本概念 2. 知道幾何圖案的組合技巧 3. 學會用繪圖工具來畫圖 4. 學習欣賞珍視自己與他人的創作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用幾何圖案的組合技巧完成電腦繪畫，並將作品列印出來。 2. 能夠儲存與開啟電腦繪圖作品 3. 嘗試表達對同學藝術作品的看法，並欣賞不同的創作。 4. 通過完成動畫測驗遊戲闖關活動 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩版 — Windows10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站 互動多媒體-教學遊戲百寶箱 	<p>5</p>
--	------------------------------	---	---------------------	--	---	---	--	---	----------

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">第 八 課 - 彩 繪 、 組 合 一 級 棒</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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。 2. 學會把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 3. 能瞭解點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 4. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 5. 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。 6. 學會繪製圖案與填色。 7. 學會裁切畫布。 8. 學會使用筆刷。 9. 讓學生運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 10. 老師講解學生作品的存檔位置。 11. 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。 12. 讓學生到【電腦大富翁】接受第七課【課後測驗】。 	<p>資訊科技、藝術人文綜合</p>	<p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>藝3-II-1能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。</p> <p>綜1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 T-II-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>資 H-II-2 資訊科技之使用原則</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知道構圖的概念 2. 學會繪製背影圖 3. 學會背景圖與圖案的組合 4. 啟發創意組合藝術興趣與能力 5. 知道小畫家的祕笈展現並表達自己的想法和感受 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計完成一幅背景圖 2. 完成一張創意照片加工並了解應遵循的科技使用原則。 3. 通過完成動畫測驗遊戲闖關活動 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩版 — Windows10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站 互動多媒體-教學遊戲百寶箱 	<p style="text-align: center;">4</p>
--	--	---	--------------------	---	---	--	--	---	--------------------------------------

教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教科書（巨岩版 — Windows10 電腦世界初體驗） <input 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(18)節（以連結資訊科技議題為主）
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(5)人、情緒障礙(1)人、聽覺障礙(1)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. 身心障礙學生在手部滑鼠操作和鍵盤按鍵尋找上，無法很靈活運用，需要給其較長的時間訓練和操作。 2. 各種單元的教學，學生無法一下子記得那麼多，老師要適度地放慢節奏、提供工作分析，或是利用回放功能或提供紙本參考操作，並安排同儕指導。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：朱原禾 普教老師簽名：郭芳儒</p>