

嘉義縣水上國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	打開世界的窗 windows10	課程 設計者	黃千容	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	活力（健康成長） 溫馨（人文美學） 卓越（國際視野）	與學校願景 呼應之說明	運用初步的資訊技能、運算思維，能解決簡單的日常生活問題， 逐步探索知識，打開與世界連結的窗。				
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並 透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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與資訊應用的基本素 養。 二、能具備文書軟體打字及繪畫圖片編輯的資訊應用基本知能，結合 應用於日常生活與統整性教學活動。 三、透過資訊科技的教學，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	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(5)週	第一類接觸	資t-II-1 能認識常見的資訊系統 資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作 資議H-II-1 健康數位習慣的介紹 資T-II-1 繪圖軟體的使用 視E-II-2 媒材、技法及工具知能	能夠確實遵守電腦教室的規範，並學習用繪圖軟體製作自己專屬特色的姓名座位圖貼。	*宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 *成果採收測驗 *畫出自己的上課用座位圖卡	約法三章： 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室使用守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 小畫家·塗鴉版： ◎畫一個 Q 版的座位圖卡 認識小畫家繪圖軟體及操作介面，利用多種繪圖工具與技巧畫出自己的上課用座位圖卡。	宏全 Windows10 電腦入門輕鬆學	5
第(6)週 - 第(10)週	打開 windows	資t-II-1 能認識常見的資訊系統 資a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作	熟悉電腦基本操作技巧，與熟練週邊設備的運作。	*實作桌布輪播秀 *成果採收測驗 *小組討論： 如何保養及清潔電腦配備。	認識 Windows10： 認識系統桌面環境及認識基本工具，介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作，進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 操作週邊設備： 如何正確使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」教學軟體，練習滑鼠操作，藉由教學影片介紹光碟機、螢幕及喇叭操作。	「小視窗夢遊仙境」的故事 「卡打車打打氣」教學軟體	5

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>快打高手</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。 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</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。</p>	<p>能利用打字技巧，寫出自己的文章並能使用隨身碟儲存檔案。</p>	<p>*在筆記本輸入一篇英文自我介紹，練習按住轉換鍵 Shift，輸入英文大、小寫字母。 HELLO. EVERYONE, I AM_____.</p> <p>*運用 WordPad 打出一段自我介紹或國語課本內容，並運用基本功能變換字型、大小與顏色。</p> <p>*動腦想一想如何快速找到檔案。 *課後評量-檔案歸類連連看 *使用隨身碟建立資料的備份。</p>	<p>英文輕鬆打： 找找看 26 個英文字母在鍵盤上哪些位置，分段練習基準鍵、食指位移、上列鍵、下列鍵等按鍵位置，學習正確英語打字輸入。開啟記事本，輸入簡單英文短句。</p> <p>中打頂呱呱： 找一找注音符號在鍵盤上的排列規則，找找看注音符號與四個聲調在鍵盤的位置，學會如何切換輸入法，中、英模式切換。 熟悉指法位置後，學生上機練習「校園打字專家」軟體中，並傳送成績。</p> <p>檔案管理妙方： 學會如何儲存檔案並向學生介紹檔案架構、類型和檔案總管，教導學生檔案總管使用方法，如何「新增、選取、複製、移動、刪除」檔案、資料夾。</p>	<p>「校園打字專家」練習軟體 「打字遊戲、計時測驗」 宏全教學動畫 「校園打字專家」練習 「打字遊戲」 「計時測驗」</p>	<p>5</p>
	<p>腦力激</p>				<p>*完成 Code.org 第一關至第五關挑戰，第五關進階挑戰：請學生動</p>	<p>運算思維·初體驗： 如何使用電腦的思維來解決問題？</p>	<p>利用 Code.org 培</p>	

第 (16) 週 - 第 (20) 週	盪				<p>腦想一想，如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？</p> <p>完成第六關至第九關挑戰，執行積木，成功讓火箭發射、角色不停的上下走動及讓主角能夠相互追逐</p>	<p>如何拖曳積木和設定移動距離。</p> <p>老師從旁協助指導學生讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積木。</p> <p>深度學習：</p> <p>讓學生發揮想像力，小組自創遊戲、設計腳本、安排角色及關卡，透過不斷思考與修改，完成遊戲，並與他人分享成果。</p>	養 運 算 思 維 能 力	5
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 (宏全資訊 windwos10) <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(20)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(2)人、聽障(0)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"> 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。 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：黃千容</p>							