

嘉義縣瑞里國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	電腦資訊樣樣行	課程 設計者	何幼龍	總節數 /學期 (上/下)	40/上下學期
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	創藝、適性、健康、卓越		與學校願景 呼應之說明	1. 培養學生用健康、正向的態度學習，並結合適性教育及在地特色規劃相關課程，期望學生能運用所學來解決生活上的問題。 2. 讓學生能觀察生活及周遭環境的一切事物，充分展現自我想法。 3. 學生能發揮創意，運用巧思，培養團隊合作及耐性，成為具有社會應變能力的卓越人才。			
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-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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 具備媒體、網路禮儀、著作權相關素養及理解各種媒體的合理應用等。 2. 使用適合的數位學習網路資源，具備解決日常生活及課業的問題的能力。 3. 遵守應用規範，正確使用科技產品、及避免沉迷 3C 網路。 4. 與團隊合作互助，培養理解他人、助人之能力。			

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(8)週	(一) 認識電腦  (二) 基本應用與常用平台操作	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 認識常見系統平台之功能體驗操作 2. 瀏覽器的使用 3. 網路通訊軟體的使用	認識電腦設備與教室規則與體驗常見作業系統與系統平台、網路設備簡易功能。	1. 能知道電腦組成設備。 2. 能正確開關機。 3. 簡單異常狀況處理。 4. 檔案複製、搬移、改名、刪除、還原。 5. 資料夾的建立與刪除。 6. 因材網登入及使用。	一、認識電腦設備與教室規則 (一) 滑鼠、鍵盤 (二) 電腦組成設備 二、認識系統平台常見作業系統 Windows 介紹以及作業系統的功能(含平板作業系統) 三、操作系統平台 (一)正確開關機。 (二)系統正常運作檢查與確認，異常狀況處理。 (三)開始功能表介紹、滑鼠操作練習。 (四)個人化電腦設定及調整，檔案總管(檔案複製、搬移、改名、刪除、還原)。 (五)認識檔案總管，檢視方式切換。 (六)認識檔案，檔案的類型。 (七)認識資料夾，資料夾的建立與刪除 (八) 瀏覽器 1. 各家瀏覽器介紹 (IE、Google 等) 2. 自訂首頁、書籤 3. 表單資料輸入 4. 因材網登入 四、郵件應用(GMAIL 收信發信通訊錄)	1. 教師自製 PPT。 2. 網路使用教學。	8

<p style="text-align: center;">第 ( 9 ) 週 - 第 ( 14 ) 週</p>	<p style="text-align: center;">O F F I C E 介 紹</p>	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 學會常見資料處理軟體之基本操作</p>	<p>體會輸入法切換以及表格圖形繪製等基本電腦操作之方法。</p>	<p>1. 鍵盤介紹：英文字母鍵、功能鍵、數字鍵、方向鍵、Ctrl、Shift、空白鍵、開始鍵、大小寫按鍵等等</p> <p>2. 英文打字練習軟體</p> <p>3. 輸入法切換練習</p> <p>4. 注音符號練習</p> <p>5. 標點符號練習（全形、半形）</p> <p>6. 幾何圖形繪製（三角形、四方形、圓形）</p> <p>7. 線條與橡皮擦</p> <p>8. 造型設計</p> <p>9. 插入圖片，剪裁，圖片格式設定</p> <p>10. 插入表格，儲存格刪除、新增、合併，表格格式設定</p>	<p>一、輸入法中英打字練習</p> <p>(一)英打練習</p> <p>1. 鍵盤介紹：英文字母鍵、功能鍵、數字鍵、方向鍵、Ctrl、Shift、空白 鍵、開始鍵、大小寫按鍵等等</p> <p>2. 26 個大、小寫英文字母練習（記事本）</p> <p>3. 英文打字練習軟體</p> <p>(二)中打練習</p> <p>1. 輸入法切換練習</p> <p>2. 注音符號練習</p> <p>3. 注音符號四聲練習</p> <p>4. 標點符號練習（全形、半形）</p> <p>二、手機平板語音輸入</p> <p>三、手機平板手寫輸入</p> <p>四、小畫家</p> <p>(一)幾何圖形繪製（三角形、四方形、圓形）</p> <p>(二)線條與橡皮擦</p> <p>(三)填色與翻轉</p> <p>(四)造型設計</p> <p>五、文書處理</p> <p>(一)輸入中英文字，文字格式設定，段落格式設定</p> <p>(二)插入圖片，剪裁，圖片格式設定</p> <p>(三)插入表格，儲存格刪除、新增、合併，表格格式設定</p>	<p>1. 教師自製 PPT。</p> <p>2. 文書處理軟體。</p>
---	--	---------------------------------	---------------------------	-----------------------------------	--	--	---------------------------------------

						(四)插入文字藝術師，插入圖案， 編排頁面內容		
第 (15) 週 - 第 (20) 週	S C R A T C H 介 紹	資議 t-II-3 認識以運算思維 解決問題解決的過程。	1. 程式設計 工具的介紹 與體驗 2. 邏輯性的 問題解決方 法簡介	認識圖像式(或遊戲式)程 式語言 code.org  認識 SCRATCH 基本工作區	1. 簡單遊戲闖關 2. 能認識序列、除錯 3. 能認識迴圈 4. 能了解 SCRATCH 指令及 基本知識	一、圖像式(或遊戲式)程式語言 code.org (一)拼圖 (二)迷宮(序列、除錯) (三)蜜蜂(序列) (四)小藝術家(序列、形狀) (五)迷宮(迴圈) 二、SCRATCH 基本工作區介紹	1. 教師自製 PPT。 2. 使用網路線 上遊戲軟體教 學。	6
<b>教學 進度</b>	<b>單元 名稱</b>	<b>連結領域(議題)/學習表現</b>	<b>自訂 學習內容</b>	<b>學習目標</b>	<b>表現任務 (評量內容)</b>	<b>教學活動 (學習活動)</b>	<b>教學資源</b>	<b>節 數</b>
第 (21) 週 - 第 (22) 週	電 腦 使 用 安 全	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。	1. 健康數位 習慣的介紹 2. 資訊安全 基本概念及 相關議題。	領會網路沉迷會造成的問 題與智慧財產權及個人資 料保護的重要性。	1. 能避免沉迷網路使用(問 卷) 2. 能了解何為智慧財產權 3. 能知道個人資料保護的 重要	(一)網路沉迷與隱私保護介紹 (二)智慧財產權較紹及避免觸犯 法律 (三)個人隱私的保護及重要性介 紹	1. 教師自製 PPT。	2
第 (23) 週 - 第 (28) 週	O F F I C E 應 用	資議 c-II-1 體驗運用科技與 他人互動及合作的方法。  資議 t-II-1 體驗常見的資訊 系統。  資議 t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程。	1. 常見資料 處理軟體之 基本操作	體驗常見電腦應用方式。  體會系統操作中遇到困境 到如何解決之過程。	1. 輸入中英文字，文字格 式設定，段落格式設定 2. 能基本執行插入圖片， 剪裁，圖片格式設定及文 字藝術師 3. 能執行基本的簡報軟體 PPT 插入圖片，剪裁，圖 片格式設定	一、中英打字進階 二、文書處理 (一)輸入中英文字，文字格式設 定，段落格式設定 (二)插入圖 片，剪裁，圖片格式設定 (三)插入表格，儲存格刪除、新 增、合併，表格格式設定 (四)插入文字藝術師，插入圖 案，組織頁面內容	1. 教師自製 PPT。 2. 文書處理軟 體。	6

						(五)簡報軟體 PPT 學習 (六)簡報軟體 PPT 插入圖片，剪裁，圖片格式設定		
第 ( 29 ) 週 - 第 ( 34 ) 週	M B O T 介 紹	資議 t-II-3 認識以運算思維 解決問題解決的過程。	1. 程式設計 工具的介紹 與體驗	認識 MBOT 組裝及周邊介面 介紹、編譯程式 MBLOCK 安 裝及程式介面及指令介 紹。	1. 將 MBOT 組裝 2. 能安裝 MBLOCK 3. 能了解介面及基本指令	一、MBOT 周邊介面介紹 二、MBOT 組裝 (一)MBOT 的連接 三、編譯程式 MBLOCK 安裝 四、程式介面及指令介紹	1. 教師自製 PPT。 2. 參考 MBOT 書 籍。	6
第 ( 35 ) 週 - 第 ( 40 ) 週	S C R A T C H 介 紹	資議 t-II-3 認識以運算思維 解決問題解決的過程。	1. 程式設計 工具的介紹 與體驗 2. 程式邏輯 及簡單的問題 解決方法	認識視覺化積木式程式 Scratch 操作及設計。	1. 循序、判斷、重覆等核 心概念建立及複習 2. 能基本認識 Scratch 介 面、指令 3. 了解角色之程式、造型、 音效 4. 基本角色設計	一、核心概念： (一)循序(順序) (二)判斷(選擇) (三)重覆(循環) 二、介紹視覺化積木式程式 Scratch (一)操作介面、指令介紹 (二)積木與角色之間對應 (三)角色之程式、造型、音效 (四)固定點移動、重覆移動、重 覆移動+碰到邊緣反彈 (五)二個角色設計	1. 教師自製 PPT。 2. 參考 Scratch 書籍。 3. Scratch 網站	6
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( 40 )節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求 學生	※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、( /人數) ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)							

課程調整

※課程調整建議(特教老師填寫):

- 1.
- 2.

特教老師簽名:

普教老師簽名: 何幼龍

\*各校可視需求自行增減表格