

嘉義縣祥和國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	電腦世界真有趣	課程 設計者	陳靖良	總節數 /學期 (上/下)	20 節/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 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <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 <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 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	國際寰宇展視野 人文科技 show 時代		與學校願景呼 應之說明	引導小朋友認識資訊科技，並能熟悉應用於日常生活中。			
總綱 核心素 養	1. 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。 2. 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、運用 (web CAI) 多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。 二、落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。 三、倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。 四、提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。			

--	--	--	--

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
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>電腦操作簡好單</p>	<p>資議 t-II-1 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>瞭解為什麼要學習電腦，以及學生、老師、家長對於電腦的應用。正確辨識電腦的各種配備。認識 windows 作業環境與視窗。練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、 體會為什麼要學習電腦，以及學生、老師、家長對於電腦的應用。 2、 正確表達與認識電腦的各種配備。 3、 體驗 windows 作業環境與視窗。 4、 認識並使用滑鼠左右鍵練習操控。 5、 體會正確操作視窗的興趣 	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量 	<p>一、定標：引導學生選擇學習目標。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.討論：教師和學生討論學電腦的好處及在生活中的應用。 2.決定：學生一致認為學習電腦能對未來的生活有幫助，決定學會 windows 作業系統的操作。 <p>二、教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道『電腦在生活中的運用』也熟悉『教材多媒體』的位置並產生圖形記憶。 2、 教師引導學生填寫教室規範的宣言書。 3、 教師引導學生瞭解為什麼要學習電腦，以及學生、老師、家長對於電腦的應用。 4、 教師引導學生瞭解未來的電腦，舉例：3D 列印、智慧汽車、自製程式機器人等。 5、 教師引導學生認識常見的電腦類型，以及作業系統。 6、 教師引導學生認識行動裝置。 7、 教師引導學生能正確辨識電腦的各種配備。 8、 教師說明什麼是電腦視窗軟體，瞭解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說 	<p>Windows 10 作業系統之應用</p>	<p style="text-align: center;">6</p>
--	----------------	--	---	--	--	--	---------------------------	--------------------------------------

					<p>明。</p> <ol style="list-style-type: none">9、 教師說明使用電腦的良好習慣。10、 教師說明滑鼠與游標的關係，引導學生正確操控滑鼠。11、 教師師介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 <p>三、學生自學</p> <ol style="list-style-type: none">1、 學會操控電腦的方式。2、 認識行動學習與智能搖控。3、 認識行動載具操作習慣。4、 學會開關機、開關螢幕。5、 瞭解使用者的帳號密碼機制。6、 認識 windows 作業環境與視窗。7、 練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。8、 到【電腦世界大富翁】接受【課後測驗】。 <p>四、組內共學</p> <p>和同組同學討論在操作作業系統的過程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。</p> <p>五、組間互學</p> <ol style="list-style-type: none">1.彙整組內所遭遇到的操作問題與解決方法，並推派代表上台分享心得。2.他組給予回饋意見。	
--	--	--	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>多媒體電腦好玩</p>	<p>資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程</p> <p>資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性</p>	<p>認識電腦多媒體及使用</p>	<p>1、 體會電腦多媒體來認識生活中簡單的問題並表達想法，並感受其重要性</p>	<p>1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量</p>	<p>一、定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1.討論：教師和學生討論電腦多媒體在生活中的應用。</p> <p>2.決定：學生決定學習電腦多媒體來播放影音、圖片。</p> <p>二、教師導學</p> <p>1、 教師說明什麼是多媒體，以及需要哪些軟硬體來播放多媒體。</p> <p>2、 教師引導學生學會用電腦看數位圖片，包含開啟資料夾、開啟圖片、放大縮小、輪播圖片。</p> <p>3、 教師引導學生學會用電腦聽音樂、看影片。</p> <p>三、學生自學</p> <p>1、 學會用小算盤算數學。</p> <p>2、 學會調整電腦音量與網路連線。</p> <p>3、 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。</p> <p>4、 瞭解行動載具的相機與無線傳輸到大螢幕的用途。</p> <p>5、 瞭解網路安全觀念，認識帳號密碼與防毒觀念。</p> <p>6、 從資訊安全倫理系列動畫中，認識資訊倫理。</p> <p>7、 認識電腦如何清潔與保養。</p> <p>8、 開啟【Windows 大考驗】接受測驗。</p> <p>四、組內共學</p> <p>和同組同學討論在操作多媒體程式的過程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。</p> <p>五、組間互學</p> <p>1.彙整組內所遭遇到的操作問題</p>	<p>Windows 10 作業系統之應用</p>	<p style="text-align: center;">3</p>
--	----------------	---	-------------------	---	-------------------------------------	---	---------------------------	--------------------------------------

						與解決方法，並推派代表上台分享心得。 2.他組給予回饋意見。	
第 (10) 週 - 第 (13) 週	快打 高手	資議 t- II -2 體會資訊科技解決問題的 過程。 資議 a- II -1 感受資訊科技於日常生活 之重要性。	鍵盤做基本 介紹，如： 功能鍵區、 打字鍵區、 編輯鍵區、 方向鍵區、 數字鍵區等 等。並學會 中英文打字 法及應用。	1、 體會鍵盤的使 用，如：功能鍵 區、打字鍵區、 編輯鍵區、方向 鍵區、數字鍵區 等等。 2、 感受學習中英文 打字法及應用的 重要性	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	一、定標：引導學生選擇學習 目標。 1.討論：教師和學生討論學會電 腦打字的重要性。 2.決定：學生明白學習中英文輸 入法的重要性，決定學習正確 的鍵盤指法與使用。 二、教師導學 1、 教師對鍵盤做基本介紹， 如：功能鍵區、打字鍵 區、編輯鍵區、方向鍵 區、數字鍵區等等。 2、 教師講解打字時的正確姿 勢與指法。 3、 教師引導學生在課本上的 畫冊圖形中認識『英打鍵 盤』並產生圖形記憶。 4、 教師說明中文鍵盤上面的 字，分別代表了目前通用 的輸入法，如：英文、注 音、倉頡...等。 5、 教師介紹螢幕小鍵盤的功 用及顯示的方式，並引導 學生實際操作。 6、 教師示範如何切換注音輸 入法及選字的方式，並引 導學生實際操作 三、學生自學 1、 學會使用 WordPad 開啟、	Windows 10 作 業系統之應用

						<p>編輯與儲存檔案。</p> <ol style="list-style-type: none">2、 學會切換大小寫英文、切換中英輸入法。3、 能輸入英文。4、 學會修改與刪除文字。5、 運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。6、 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。7、 實際操作【校園打字網】，從指法、單字、片語、到文章，練習英文輸入。8、 在課本的畫冊圖形中認識『中文鍵盤』並產生圖形記憶。9、 運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。10、 學會輸入法的切換，分為鍵盤切換及游標切換兩種。11、 運用【校園鍵盤】認識鍵盤位置。12、 學會輸入標點符號。13、 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。14、 學會在 WordPad 中修改字型、字級與文字色彩。15、 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原...等。16、 實際操作【校園打字網】，從指法、單詞、		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>成語、到文章，練習中文輸入</p> <p>四、組內共學 和同組同學討論在操作鍵盤指法與校園打字機的過程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。</p> <p>五、組間互學 1.彙整組內所遭遇到的操作問題與解決方法，並推派代表上台分享心得。 2.他組給予回饋意見。</p>	
<p>第 (14) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>檔案 收納 管家</p>	<p>資議 t- II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p- II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 a- II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>學會使用檔案總管，尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案，並瞭解樹狀結構與檢視模式。</p>	<p>1、體會並認識檔案總管，尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。 2、感受樹狀結構與檢視模式的重要性</p>	<p>1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量</p>	<p>一、定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1.討論：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。 2.決定：學生明白資料整理的重要性，決定學習檔案總管的各項功能，便於整理電腦中各項資料。</p> <p>二、教師導學</p> <p>1、 教師引導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、 教師引導學生如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。</p> <p>三、學生自學</p> <p>1、 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。</p>	<p>Windows 10 作業系統之應用</p>

					<ul style="list-style-type: none"> 2、學習刪除資料夾與清空【資源回收筒】技巧。 3、認識常見的檔案類型。 4、學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 5、能尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。 6、學會刪除資料夾與清理資源回收筒。 7、學會使用隨身碟做資料備份。 8、運用【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 <p>四、組內共學 和同組同學討論在利用檔案總管進行資料整理的過程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。</p> <p>五、組間互學 1.彙整組內所遭遇到的操作問題與解決方法，並推派代表上台分享心得。 2.他組給予回饋意見。</p>			
第 (17) 週 -	我 是 畫 家 你 都 小 家	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的 過程。	認識電腦繪圖，並使用小畫家軟體創作自己的圖畫。	1、體會電腦繪圖，並認識小畫家軟體創作出表達自己想法的圖畫，並與同學分享。	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	一、定標：引導學生選擇學習目標。 1.討論：老師與學生一同討論電	Windows 10 作業系統之應用	4

<p>第 (20) 週</p>		<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p>				<p>腦繪圖在生活中的應用。</p> <p>2.決定：學生決定小畫家的操作方式，並創作自己的創意圖畫。</p> <p>二、教師導學</p> <p>1、 教師引導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。</p> <p>2、 教師引導學生把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。</p> <p>3、 教師引導學生認識小畫家軟體，基本操作的介紹，視窗畫面的介紹，介紹標題列、功能表列、工具箱、畫布區、色彩、工作列。</p> <p>4、 教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。</p> <p>5、 教師引導學生繪製圖案，並加以填色。</p> <p>三、學生自學</p> <p>1、 能實際運用點、線、面的概念組合不同的圖形，成為各種圖案。</p>		
---------------------------	--	--	--	--	--	---	--	--

						<p>2、學會開新檔案、設定線條粗細色彩、擦除線條。</p> <p>3、學會裁切畫布。</p> <p>4、學會使用筆刷。</p> <p>5、學會繪製曲線。</p> <p>6、運用【彩繪線條稿】來練習填色技巧。</p> <p>四、組內共學 和同組同學討論在利用小畫家繪製圖畫的過程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。</p> <p>五、組間互學 1.從組員的畫作中選出最優秀的畫作，並推派代表上台分享心得。 2.他組給予回饋意見。</p>			
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)								
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-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、自閉症(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input 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)</p>								

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 針對認知落後及自閉症的個案，需要打字或自己搜尋的部分，教師可以先提供文字檔，讓個案複製搜尋或依循。
2. 針對認知落後及自閉症的個案，建議提供視覺化的步驟提示。
3. 建議一次約提供二到三個步驟即可。

特教老師簽名：徐尚筠

普教老師簽名：陳靖良

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

電子檔打字即可 書面資料需簽名

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。