

嘉義縣三和國小 111 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	3 年級/探討 windows	課程 設計者	陳文騫	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	五讚健康好兒童 米蘭在地心世界	與學校願景 呼應之說明	1. 學習資訊設備使用與操作。 2. 以網路的圖片、影片輔助教學。 3. 了解網路倫理。 4. 透過小組合作，培養互助合作的好品格。				
總綱 核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 體驗與 <b>實踐</b> 處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與 <b>實作</b> 的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 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 <b>體驗</b> 。	課程 目標	1. 利用 <b>觀察、實作、遊戲</b> 的方式學習基本電腦操作，處理日常生活問題。 2. 利用實作能力，培養生活周遭環境美感 <b>體驗</b> ，以創新思考方式，因應日 常生活情境。 3. <b>探索</b> 軟體， <b>設計</b> 簡易圖形、並組合成圖，具備藝術創作與欣賞的基本素 養。				

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。

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(2)週	【認識電腦】單元一：電腦與生活	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 社會 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。	1. 認識電腦基本名稱。 2. 資訊與生活。 3. 電腦的應用。	1. 認識 <b>體驗</b> 電腦各部件名稱。 2. 能知道電腦與生活息息相關。 3. 能知道電腦在生活中的價值。	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成學習單。 3. 遵守網路與資訊規範倫理。	1. 認識電腦設備名稱。 2. 了解生活環境中各種電腦資訊設施。 3. 透過圖片與網路資料，明白資訊價值。 4. 老師指導 <b>完成</b> 學習單。 5. 資訊倫理	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2
第(3)週-第(4)週	單元二：簡易電腦操作	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 藝術 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 資議 p-II-2 描述數位資源的 <b>整理</b> 方法	1. 認識電腦軟體、作業系統 2. 學會開機、關機 3. 滑鼠的使用、觸控裝置體驗 4. 光碟機操作、螢幕和喇叭調整 5. 寶貝我的電腦(清潔和保養)	1. 具備電腦基本操作能力 <b>整理</b> 螢幕桌面 2. 能學會電腦基本清潔保養	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並 <b>提出</b> 問題。	1. 認識電腦軟體、作業系統，開、關機 2. 滑鼠、光碟機 <b>操作</b> 、寶貝電腦：清潔保養	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2

第(5)週 - 第(6)週	單元三：視窗操作	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	1. 認識及操作視窗環境的介面 2. 小滑鼠變魔術(視窗最大化/最小/還原) 3. 桌面美化與設定 4. 開始功能表和動態磚(小算盤、查看天氣、動態磚調整) 5. 釘選快速啟動(釘選、建立捷徑)	1. 認識軟體，學會視窗操作、各種常用軟體感受重要性。 2. 能自行操作 體會操作重點	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並提出問題。	1. 視窗標準化介面、桌面美化和設定 2. 開始功能表和動態磚、釘選快速啟動	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2
第(7)週 - 第(8)週	單元四：英文輸入·輕鬆打	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 藝術 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	1. 認識鍵盤、好用的快速鍵 2. 英文輸入練習(刪除、修改和儲存) 3. 標準鍵盤指法(請先看指法示範影片) 4. 英打：鍵盤練習、字例練習、傳送成績	1. 學生能釘選程式和建立捷徑，快速啟動程式 2. 了解試探鍵盤英文輸入位置與編輯	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並提出問題。	1. 能正確操作鍵盤。 2 能熟練中英文輸入。 3 能使用編輯器進行文稿之編修。 4 會在生活中或媒體上注意到學過的英語。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	
第(9)週 - 第(10)週	單元五：中文輸入·頂呱呱	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。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	1. 認識中文輸入法，中英輸入切換 2. 學習注音輸入法，標點符號、全形半形 3. 中打：鍵盤練習、字例練習、傳送成績	1. 體會鍵盤中文輸入位置與編輯 2. 與同學合作，能使用中、英打及簡易文書編輯，養成正確打字習慣。	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成學習單並提出問題。 3. 能和同學討論及合作 4. 從討論中發表操作方法	1能熟練中英文輸入。 2能使用編輯器進行文稿之編修。 3能運用注音輸入的方法，處理資料，提升語文學習效能。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2
第(11)週 - 第(12)週	單元六：檔案管理	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 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	1. 檔案和資料夾、分門別類管理檔案 2. 自行建立資料夾、檔案檢視和排序 3. 檔案選取、複製、搬移 4. 檔案搜尋和備份、刪除/資源回收筒	1. 能利用學習命名，設定資料夾，有系統管理電腦檔案解決問題 2. 能與同學合作完成指定項目操作	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並提出問題。 3. 能和同學討論及合作 4. 從討論中發表操作方法	1能有系統的管理電腦檔案。 2能正確使用儲存設備。 3能認識電腦病毒的特性。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2

	有妙方	與他人 <b>互動及合作</b> 的方法。						
第(13)週 - 第(14)週	單元七：小小畫家·塗塗鴉	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 <b>體會</b> 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 <b>互動及合作</b> 的方法。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 社會 3c-II-2 透過 <b>同儕合作</b> 進行體驗、探究與實作	1. 認識小畫家,和操作介面 2. 畫畫做中學(房子,使用矩形、直線、前景色、填入色彩) 3. 複製圖案不重畫(公車、放大鏡、複製/貼上...) 4. 重疊變化造型(雲朵、小花朵) 5. 曲線的應用	1. 學生對電腦繪圖產生興趣, <b>體會</b> 靈活應用電腦繪圖 2. 能與同學 <b>互動合作</b> 完成指定項目操作	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並 <b>提出問題</b> 。 3. 能和同學討論及合作 4. 從討論中發表操作方法	1能 <b>操作</b> 常用之繪圖軟體。 2能透過 <b>操作</b> ,將簡單圖形切割 <b>重組</b> 成另一已知簡單圖形。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2
第(15)週 - 第(16)週	單元八：進階彩繪·小祕訣1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 <b>體會</b> 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 <b>互動及合作</b> 的方法。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技 <b>分享</b> 資源的方法 社會 3c-II-2 透過 <b>同儕合作</b> 進行體驗、探究與實作	1. 活用繪圖功能,完成一幅畫(背景、造形組合、貼上來源) 2. 圖形縮放、翻轉 3. 文字工具 4. 圖片尺寸和解析度、檔案格式和轉換 5. 創意作品應用(桌面背景、列印作品) 6. 製作稻田景物畫	1學生對電腦繪圖產生興趣, <b>體會</b> 靈活應用電腦繪圖 2. 學生能運用電腦,增強 <b>分享</b> 學習其他學科知 3. 能和同學討論及合作 識,日常生活 3. 能 <b>與同學合作</b> 完成指定項目操作	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成簡易操作並 <b>提出問題</b> 。 3. 能和同學討論及合作 4. 從討論中發表操作方法	1能 <b>操作</b> 常用之繪圖軟體。 2能操作印表機輸出資料。 3結合藝術與科技媒體, <b>設計製作</b> 生活應用及傳達訊息的作品。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	2
第(17)週 - 第(19)週	單元九：進階彩繪·小祕訣	資議 t-II-1 <b>體驗</b> 常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技 <b>解決問題</b> 的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人 <b>互動及合作</b> 的方法。	1. 活用繪圖功能,完成一幅畫(背景、造形組合、貼上來源) 2. 圖形縮放、翻轉 3. 文字工具 4. 圖片尺寸和解析度、檔案格式和轉換	1學生對電腦繪圖產生興趣, <b>體驗</b> 靈活應用電腦繪圖 2. 學生能運用電腦,增強學習其他學科,和日常生活中的 <b>問題解決</b> 3. 能與 <b>同學合作</b> 完成指定項目操作知識	1. 認真的聆聽並回答問題。 2. 完成學習單並 <b>提出問題</b> 。 3. 能和同學討論及合作 4. 從討論中發表操作方法	1能 <b>操作</b> 常用之繪圖軟體。 2能操作印表機輸出資料。 3結合藝術與科技媒體, <b>設計製作</b> 生活應用及傳達訊息的作品。	1. 網路資料 2. Windows 10 輕鬆快樂學	3

	訣 2	資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	5. 創意作品應用 (桌面背景、列印作品) 6. 製作稻田景物畫				
第 (20) 週 -	實作評量	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。 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	實作: 稻田景物畫	1. 經由本學期體驗的資訊系統完成風景畫 2. 利用所學資訊科技方法，製作簡易圖形，整理分類完成稻田景物實作	完成實作評量	實作評量	1
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、情緒障礙(1)人、視覺障礙(1)人、(4/人數)</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>智能障礙: 降低課程內容的難度, 如將課程內容與生活經驗做結合。</p> <p>學習障礙: 透過合作學習, 利用口語提醒、同儕示範、肢體協助等, 引導學生共同學習完成任務。</p> <p>情緒障礙: 上課時以非語言的提示提醒學生專注, 如手勢或眼神</p> <p>視覺障礙: 黑板上方的照明要比教室內稍亮, 避免眩光。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名: 林淑玫 普教老師簽名: 陳文騫</p>						

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(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。