

嘉義縣瑞里國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

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 <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	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. 媒體識讀、網路禮儀、著作權的認識及合理使用等。 2. 使用適合的數位學習網路資源，解決日常生活及課業的問題。 3. 正確使用科技產品、行為習慣避免網路霸凌及沉迷 3C 網路。 4. 資料處理軟體的介紹及功能體驗，利文書、繪圖、簡報及其他軟體。				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (8) 週	電 腦 我 最 行	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。	資議 S-II-1 1. 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 資議 T-II-3 數位學習網 站與資源的 使用	一、認識電腦設備與教室規則 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、認識系統平台、網路設備簡易功能 四、郵件應用(GMAIL 收信發信通訊錄)	1. 能知道電腦組成設備。 2. 能正確開關機。 3. 處理簡單異常狀況。 4. 複製、搬移、改名、刪除、還原檔案。 5. 建立與刪除資料夾。 6. 登入及應用因材網。	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 2. 自訂首頁、書籤	1. 教師自製 PPT。 2. 網路使用教 學。	8

						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) 五、學生利用基本所教觀念可以操作平台並能教尚未熟悉基本操作的同學。		
第 (9) 週 - 第 (14) 週	O F F I C E 介 紹	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	資議 T-II-1 1. 常見資料處理軟體之基本操作	一、練習輸入法：中文、英文打字 (一)英打練習 (二)中打練習 二、手機平板語音輸入 三、手機平板手寫輸入 四、運用小畫家軟體畫出人物 五、應用文書處理軟體，並會利用做基本圖飾或表格。	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 2. 英文打字練習軟體 3. 輸入法切換練習 4. 注音符號練習 5. 標點符號練習(全形、半形) 6. 幾何圖形繪製(三角形、四方形、圓形) 7. 線條與橡皮擦 8. 造型設計 9. 插入圖片，剪裁，圖片格式設定 10. 插入表格，儲存格刪除、新增、合併，表格格式設定	一、練習輸入法中英打字 (一)練習英文打字 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 2. 26 個大、小寫英文字母練習(記事本) 3. 英文打字練習軟體 (二)練習中文打字 1. 輸入法切換練習 2. 注音符號練習 3. 注音符號四聲練習 4. 標點符號(全形、半形) 二、手機平板語音輸入 三、手機平板手寫輸入 四、小畫家 (一)幾何圖形繪製(三角形、四方形、圓形) (二)線條與橡皮擦 (三)填色與翻轉 (四)造型設計 五、文書處理 (一)輸入中英文文字，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 六、活動：練習中、英打速度：每分鐘至少 20 字，並舉行兩人互相競賽活動。	1. 教師自製 PPT。 2. 文書處理軟體。	6
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。	資議 P-II-1 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	一、介紹圖像式(或遊戲式)程式語言 code.org 並通過軟體中設計的關卡 二、能介紹及操作 SCRATCH 基本工作區	1. 簡單遊戲闖關 2. 能認識序列、除錯定義 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、介紹 SCRATCH 基本工作區 三、活動：學生利用 SCRATCH 基本功能，製作出小段動畫。	1. 教師自製 PPT。 2. 使用網路線上遊戲軟體教學。	6

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。	資議 H-II-1 1. 健康數位習慣的介紹 2. 資訊安全基本概念及相關議題。	(一)認識網路沉迷與隱私 (二)認識智慧財產權 (三)認識個人資料的保護	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 活動：上網習慣調查、網路成癮案例分享，請同學檢視自己上網時間或習慣，並與大家分享。	1. 教師自製 PPT。	2
第 (23) 週 - 第 (28) 週	OFFICE 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。	資議 T-II-1 1. 常見資料處理軟體之基本操作	一、進階中英文打字 二、能處理文書處理 三、能繕打短篇文字 四、製作自我介紹簡報	1. 輸入中英文文字，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、進階中英打字 二、文書處理 (一)輸入中英文文字，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 (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 三、活動：學生利用簡報軟體做出簡單自我介紹，並在課堂上輪流展示自己製作的內容分享。	1. 教師自製 PPT。 2. 文書處理軟體。	6
第 (29) 週 - 第 (34) 週	MBOT 介紹	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題解決的過程。	資議 P-II-1 1. 程式設計工具的介紹與體驗	一、組裝 MBOT 及介紹周邊介面 二、安裝編譯程式 MBLOCK 三、介紹程式的介面組成及相關指令	1. 將 MBOT 組裝 2. 能安裝 MBLOCK 3. 能了解介面及基本指令	一、介紹 MBOT 周邊介面 二、組裝 MBOT (一)MBOT 的連接 三、安裝編譯程式 MBLOCK 四、介紹程式介面及指令 五、活動：兩人一組利用 MBOT 能在範圍內挑戰，照所寫入之指令行走。各組並加入討論讓程式能正確執行。	1. 教師自製 PPT。 2. 參考 MBOT 書籍。	6
第 (35) 週 - 第 (40) 週	Scratch 介紹	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題解決的過程。	資議 P-II-1 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	一、複習基礎核心概念 二、操作及設計視覺化積木式程式 Scratch，並可以順利操作軟體。	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 三、活動：分組設計動畫，能讓球體碰到邊緣便反彈；每人利用軟體製作簡單音樂或節奏並撥放給同學欣賞。	1. 教師自製 PPT。 2. 參考 Scratch 書籍。 3. Scratch 網站	6

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(40)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 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)</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>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：何幼龍</p>

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。