

嘉義縣景山國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數位公民—第一次接觸電腦就上手	課程 設計者	洪士育	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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	喜閱采風景 童心樂活山		與學校願景呼應 之說明	透過愉快的資訊設備操作體驗與實踐，學習繪圖與檔案處理的操作與分享省思修正錯誤，建立和諧的人際關係，成為快樂的數位公民。			
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	1. 具備電腦知識與操作的素養，透過生活上的應用理解科技的便利性。 2. 具備分析問題與搜尋資料能力，並利用網際網路上的資訊解決生活上的問題。			

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(2)週	我和電腦的第一類接觸	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	1. 電腦教室環境介紹與使用規範	1. 了解與敘述電腦教室內設備與用途 2. 遵守電腦教室使用規範 3. 正確操作電腦	1. 學生能說出電腦教室現有設備名稱。 2. 學生能說出電腦教室使用規範。	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生觀察電腦教室內現有設備，並說出自己觀察結果。 學生電腦教室現有設備，並猜測使用用途。 學生思考電腦教室應有那些規範。 <p>【組內共學】</p> <p>學生依據自身觀察電腦教室設備和同學討論應有哪些用途和訂定相關規定。</p> <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹電腦教室設備。 教師介紹電腦教室使用規範。 <p>【組間互學】</p> <p>學生討論分享電腦教室有那些規範最應該遵守。</p>	電腦教室使用規則	2
第(3)週 - 第(8)週	電腦的指揮家－滑鼠	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 操作滑鼠 2. 個人化基本設定 3. 利用滑鼠做基本繪圖	1. 認識並體驗滑鼠移動與左右鍵功能。 2. 認識操作視窗功能與更換桌面背景。	1. 會利用滑鼠完成指定任務 2. 會更換桌面背景 3. 能利用滑鼠操作小畫家，並完成指定作品。	<p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生試著自行摸索滑鼠功能。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生分享自己摸索的結果。 學生分享自己在操作上的困難。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹滑鼠用途及使用方式。 	繪圖軟體： 小畫家 小遊戲：限時塗鴉	6

						<p>2. 教師介紹小畫家和限時塗鴉。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 學生分享自己小畫家繪圖成果。</p> <p>2. 學生分享自己在限時塗鴉的成果和成績。</p> <p>3. 學生分享自己獲得高分的秘訣。</p>		
第(9)週 - 第(15)週	電腦溝通工具—鍵盤	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	<p>1. 使用中文輸入法打字。</p> <p>2. 使用英文輸入法打字。</p>	<p>1. 使用英文輸入法和切換大小</p> <p>2. 正確運用手指位置操作注音輸入法與標點符號，以完成文章的繕打。</p> <p>3. 正確運用中文和英文輸入法輸入文章。</p>	<p>1. 會移動手指位置去使用英文輸入法切換大小寫。</p> <p>2. 會移動手指位置去使用注音輸入法。</p> <p>3. 會輸入標點符號。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 學生試著操作鍵盤，並發掘鍵盤的功能。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 小組成員間分享鍵盤可能有哪些功能。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹中文輸入法。</p> <p>2. 教師介紹英文輸入法及切換大小寫。</p> <p>3. 教師介紹花蓮打字網。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 學生分享自己在花蓮打字網的成果和成績。</p> <p>2. 學生分享自己獲得高分的秘訣。</p>	花蓮打字網	7
第(16)週 - 第(20)週	線上教學最我行	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 使用 open ID。</p> <p>2. 認識教育雲線上資源。</p> <p>3. 熟悉線上學習平台。</p>	<p>1. 體驗 open ID，並執行登入教育雲平台。</p> <p>2. 體會電子信箱的便利性，具備寄信給他人之能力。</p> <p>3. 體驗線上學習平台如因材網、均一、pagamo，具備規劃自主學習能力及興趣。</p>	<p>1. 使用 open ID 登入教育雲。</p> <p>2. 能寄一封信給老師。</p> <p>3. 能完成老師指派任務。</p>	<p>【學生自學】</p> <p>1. 學生根據線上學習平台介紹嘗試了解相關功能。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 組內學生分享自己發現的線上平台功能。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹線上學習平台使用方式。</p>	教育雲、因材網、均一、pagamo	5

						2. 教師指派線上學習任務障學生嘗試完成。 【組間互學】 1. 學生分享自己使用平台的心得。		
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

※身心障礙類學生：無 有-學習障礙(1)人

※資賦優異學生：無

※課程調整建議(特教老師填寫)：

(一)學習內容、學習歷程

1. 簡化與減量學生學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、只須完成單一目標即可、給予較多提示量並以模仿操作完成。
2. 該學障生抽象理解能力弱、認知負荷量顯著困不足，建議教師在進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用視覺線我如寫在黑板上、圖片或影片等進行具體說明以增進其理解教學內容與達成學習目標。
3. 容易分心、躁動，因此建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學，每項活動盡量大約僅能參與 10-15 分鐘。
4. 多安排學生練習表現的機會:安排能力較為穩定的同儕從旁提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。

(二)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。
2. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。

(三)學習環境

1. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。
2. 合作性的活動，鼓勵夥伴同儕協助、參與，並賦予學生可完成的簡易任務。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：洪士育