

三、嘉義縣頂六國小 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 | 電腦是我的好朋友 | 課程 設計者 | 朱建騏 | 總節數 /學期 (上/下) | 20 節/上學期 |
|------------------|--|--------------|----------------|--|-----|---------------------|----------|
| 符合 彈性課 程類型 | <p>■第一類 統整性探究課程■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 ■均未融入(供統計用，並非一定要融入)</p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><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</p> <p><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</p> | | | | | | |
| 學校 願景 | <p>頂天立地 六藝超群</p> <p>樂合作 Collaborate</p> <p>勤學習 Learning</p> <p>健體魄 Athlete</p> <p>多分享 Share</p> <p>勇創新 Innovation</p> <p>修品德 Character</p> | | 與學校願景呼 應之說明 | <p>因應時代的快速變遷與科技日新月異，透過此階段的課程，讓學生從中達到「勤學習」的態度，對外來的新知都能勇於探索。</p> | | | |
| 總綱 核心素 養 | <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>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。</p> | | 課程 目標 | <p>1. 能擬定利用小畫家軟體進行創新創作，並實作做出自己的螢幕桌布。</p> <p>2. 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解電腦、視窗環境軟體、滑鼠、鍵盤的使用規範內容。</p> | | | |

| 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 | <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p> <p>健體 1c-I-1 認識身體活動的基本動作。</p> | <p>電腦與網路的規範與注意事項。</p> <p>開關機與電腦當機處理。</p> <p>電腦及週邊配備。</p> | <p>1. 體驗開關機與電腦當機處理。</p> <p>2. 概述資訊時代之下使用電腦與網路的規範及倫理道德。</p> <p>3. 認識電腦的發展過程及週邊組成要件，進而領會並遵守使用規範。</p> <p>4. 認識電腦的運用，就如同人的大腦與身體各部位的連結，並結合電腦硬體軟體說明。</p> | <p>1. 透過分組方式分享生活經驗或新聞報導有關使用 3C 產品的負面影響。</p> <p>2. 能說出電腦週邊組成要件，包含硬體與軟體及基本功能。</p> | <p>活動一：資訊倫理教育</p> <p>1. 介紹使用電腦時的資訊倫理。</p> <p>2. 講解網路使用的規範與注意事項，避免個人資料外洩、受騙或觸法。</p> <p>活動二：認識電腦及週邊配備</p> <p>1. 介紹電腦的發展及組成要件，包含硬體(螢幕、主機板、鍵盤、滑鼠、音響、電源線、CPU、散熱風扇、硬碟…等)與軟體(WINDOWS11、小畫家…等)。</p> <p>2. 介紹電腦硬體與人體的相似處，大腦進如同硬體中的 CPU，而電路就如同人的神經線路，傳送到身體各個部位，運用電子傳遞訊息使人體能夠運作。</p> <p>3. 介紹電腦軟體就如同人的思緒，如何完成一個投球的動作，就像軟體所執行的電腦程式。</p> <p>活動三：正確開關機</p> | 電腦教室 電腦及週邊設備 | 2 |

| | | | | | | | |
|---------------|-------|--|--|--|---|--|---------|
| | | | | | 3. 實際操作正確關機與電腦當機的基本處理。 | 1. 介紹電腦開機按鈕。 2. 說明正確開機程序。 3. 說明電腦當機之處理程序。 | |
| 第(3)週 - 第(7)週 | 視窗的操作 | 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 健體 1c-I-1 認識身體活動的基本動作。 | 滑鼠構造。 滑鼠握法與使用方法。 視窗環境與基本控制鈕使用方法。 | 1. 體驗滑鼠的種類與構造及正確拿滑鼠。 2. 概述養成正確使用滑鼠的操作方法的習慣與態度。 3. 蒐集與整理視窗環境與處理基本控制鈕使用方法，並能健康使用視窗功能。 4. 認識滑鼠的制動原理，對應人體的電子傳遞驅動身體。 | 1. 正確操作滑鼠。 2. 正確操作滑鼠的各種功能的使用方法。 3. 能操作~移動視窗、調整視窗大小、更換桌布、設定螢幕保護裝置及調整視窗工作列。 | 活動一：滑鼠介紹 1. 介紹滑鼠的種類與構造及練習如何正確拿滑鼠。 2. 滑鼠就如同人體的感覺，眼睛、鼻子、舌頭、手、腳與皮膚觸覺…等各感官，接收到訊息之後透過電子回饋給大腦，給予大腦訊息。 大腦藉由接受到的訊息給予回饋執行指令。 3. 介紹滑鼠的功能鍵。 4. 練習操作滑鼠。 活動二：滑鼠的操作 1. 滑鼠提示功能。 2. 滑鼠點選與大範圍選取功能。 3. 練習滑鼠的拖曳、快點兩下、按右鍵的功能。 | 電腦及周邊設備 |

| | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---------|--|--|---|---|---|--------------|---|
| | | | | | | 活動三：學習視窗的操作 1. 介紹作業系統及電腦教室內的作業系統。 2. 視窗環境說明。 3. 練習視窗控制鈕的使用。 | | |
| 第 (8) 週 - 第 (12) 週 | 超速 手 | 資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述 健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理 各類資源，處理個人日常生活問題。 健體 1c-I-1 認識 身體活動的基本動作。 | 鍵盤構造與打字指法。 英文輸入法的打字指法。 中文輸入法的打字指法。 | 1. 體驗 鍵盤構造與打字指法。 2. 概述 使用英文輸入法與中文輸入法的習慣與態度。 3. 蒐集與整理 使用英文輸入法與中文輸入法的用途與生活經驗，並分享在練習時遇到的問題。 4. 認識 鍵盤設備於電腦中，與人體輸入端相同關係的部位。 | 1. 操作鍵盤利用正確指法打字。 2. 分組發表沒使用正確指法打字的缺點與不便。 3. 使用打字軟體進行英文輸入與英文的標點符號練習。 4. 使用打字軟體進行中文輸入與中文的標點符號練習。 | 活動一：認識鍵盤 1. 介紹鍵盤的按鍵。 2. 鍵盤就如同人體的感覺，眼睛、鼻子、舌頭、手、腳與皮膚觸覺…等各感官，接收到訊息之後透過電子回饋給大腦，給予大腦訊息。大腦藉由接受到的訊息給予回饋執行指令。 3. 介紹正確的姿勢及打字指法。 4. 分組討論是否使用正確指法打字的優缺點 活動二：英文輸入我最行 1. 介紹鍵盤上的英文按鍵及常用的按鍵。 2. 使用打字軟體進行英文輸入練習。 活動三：我會中文輸入 1. 介紹並練習切換中英文輸 | 線上中、英文打字練習網站 | 5 |

| | | | | | | | | |
|-----------------|-------|--|------------------------|---|-----------------------------|---|---------|---|
| | | | | | | 入法的方法。 2. 介紹鍵盤上中文輸入的按鍵。 3. 利用打字軟體練習鍵盤上中文輸入的按鍵。 | | |
| 第(13)週 - 第(14)週 | 我會打文章 | 資議 a-II-2 概述 健康的資訊科技使用習慣。 綜合 2c-II-1 蒐集與整理 各類資源，處理個人日常生活問題。 | 將學校國語課學習到的課文變成電子檔。 | 1. 概述 資料使用的倫理關係，將收集資料來源確實標記。 2. 蒐集與整理 語文課的課文內容選擇一篇課文，利用 Word 打成電子檔，檢查錯誤後整理修正，交給老師投稿。 | 1. 完成作文電子檔。 | 活動一：投稿 1. 介紹 Word 的基礎功能，字型與段落兩大區間的常用功能。 2. 請學生分組討論要運用 WORD 輸入的國語課文，並討論分配的內容。 3. 請各組上台展示並唸出自己在 WOED 所輸入的課文內容，並請其他組員確認是否有缺漏與錯字。 | 國語課本 | 2 |
| 第(15)週 - 第(20)週 | 小畫家 | 資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 藝文 1-II-3 能 試探 媒材特性與技法，進行創作。 | 小畫家繪圖軟體 電腦螢幕桌布。 | 1. 體驗 小畫家操作介面並練習儲存檔案。 2. 能 試探 小畫家繪圖軟體，練習填色工具的操作方法，並創作屬於自己風格的電腦螢幕桌布。 | 1. 學會小畫家軟體後，完成電子圖畫並設定成螢幕桌面。 | 活動一：認識繪圖軟體 1. 介紹簡易的繪圖軟體。 2. 介紹繪圖軟體之操作介面並練習儲存檔案。 活動二：我會填色 1. 介紹並練習開啟檔案。 2. 介紹填色工具並將圖片填滿顏色。 活動三：我的桌布自己畫 1. 介紹並練習設定畫紙大小。 | 小畫家繪圖軟體 | 6 |

| | | | | | | | |
|------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | <p>2. 介紹線條、多邊形工具並畫出自己的桌布；練習使用清除、選擇功能並將桌布填色。</p> <p>3. 將桌布存檔，並設定為桌面圖案。</p> <p>活動四：分享我的桌布</p> <p>1. 於小組中分享桌布，小組組員自評及組間互評。</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 type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 須留意特教學生的精細動作是否能符合各項電腦操作的要求(例如滑鼠的選取、鍵盤使用)。</p> <p>2. 特殊學生的中英文輸入會取決於英語的學習及拼音能力，需觀察其學習成效能否達到學習目標；可視情況簡化學習內容。</p> <p>3. 對於電腦操作可以將其步驟化，並確認特教學生是否理解每一步的流程操作。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：朱建騏</p> | | | | | | |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|