

### 三、嘉義縣大同國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是  (\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否

年級	三年級	年級課程主題名稱	電腦世界初體驗	課程設計者	林月菁	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 跨領域統整性探究課程 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	熱情關懷、樂學健康、自主探索、溝通表達、實踐篤行	與學校願景呼應之說明	引導學生認識資訊科技，透過 3C 設備豐富自主探索的學習管道、打破學習界線放眼國際關懷世界，樂於學習且勇於表達自己的想法，並將資訊科技於日常生活中實踐篤行，讓生活更便利。				
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-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體驗。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷	課程目標	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，具備正確操作電腦的技能，使用英文與中文輸入法建立文件，並學會檔案管理的方法。 2. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備創作數位繪圖的基本能力，以及能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。 3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。				

		的能力， <b>理解並遵守</b> 社會道德規範， <b>培養</b> 公民意識。						
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵								
教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p style="text-align: center;">我們的好朋友「電腦」</p>	<p>資議 t-II-1 認識常見的資訊系統。</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>1. 電腦硬體與軟體</p> <p>2. Windows 作業系統</p>	<p>1. 認識電腦硬體的基本組合與周邊設備。</p> <p>2. 認識電腦作業系統 Windows。</p> <p>3. 體會操作電腦的方法。</p>	<p>1. 說出電腦在生活中的應用。</p> <p>2. 遵守電腦教室規範。</p> <p>3. 能正確辨識電腦硬體名稱及功能。</p> <p>4. 有良好的坐姿及操作電腦的習慣。</p> <p>5. 會操控滑鼠左右鍵，執行選取、開啟、拖曳等功能。</p> <p>6. 會操作視窗。</p> <p>7. 能正確開關機。</p>	<p>一、定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1. 討論：讓學生從範例圖片中知道電腦在生活中的運用，並說出自己生活周遭應用到電腦的經驗。</p> <p>2. 決定學習任務：明白電腦在生活中的重要性，決定學習電腦的基本操作。</p> <p>3. 學習策略：教師介紹後設認知策略，請學生自我覺知自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並檢討自我學習歷程。</p> <p>二、教師導學</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 教師說明電腦教室的規範。</p> <p>3. 教師引導學生認識常見的電腦類型以及作業系統，同時認識行動裝置。</p> <p>4. 教師介紹電腦的各種配備。</p> <p>5. 教師引導學生學會操控電腦的方式。</p>	<p>Windows10</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	---	--	--	--	---	--	------------------	--------------------------------------

					<p>6. 教師引導學生認識行動學習與智能遙控。</p> <p>7. 教師說明使用電腦的良好習慣。</p> <p>8. 教師引導學生認識行動載具操作習慣。</p> <p>三、<b>學生自學</b></p> <p>1. 學會開關主機、開關螢幕。</p> <p>2. 認識 Windows 作業系統環境與視窗。</p> <p>3. 認識滑鼠與游標的關係，並能正確操控滑鼠。</p> <p>4. 認識開始功能表的用途及桌面圖示。</p> <p>5. 練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。</p> <p>四、<b>組內共學</b></p> <p>和同儕討論曾經使用過的電腦作業系統、個人電腦與行動載具軟體的經驗。</p> <p>五、<b>組間互學</b></p> <p>1. 將分組討論後的結果進行彙整，各組推派代表上台分享，進行經驗交流。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

						2. 他組給予回饋意見。		
--	--	--	--	--	--	--------------	--	--

<p>第 (6) 週 - 第 (13) 週</p>	<p>快打高手</p>	<p>資議t-II-2 體會 資訊科技解決問 題的過程。 資議p-II-1 認識 以資訊科技溝通 的方法。 資議 a-II-1 感受 資訊科技於日常 生活之重要性。</p>	<p>1. 鍵盤基 本介紹 2. 英文輸 入法 3. 中文注 音輸入法</p>	<p>1. 認識鍵盤分區功能與特殊鍵的使 用，感受正確的打字指法。 2. 認識並體會英文輸入的技巧。 3. 認識輸入法的切換及注音輸入法， 體會注音輸入中文文字與標點符號。</p>	<p>1. 會使用特殊鍵及正確指 法。 2. 會開啟記事本，正確輸入 英文句子，包含大小寫、數 字、標點及特殊符號，並將 檔案儲存至個人的資料夾。 3. 會開啟 Word，正確切換至注 音輸入法，完成中文短篇文章 的練習，包含同音異字的選取 及標點符號的輸入，並將檔案 儲存至個人的資料夾。</p>	<p>一、定標：引導學生選擇學習目 標。 1. 討論：學生討論會使用正確指法 打字的好處及實用性。 2. 決定學習任務：決定學習正確的 打字指法並熟悉中、英文輸入法 的使用。 3. 學習策略：教師介紹後設認知策 略，請學生自我覺知自己還不清晰 的地方，有疑問處可以詢問老師或 同學，並檢討自我學習歷程。 二、教師導學 1. 老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。 2. 老師講解打字時的正確姿勢與指 法。 3. 引導學生學會記事本的開啟、編 輯與儲存檔案。 4. 教學生輸入法的切換，分為鍵盤 切換及游標切換兩種。老師示範 正確的切換方式，並讓學生實際 操作。</p>	<p>記事本 Word</p>	<p>8</p>
---	-------------	--	---	--	---	--	---------------------	----------

					<p>5. 老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。</p> <p>6. 老師介紹螢幕小鍵盤的功用及顯示的方式，並讓學生實際操作。</p> <p>7. 老師示範如何切換注音輸入法及選字的方式，並讓學生實際操作。</p> <p>三、<b>學生自學</b></p> <p>1. 學會切換大小寫英文、切換中英輸入法。</p> <p>2. 能輸入英文句子。</p> <p>3. 學會修改與刪除文字。</p> <p>4. 學會輸入標點符號。</p> <p>5. 學會開啟 Word，新增、編輯與儲存文件。</p> <p>6. 學會在 Word 中修改字型、字級與文字色彩。</p> <p>7. 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原等。</p> <p>8. 學生實際練習輸入中文句子。</p> <p>四、<b>組內共學</b></p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>和同儕共同操作校園打字機軟體，進行打字比賽。</p> <p>五、<u>組間互學</u></p> <p>1. 分組討論有什麼技巧能正確且快速的在電腦中輸入文字及標點符號，各組推派代表上台分享，進行經驗交流。</p> <p>2. 他組給予回饋意見。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (14) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>檔案收納妙管家</p>	<p>資議t-Ⅱ-2 <b>體會</b> 資訊科技解決問題的過程。 資議p-Ⅱ-1 <b>認識</b> 以資訊科技溝通的方法。 資議 p-Ⅱ-2 <b>描述</b> 數位資源的整理方法。 資議 a-Ⅱ-1 <b>感受</b> 資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>檔案管理</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>認識</b>檔案與資料夾。</li> <li>2. <b>感受</b>檔案管理的重要性。</li> <li>3. <b>描述</b>並<b>體會</b>檔案管理的方式。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能辨識檔案與資料夾。</li> <li>2. 會使用檔案總管管理資料夾與檔案。</li> <li>3. 會切換檔案總管的各種檢視模式。</li> <li>4. 會新增資料夾與更改資料夾或檔案的名稱，並學會清理資源回收筒。</li> </ol>	<p>一、<b>定標</b>：引導學生選擇學習目標。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>討論</b>：師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。</li> <li>2. 決定<b>學習任務</b>：瞭解檔案管理很重要，決定要學會檔案總管的各項操作。</li> <li>3. <b>學習策略</b>：教師介紹<b>後設認知策略</b>，請學生<b>自我覺知</b>自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並<b>檢討</b>自我學習歷程。</li> </ol> <p>二、<b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生認識常見的檔案類型。</li> <li>2. 引導學生學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。</li> <li>3. 引導學生學會檔案總管的各項功能操作。</li> </ol> <p>三、<b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。</li> <li>2. 學習複製、剪下、貼上檔案的指令。</li> </ol>	<p>檔案總管</p>	<p>3</p>
--	----------------	---	-------------	--	---	--	-------------	----------

					<p>3. 學習如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。</p> <p>4. 學習刪除資料夾與清理資源回收筒的技巧。</p> <p>5. 學會資料備份。</p> <p>四、<u>組內共學</u></p> <p>小組成員共同操作超級檔案總管與電腦大富翁軟體，進行檔案總管觀念 PK 競賽。</p> <p>五、<u>組間互學</u></p> <p>1. 分組討論檔案分類的概念與技巧，各組推派代表上台分享。</p> <p>2. 他組給予回饋意見。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>你我都是小畫家</p>	<p>資議t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 資議p-II-1 認識 以資訊科技溝通的方法。 資議 a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>電腦繪圖 軟體-小畫家</p>	<p>1. 認識電腦繪圖與小畫家的操作介面。 2. 體會並感受使用各種線條、幾何圖案及填色工具電腦繪圖。</p>	<p>1. 能使用小畫家的各種繪圖及編輯工具，創作自己的圖畫，並將檔案儲存至個人的資料夾。 2. 跟同學分享自己的作品。</p>	<p>一、定標：引導學生選擇學習目標。 1. 討論：學生討論電腦繪圖的優點及在生活上的應用。 2. 決定學習任務：瞭解電腦繪圖是很實用的技能，決定要學會小畫家的各項操作。 3. 學習策略：教師介紹後設認知策略，請學生自我覺知自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並檢討自我學習歷程。 二、教師導學 1. 引導學生把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 2. 引導學生認識小畫家基本操作介面。 3. 老師示範小畫家繪圖及編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。 4. 引導學生開新檔案、裁切畫布、使用筆刷等工具。 三、學生自學 1. 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>小畫家</p>	<p>4</p>
--	----------------	---	------------------------	--	--	---	------------	----------

						<p>2. 設定線條粗細、色彩，繪製直線、曲線和圖案，並加以填色。</p> <p>3. 用橡皮擦、復原等技巧，修改線條或圖案。</p> <p>4. 將作品命名並儲存到個人的資料夾。</p> <p>四、<b>組內共學</b></p> <p>小組成員互相分享作畫心得及操作上遇到的困難。</p> <p>五、<b>組間互學</b></p> <p>1. 將組內討論的心得彙整，各組選出最好看的畫作，並推派代表上台分享。</p> <p>2. 他組給予回饋意見。</p>		
<b>教材來源</b>	<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)							
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<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)							
<b>特教需求學生課程調整</b>	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(3)人、情緒障礙(1)人、自閉症(5 )人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-一般智能資優(1)人(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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 專注力弱的學生，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需接近老師，避免較多的干擾，並方便老師給予提醒。</li> <li>2. 說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。</li> <li>3. 課程進行每一小段落後，老師可提問，確認理解弱的學生是否理解課程重點。</li> </ol>							

4. 講解時，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺輔助。
5. 當學生堅持己見或情緒激動時，給予時間冷靜或替代行為抒發情緒。
6. 分組活動時，可安排穩定性高、能力較好的同儕提供協助。

特教老師姓名：王千維

普教老師姓名：林月菁

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。