

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	資訊運用課程	課程 設計者	周炫辰	總節數 /學期	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	學習成長大海心 活力感恩鹽田情		與學校願景呼 應之說明	1. 學習使用資訊科技的能力，探索世界的大不同。 2. 運用資訊能力記錄生活，培養改變生活的資訊能力。 3. 藉由網路資源的運用，了解自身家鄉，學習對大自然的感謝。 4. 養成問題解決的思考方式，迎向未來的挑戰。			
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-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。 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. 啟發學生學習電腦的動機，發展良好的使用電腦習慣。 2. 使學生具備電腦基本操作能力，發展資訊方面潛力。 3. 教導學生認識軟體，思考操作邏輯問題、熟悉各種常用軟體。 4. 教導學生中、英打及簡易文書編輯，處理生活問題。 5. 教導學生檔案命名，設定資料夾，有系統管理電腦檔案。 6. 啟發學生對電腦繪圖的興趣，理解數位圖像的意義與影響。 7. 培養學生運用電腦能力，增強應用於學習其他學科。			
議題融 入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入議 題實質	例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。						

內涵	說明: 每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中
----	-----------------------------------

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（評量內容）	教學活動 （學習活動）	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	電腦初上手	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 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。	1. 電腦教室的使用規則。 2. 電腦在生活中的運用。 3. 電腦正確使用習慣。 4. 電腦的基本組成使用。	1. 領會電腦教室的使用規則。 2. 體驗電腦在生活中的運用。 3. 概述電腦的正確使用方法。 4. 概述電腦組成結構。	1. 能清楚並遵守電腦教室的使用規則。 2. 能回答電腦在生活中的運用以及正確使用電腦的方式。 3. 能回答電腦的組成部件並知道滑鼠、鍵盤與光碟機的使用方式。	活動一：電腦使用真簡單 「教師導學」 1. 老師介紹電腦教室的使用規則。 「組內共學」 2. 學生討論電腦在生活上的運用以及如何用正確的態度使用電腦 「學生自學」 3. 學生觀察電腦的組成有哪些部分 4. 學生練習打開電腦與關閉電腦滑鼠、鍵盤與光碟機的使用。 「組間互學」 5. 小組發表日常生活上電腦的運用的實例	Windows 10 輕鬆快樂學	5
第(6)週 -	視窗操作我最行	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。	1. 視窗的使用 2. 桌面設定的方式 3. 檔案的	1. 體驗視窗的使用。 2. 體會桌面設定的方式。 3. 感受檔案的相對位置。	1. 能打開縮小關閉視窗。 2. 能更換桌面。 3. 能把老師指定的檔案放置指定的位置。	活動二：視窗操作我最行 「教師導學」 1. 老師介紹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）	Windows 10 輕鬆快樂學	6

第 (11) 週		資議 a-II-1 感受資訊科技 於日常生活之重要性。	相對位 置			「學生自學」 3. 學生進行桌面美化與設定 「組內共學」 4. 學生討論資料夾相對位置，放 置我的檔案 「組間互學」 5. 小組展示不同的個人佈景主題 設定檔		
第(12) 週 - 第(14) 週	滑 鼠 作 畫 我 最 棒	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。	1. 軟體小 畫家的 使用。 2. 存檔的 方式。	1. 體驗使用小畫家完成 圖畫創作。 2. 體會使用小畫家存檔 的過程。	1. 能完成小畫家圖畫創 作。 2. 能成功儲存檔案。	活動三：滑鼠作畫我最棒 「教師導學」 1. 認識小畫家軟體的介面。 「學生自學」 2. 畫圓、畫方與著色。 3. 好畫大創作。(房子、小狗、多 拉 A 夢) 「組內共學」 4. 學生討論存檔方式與位置 「組間互學」 5. 小組學生發表自己的創作，說 明用了哪些技巧完成。	Windows 10 輕 鬆快樂學 小畫家軟體	3
第(15) 週 - 第(20) 週	英 語 輸 入 輕 鬆 打	資議 p-II-2 描述數位資源 的整理方法。 資議 t-II-2 體會資訊科技 解決問題的過程。	1. 鍵盤的 使用方 法。 2. 標準鍵 盤指法 3. 英語的 輸入。	1. 描述鍵盤的使用方法。 2. 描述標準的指法打字。 3. 體會用鍵盤打出英文 文。	1. 能找到正確的按鍵位 置使用出正確功能。 2. 能使用正確的指法輸 入英文字。	活動三：英語輸入輕鬆打 「教師導學」 1. 老師介紹英語鍵盤、好用的快 速鍵與標準鍵盤指法 「學生自學」 2. 英文輸入練習（刪除、修改和 儲存） 「組內共學」 3. 學生英打：鍵盤練習，組員協 助找尋正確鍵盤位置。 「組間互學」	Windows 10 輕 鬆快樂學 網站：為為的快 打高手	6

						4. 小組競賽，看哪組打字獲勝，聖者分享正確快速打字心得。		
教材來源		中文輸入・頂呱呱						
本主題是否融入資訊科技教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.						
		特教老師簽名： 普教老師簽名：周炫辰						

***各校可視需求自行增減表格**

- 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
 - 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。
- 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。