

三、嘉義縣貴林國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	唐子晴	總節數/學期(上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學	與學校願景呼應之說明	1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。				
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。	課程目標	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能欣賞同儕作品，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。				

	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							
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	

第 (1) 週 - 第 (5) 週	一、我們的好朋友-電腦	健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	1. 教室規範的宣言書 2. 電腦大觀園 3. 電腦是我的好朋友 4. 坐姿糾察隊	1. 能遵守教室規範 2. 體驗常見的資訊系統。 3. 描述並了解科技對個人生活的影響。。 4. 概述並養成健康的資訊科技使用習慣。	1. 能填寫並執行教室規範的宣言書。 2. 能說出電腦硬體的名稱。 3. 能說出生活中的電腦科技。 4. 能說出護眼活動、正確坐姿、正確開關機。	【教師導學】 1. 請學生觀看課本跨頁圖形，指出電腦在生活中有哪些應用方式。請學生想想「我對哪些應用方式最感興趣？我對哪些還不太了解？」並請學生舉手分享或寫在小白板/便利貼上。 2. 教師說明電腦教室的規範，提問：「哪些規範對我來說會是最難做到的？我可以怎麼提醒自己做到？」（可請學生先小聲跟同學討論1分鐘，再分享） 【學生自學】 教師給予教學影片以及從課本或教室環境中自主學習。搭配影片與課本自學的時，配合學習紀錄任務： - 學生在學習單上記錄： 「我最不懂的1個地方是什麼？我打算怎麼解決？」 - 學生在完成每項任務後簡單圈選「容易 / 有點難 / 很難」。	1. 巨岩-Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體 (1) 【電腦大觀園】 (2) 【電腦是我的好朋友】 【坐姿糾察隊】	5
--	--------------------	--	---	--	--	---	--	----------

						1. 學生閱讀並自己檢視教室規範，填寫規範宣言書，同時在旁邊寫下「我最需要努力的規範」。 2. 學生觀看影片/閱讀課本，回答：「為什麼我要學電腦？我學電腦時可能會遇到哪些困難？」 3. 學生認識電腦類型、行動裝置與科技應用（例如3D列印、AI等），並寫下「我最想多了解的科技」與「我最不懂的科技」。 4. 學生認識基本配備、操控方式與良好使用習慣（坐姿、護眼等），並完成「我的電腦好習慣小計畫」，例如： · 我要提醒自己：_____ · 我可以請同學或老師幫我提醒：_____ 【組內共學】		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						學生小組討論： 1. 小組分享自學中最困難的部分 （可由每人先小寫在便利貼上，然後貼在組內討論牆） 2. 小組討論彼此的困難，合作想出「解決小策略」，例如：查影片、請教同學、課後練習等 3. 小組一起完成共學任務（認識電腦類型、科技應用等），並一起寫下： ・我們組認為最需要加強的主題：_____ ・我們組的學習計畫：_____ （例如：下次上課前大家一起複習p. 10內容） 【組間互學】 1. 請各組發表： ・學習成果 ・組內最常見的學習困難 ・組內解決策略與後續小計畫 2. 他組回應：提供建議或補充解決方式。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (6) 週 - 第 (10) 週	二、電腦操作好簡單	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。	1. Windows 環境介紹 2. 校園滑鼠小尖兵 3. 認識視窗介面	1. 體驗 Windows 作業系統與常見的軟體。 2. 能遵守健康的生活規範。 3. 覺察視窗介面使用的情境，提出並演練減低或避免操作錯誤的方法。	1. 能說出什麼是作業系統、軟體。 2. 能按照教學內容正確開啟開始功能表。 能到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。	【教師導學】 1. 教師介紹常見的作業系統。 2. 學生認識電腦視窗軟體，瞭解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 【學生自學】 教師給予教學影片以及從課本中認識電腦的基本操作。 1. 學生開啟開始功能表。 2. 學生認識桌面預設圖示與視窗環境。 3. 學生練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 4. 學生學會桌面切換與 Windows 操作小秘技。 【組內共學】 學生小組討論 1. 認識 windows 作業環境與視窗。 2. 學習開啟開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 3. 認識桌面預設圖示與視窗環	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1) 【Windows 環境介紹】 (2) 【校園滑鼠小尖兵】 【認識視窗介面】	5
---	------------------	---	---	--	---	--	---	----------

						境。 4. 練習滑鼠左右鍵的操控 5. 桌面切換與 Windows 操作小秘技。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容 請小組回應別組的報告。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	三、電腦好好玩	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. Windows 大考驗 2. 電腦大富翁 3. 資訊安全與倫理 4. 課程遊戲測驗	1. 體會小算盤、天氣軟體等資訊科技解決問題的過程 2. 體會使用地圖軟體查看地點的樂趣。 3. 表達資訊安全與倫理對社會事物與環境的關懷。 4. 蒐集與整理多媒體動畫，處理清潔與保養電腦硬體。	1. 能操作小算盤、天氣軟體等資訊科技 2. 能查到學校所在的位置。 3. 能說出資訊安全與倫理的重要。 能說出如何清潔滑鼠。	【教師導學】 1. 教師提問：算數時有哪些輔助工具呢？電腦裡面也有哦！那就是小算盤。除了算盤，還有很多工具，讓我們來認識吧！ 【學生自學】 教師給予教學影片以及從課本中認識電腦的基本工具。 1. 學生學會使用小算盤軟體進行簡單的運算。 2. 學生學會使用天氣軟體查得所在地的天氣。 3. 學生學會使用 Microsoft 新聞軟體閱讀新聞。 4. 學生學會使用地圖軟體查看地點。 5. 學生學會改變電腦的桌布、佈景主題、螢幕保護等。 【組內共學】 學生小組討論 1. 認識Windows 的小工具。 2. 學會使用【小算盤】應用程式	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體 (1)【資訊安全與倫理-中年級】 (2)【Windows 大考驗】 (3)【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】	5
--	----------------	--	--	---	---	--	--	----------

						式。 3. 學會使用【天氣】應用程式。 4. 學會使用【Microsoft 新聞】應用程式。 5. 學會使用【地圖】應用程式。 6. 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。 7. 瞭解網路安全觀念，能知道哪些是個人資料，不可隨意告知陌生人。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及示範操作各種小工具。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容 請小組回應別組的報告		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (16) 週 - 第 (20) 週	四、英文快打高手	英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 英 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 鍵盤英文輸入。 2. 使用 WordPad 輸入英文範例。 3. 校園打字 GAME	1. 認識英文大小寫字母輸入方式。 2. 臨摹輸入英文範例的句子。 3. 選擇校園打字 GAME 軟體，落實學習行動。	1. 能操作鍵盤輸入英文。 2. 會使用 WordPa 輸入英文範例 3. 能開啟【校園打字 GAME】，練習英文輸入。	【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、數字鍵區等等。 2. 教師從課本畫冊圖形中介紹【英打鍵盤】並產生圖形記憶。運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。 【學生自學】 教師給予教學影片以及從課本中認識電腦正確的打字指法。 1. 學生學會正確的打字指法。 2. 學生能輸入大小寫英文。 3. 學生學會輸入特殊符號。 4. 學生認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 【組內共學】 學生小組討論 1. 使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。 2. 學生學會修改與刪除文字。 3. 實際操作【校園打字	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1) 【校園鍵盤】 (2) 【認識鍵盤】 (3) 【鍵盤正確指法】 (4) 【認識鍵盤特殊鍵】 (5) 【認識組合鍵】 (6) 【認識 WordPad 介面】 (7) 【電腦大富翁】 (8) 【課程遊戲測驗】	5
--	-----------------	---	--	---	---	--	--	----------

						GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及示範英打輸入。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容 請小組回應別組的報告。	【校園打字GAME】	
--	--	--	--	--	--	---	-------------------	--

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	唐子晴	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	打造一所充滿活力朝氣、 人文薈萃的田園小學	與學校願 景呼應之 說明	1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。				
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	課程 目標	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能欣賞同儕作品，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。				

	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。		
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 內涵			

第 (1) 週 - 第 (5) 週	五、中 文自我 介紹	國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 認識注音輸入並使用 WordPad 輸入中文範例。 2. 校園打字 GAME	1. 能分辨形近、音近字詞，並正確使用 WordPad 輸入中文範例。。 2. 選擇校園打字 GAME 軟體，落實學習行動。	1. 能操作 WordPad 中文輸入。 2. 能開啟【校園打字 GAME】，練習中文輸入。	【教師導學】 1. 教師提問：仔細看看，鍵盤上的中文寫了什麼呢？ 2. 請學生從課本的畫冊圖形中認識【中文鍵盤】並產生圖形記憶。 【學生自學】 1. 教師給予教學影片以及從課本中認識電腦正確的打字指法。 2. 運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 【組內共學】 學生小組討論 1. 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 2. 學會切換中文輸入法。 3. 學會輸入標點符號、選字。 4. 讓學生開啟【標點符號輸入教學】，複習並練習輸入常見的標點符號。 5. 學生學會在 WordPad 中修改	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1)【校園鍵盤】 (2)【切換輸入法】 (3)【認識注音輸入】 (4)【認識 WordPad 介面】 (5)【標點符號輸入教學】 (6)【校園打字 GAME】 (7)【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】	5
-------------------------------------	------------------	--	---	--	--	--	---	---

						字型、字級與文字色彩。 6. 學生認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原…等。 7. 學生練習中英混打輸入。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及示範中打輸入。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容 1. 請小組回應別組的報告。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (6) 週 - 第 (10) 週	六、檔案收納 妙管家 (一)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	1. 認識檔案總管 2. 管理檔案的重要性 3. 超級檔案管家	1. 體驗檔案總管資訊系統。 2. 學會檔案總管整理各類資源，處理與分辨檔案類型。 3. 能運用檔案總管簡單分類，整理已有的資訊或數據。	1. 能說出各種檔案類型。 2. 學會尋找檔案。 3. 能開啟【超級檔案管家】，練習檔案總管的使用。	【教師導學】 2. 教師引導學生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。 3. 教師介紹常見的檔案類型。 【學生自學】 教師給予教學影片以及從課本中認識電腦檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 【組內共學】 學生小組討論 1. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 2. 學會尋找檔案。 3. 能新增資料夾、命名與搬移檔案。 4. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 5. 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 6. 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站互動多媒體： (1) 【什麼是檔案】 (2) 【常見的電腦檔案】 (3) 【管理檔案的重要性】 (4) 【認識檔案總管介面】 (5) 【超級檔案管家】 (6) 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】	5
--------------------------------------	----------------------	--	--	--	---	---	--	---

						【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及 示範檔案搬移與分類。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內 容 2. 請小組回應別組的報告。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	七、你 我都是 小畫家 (一)	資訊 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 電腦繪圖小畫家 2. 填色遊戲	1. 體驗電腦繪圖，用小畫家來作畫。 2. 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 能操作小畫家軟體，熟悉基本操作。 2. 實作練習：卡通小鴨。	【教師導學】 4. 教師提問：大家有過畫畫的經驗嗎？說說看畫畫有用到什麼工具？(紙、筆、橡皮擦、水彩…)引導思考手繪與電腦繪圖的差別。 【學生自學】 1. 教師給予教學影片以及從課本中認識點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 2. 學習小畫家軟體，熟悉基本操作。 【組內共學】 學生小組討論 1. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 2. 認識小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式。 3. 學會繪製圖案與填色。 4. 學會裁切畫布。 5. 學會使用筆刷。	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站 互動多媒體： (1) 【電腦畫圖好處多】 (2) 【認識小畫家介面】 【填色遊戲】	5
---------------------------------------	--------------------------	---	----------------------------------	---	---	---	---	---

						6. 運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 7. 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容，與欣賞作品。 2. 請小組回應別組的報告。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (16) 週 - 第 (20) 週	八、彩 繪、組 合一級 棒(一)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 數 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	1. 影像合成的概念 2. 繪製曲線、橢圓形與矩形 3. 影像合成 4. 創意小畫家合成照片	1. 體驗用小畫家來繪製背景圖 2. 透過平面圖形的構成要素繪製曲線、橢圓形與矩形 3. 能使用視覺元素與想像力，創作影像合成主題。 4. 能使用創意小畫家合成照片體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	1. 能繪製曲線。 2. 能繪製幾何圖案。 3. 能實作影像合成。 能欣賞同儕作品。	【教師導學】 1. 教師提問：背景圖如何構圖。引導問題，請學生想一想： • 如果要自己畫出理想的背景，我覺得會卡住的地方是什麼？ • 我以前畫背景時最大的困難是什麼？ 可請學生口頭分享或寫在便利貼貼到白板上。 2. 教師展示他人作品，請同學修改與新創。引導任務，請學生評價範例作品： • 哪裡畫得好？ • 如果是我畫，哪裡會想改？為什麼？ 【學生自學】 1. 教師給予教學影片以及從課本中學會繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色。 2. 學會以橢圓形與矩形繪製雲朵與樹。 教師引導問題： • 我覺得哪個技能最簡單？哪個最困難？ • 我打算用什麼方法幫助自己（如重看影片、請教同學、回家多練習）？ 【組內共學】 學生小組討論時，加入反思討論任務：	1. 巨 岩 - Windows 10 電腦世界初體驗 2. 老師教學網站 互動多媒體： (1)【影像合成的概念】 (2)【電腦大富翁】 (3)【課程遊戲測驗】	5
--	-------------------------------------	---	--	---	--	--	---	----------

						1. 每人分享自己在合成影像或加工照片時最卡住的技巧。 2. 小組一起整理一張「我們的共學困難牆」： • 組內最常見的困難（例如設定透明背景） • 組內解決的好方法（例如大家輪流示範一次） • 組內後續的改進計畫（例如：再花10分鐘練縮放，或課後看範例影片） 【組間互學】 1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容，與欣賞作品。 3. 在發表與回應時，請小組加入： • 報告時除作品與心得，也分享：本組學習最大的挑戰、解決策略、後續改進計畫 • 回應時鼓勵其他組提問：「你們如何克服那個困難？」或「你們的改進計畫可以怎麼加強？」		
教材來源	☐ 選用教材（ ） ☒ 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	☐ 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、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：☒無 ☐有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：唐子晴
------------------------	--

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。