

三、嘉義縣竹村國小 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	Windows 11 電腦小小兵	課程 設計者	陳亮光	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	魅力竹村 自信樂學習 創新展活力		與學校願景 呼應之說明	1. 運用資訊設備，進行校園悠遊走讀，思考與記錄校園景致風貌。 2. 透過小組分工合作，發揮創造思考的能力，編輯校園多媒體影片，宣揚學校文化特色，有自信並樂於學習。 3. 分享作品內容與製作歷程，提出建議與回饋，讓學習能更豐富與成長，展現活力。			
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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 藉由課程，培養學生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。 2. 培養學生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。 3. 指導學生理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			
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	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 1~3 週	一、生活好麻吉-電腦	<p><b>科議 a-II-1</b> 描述科技對個人生活的影響。</p> <p><b>科議 k-II-2</b> 概述科技發展與創新的歷程。</p> <p><b>健 2b-II-1</b> 遵守健康的生活規範。</p> <p><b>綜 3a-II-1</b> 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。</p>	<p>1. 科技與生活的關係。</p> <p>2. 常見網路設備、行動裝置及系統平臺。</p> <p>3. 健康數位習慣</p> <p>4. 潛藏危機</p>	<p>1. 能<b>描述</b>科技與生活的影響。</p> <p>2. 能<b>概述</b>常見網路設備、行動裝置及系統平臺。</p> <p>3. 能<b>遵守</b>健康數位習慣<b>檢視方法</b>的電腦使用習慣。</p> <p>4. 能具備<b>覺察</b>生活周遭<b>潛藏危機</b>，防止網路詐騙問題。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出電腦在生活中的應用。</p> <p>2. 軟體操作：能開機與關機。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p><b>【教師導學】(導入定標)</b></p> <p>1. 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。</p> <p>2. 學生能注意到人們因職業或生活需要而使用電腦，不受性別的限制與偏見。</p> <p>3. 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。</p> <p>4. 教師簡單介紹電腦的起源與演變。</p> <p><b>【學生自學】(預備將學)</b></p> <p>教師給予教學影片以及從課本或教室環境中自主學習。</p> <p>1. 學生填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約，展現法治素養。</p> <p>2. 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設備，並了解用電安全，延伸學習日常生活應注意的安全事項。</p> <p>3. 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。</p> <p>4. 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。</p> <p>5. 開啟萬聖節-抓鬼特攻隊，訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>6. 開啟電腦接接樂，訓練滑鼠移動技巧。</p> <p>7. 學生操作電腦關機。</p> <p><b>【組內共學】(合作解難)</b></p> <p>學生小組討論：</p> <p>1. 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，並分辨輸入與輸出設備。</p> <p>2. 學生遊玩<b>硬體連連看</b>遊戲，能辨別硬體的機能。</p> <p>3. 學生知道正確的使用習慣。</p> <p>4. 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。</p> <p>5. 學生遊玩<b>坐姿糾察隊</b>，找出不正確的坐姿。</p> <p><b>【組間互學】(改正修訂)</b></p> <p>1. 請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</p> <p>3. 請小組<b>反思</b>自己作品，<b>回饋</b>別組報告的心得。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：  <b>【為什麼要學習電腦】</b>  <b>【萬聖節-抓鬼特攻隊】</b>  <b>【電腦接接樂】</b>  <b>【硬體大觀園】</b>  <b>【硬體連連看】</b>  <b>【資訊素養-坐姿糾察隊】</b></p>	3

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 4-5 週	二、點按玩電腦	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。</p> <p><b>健 2b-II-1</b> 遵守健康的生活規範。</p> <p><b>綜 2c-II-1</b> 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>1. 功能</p> <p>2. 健康數位習慣</p> <p>3. 良好的衛生習慣。</p> <p>4. 個人日常生活問題</p>	<p>1. 體驗常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能。</p> <p>2. 使用健康數位習慣，建立正確觀念</p> <p>3. 遵守良好的衛生習慣，愛護清潔自己使用的裝備。</p> <p>4. 學會與整理清潔與保養電腦，蒐集個人日常生活問題所需的資源，建立健康使用原則及衛生習慣。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體的差別。</p> <p>2. 操作評量：學生能操作電腦滑鼠。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p><b>【教師導學】 (導入定標)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。</li> <li>學生從課本圖形中簡單認識各種軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生活問題。</li> <li>教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。</li> </ol> <p><b>【學生自學】 (預備將學)</b></p> <p>教師給予教學影片以及從課本中認識電腦的基本操作。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。</li> <li>學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。</li> <li>學生練習操作視窗。</li> <li>學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。</li> <li>學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。</li> </ol> <p><b>【組內共學】 (合作解難)</b></p> <p>學生小組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生觀賞清潔電腦動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。</li> <li>學生開啟 Windows 介面大考驗練習。</li> <li>學生觀賞平板電腦使用教學動畫，能說出平板使用方式。</li> </ol>  <p><b>【組間互學】 (改正修訂)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。</li> <li>請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</li> <li>請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。</li> </ol>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	2

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 6-8 週	三、個人化 Windows 11	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>綜 2c-II-1</b> 蒐集與整理各類資源,處理個人日常生活問題。</p> <p><b>藝 2-II-2</b> 能發現生活中的視覺元素,並表達自己的情感</p>	<p>1. 系統平臺</p> <p>2. 媒材、技法及工具</p> <p>3. 運用資源處理日常生活問題。</p>	<p>1. 能<b>體驗</b>常見網路設備、行動裝置及<b>系統平臺</b>,用以處理日常生活問題。</p> <p>2. 能<b>蒐集與整理</b>各類<b>媒材、技法及工具</b>,布置符合個人習慣的環境,並欣賞同儕的布置。</p> <p>3. <b>發現</b>使用電腦日常生活問題,進行處理常見的問題。</p>	<p>1. 口頭問答:學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。</p> <p>2. 操作評量:學生能個人化電腦,截圖、簽名、並存檔。</p> <p>3. 多媒體課後測驗:【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>【教師導學】<b>導入定標</b></p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。</p> <p>2. 教師說明電腦個人化的概念。</p> <p>【學生自學】<b>預備將學</b></p> <p>1. 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑,能舉例快速找到軟體的方式。</p> <p>2. 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。</p> <p>3. 學生更換佈景主題。</p> <p>4. 學生顯示與隱藏桌面圖示。</p> <p>5. 學生修改桌布。</p> <p>6. 學生能欣賞不同的個人化風格,發現電腦環境的美感。</p> <p>【組內共學】<b>合作解難</b></p> <p>學生小組討論</p> <p>1. 學生開啟「小算盤」,練習數學計算。開啟「數學計算連連看」,用小算盤算數。</p> <p>2. 學生開啟「地圖」工具,顯示我的位置並能移動觀看地圖。</p> <p>3. 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵,擷取桌面、功能表或通知區域,並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名。</p>  <p>【組間互學】<b>改正修訂</b></p> <p>1. 請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</p> <p>3. 請小組<b>反思</b>自己作品,<b>回饋</b>別組報告的心得。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	3
第 9~10 週	四、檔案管理小人	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>綜 2c-II-1</b> 蒐集與整理各類資源,處理個人日常生活問題。</p>	<p>1. 檔案總管</p> <p>2. 檔案與資料夾</p>	<p>1. <b>體驗</b>檔案總管的功能,能分辨檔案大小。</p> <p>2. 能<b>整理</b>檔案與資料夾,建立正確的建檔觀念。</p>	<p>1. 操作練習:能在辨識檔案名稱與類型、建立文字檔案、輸入內容與儲存。</p> <p>2. 操作練習:能新增資料夾與認識樹狀結構,一層層進入資料夾,尋找檔案。</p> <p>3. 口頭問答:能說出如何清潔滑鼠。</p>	<p>【教師導學】<b>導入定標</b></p> <p>教師提問:電腦裡有各式各樣的檔案類型,觀察課本檔案的圖形,這麼多檔案該如何整理呢,整理資料有什麼好處? Windows 有整理檔案的工具,讓我們來認識吧!</p> <p>【學生自學】<b>預備將學</b></p> <p>教師給予教學影片以及從課本中認識數位資料管理方法。</p> <p>1. 學生學會觀察課本圖形,描述整理資料的好處。</p> <p>2. 學生學會辨識檔案名稱與類型。</p> <p>3. 學生學會建立文字檔案、輸入內容與儲存。</p> <p>【組內共學】<b>合作解難</b></p> <p>學生小組討論</p> <p>1. 開啟「檔案排大小」遊戲,複習檔案大小比較。</p> <p>2. 新增資料夾與認識樹狀結構,一層層進入資料夾,尋找檔案。</p> <p>3. 練習檔案操作,包含選取、剪下、搬移、重新命名、刪除與還原檔案。</p> <p>4. 學會改變資料夾檢視模式與排序檔案。</p> <p>5. 根據老師提示路徑,尋找並瀏覽圖片。</p> <p>【組間互學】<b>改正修訂</b></p> <p>1. 請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</p> <p>3. 請小組<b>反思</b>自己作品,<b>回饋</b>別組報告的心得。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	2

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 11~13 週	五、英文打字 ABC	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>英 4-II-4</b> 能<b>臨摹</b>抄寫課堂中所學的句子。</p> <p><b>綜 1b-II-1</b> 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 鍵盤英文字母。</p> <p>2. WordPad</p> <p>3. 校園打字</p>	<p>1. <b>體驗</b>打字，熟悉<b>鍵盤英文字母</b>的位置。</p> <p>2. <b>臨摹</b>輸入英文範例的句子，用 WordPad 軟體把字母打出來。</p> <p>3. <b>選擇校園打字 GAME</b> 軟體，落實正確的指法概念。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出打字的正確姿勢。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成英打作業。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p><b>【教師導學】 (導入定標)</b></p> <p>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。</p> <p>2. 教師從課本畫冊圖形中介紹【英打鍵盤】並產生圖形記憶。</p> <p>運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。</p> <p><b>【學生自學】 (預備將學)</b></p> <p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生學會正確的打字指法。</li> <li>學生能輸入大小寫英文。</li> <li>學生學會輸入特殊符號。</li> <li>學生認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。</li> </ol> <p><b>【組內共學】 (合作解難)</b></p> <p>學生小組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。</li> <li>學生學會修改與刪除文字。</li> <li>實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。</li> </ol> <p><b>【組間互學】 (改正修訂)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</li> <li>請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</li> <li>請小組<b>反思</b>自己作品，<b>回饋</b>別組報告的心得。</li> </ol>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【英文打字 GAME】</p>	3
第 14~16 週	六、中文輸入	<p><b>資議 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>綜 1b-II-1</b> 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 注音輸入</p> <p>2. 校園打字 GAME</p>	<p>1. <b>體驗</b>注音輸入法，並使用 WordPad 輸入中文範例，能打出正確的字。</p> <p>2. <b>選擇校園打字 GAME</b> 軟體，落實學習行動。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出使用的中打輸入法。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成中打作業。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p><b>【教師導學】 (導入定標)</b></p> <p>1. 教師提問：仔細看看，鍵盤上的中文寫了什麼呢？</p> <p>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。</p> <p><b>【學生自學】 (預備將學)</b></p> <p>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。</p> <p>2. 運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。</p> <p>3. 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。</p> <p><b>【組內共學】 (合作解難)</b></p> <p>學生小組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生開啟記事本軟體，練習中文輸入與選字、練習標點符號輸入，完成兒歌小星星。</li> <li>學生將檔案儲存成文字檔格式。</li> </ol> <div data-bbox="1958 1480 2255 1606" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>小星星</p> <p>一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星，</p> <p>掛在天上放光明，好像許多小眼睛。</p> <p>一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星！！</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>學會切換中文輸入法。</li> <li>學會輸入標點符號、選字。</li> <li>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。</li> <li>學生練習中英混打輸入。</li> </ol> <p><b>【組間互學】 (改正修訂)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</li> <li>請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</li> <li>請小組<b>反思</b>自己作品，<b>回饋</b>別組報告的心得。</li> </ol>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【中文打字 GAME】</p>	3

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 17~18 週	七、電腦繪圖小畫家	<p><b>資訊 t-II-1</b> 體驗常見的資訊系統。</p> <p><b>藝 1-II-6</b> 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p><b>綜 2d-II-1</b> 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 電腦繪圖小畫家</p> <p>2. 填色遊戲</p> <p>3. 生活美感</p>	<p>1. 體驗電腦繪圖小畫家來作畫。</p> <p>2. 能使用視覺元素與想像力，進行填色遊戲豐富創作主題。</p> <p>3. 體察同儕的作品，表達個人對生活美感認知與異同。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出使用電腦繪圖與一般繪圖的差別。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成一幅創意填色畫。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>【教師導學】(導入定標) 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p> <p>【學生自學】(預備將學) 1. 教師給予教學影片以及從課本中認識點、線、面的概念。 2. 學習小畫家軟體，熟悉基本操作。</p> <p>【組內共學】(合作解難) 學生小組討論 1. 學生運用幾何圖形與筆刷，畫出太陽。 2. 學生將圖案裁切成合適的大小並存成圖片檔案。</p>  <p>3. 學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 4. 學生使用文字工具在圖片上加入標題。 5. 學生將成果存成圖片檔案。</p>  <p>6. 學生開啟填色小遊戲，選擇喜歡的圖案，發揮創意，填入色彩。 7. 學生輸入作者，將作品下載為圖片並與同儕分享。</p>  <p>【組間互學】(改正修訂) 1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【填色小遊戲】、【小畫家介面大考驗】。</p>	2

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 19~20 週	八、人工智慧與算維	<p><b>科議 s-II-1</b> 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p><b>資議 t-II-3</b> 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p><b>生涯規劃教育</b></p> <p><b>涯 E12</b> 學習解決問題與做決定的能力。</p>	<p>1. Google 限時塗鴉網站。</p> <p>2. 簡單繪圖</p> <p>3. 網址</p>	<p>1. 體驗 Google 限時塗鴉網站,能學會繪製圖片的方式。</p> <p>2. 認識工具技巧,學會簡單繪圖的方式,解決繪圖遇到的困難之處。</p> <p>3. 學習正確的輸入文字,使用網址,找出「夢想中的車子」圖畫。</p>	<p>1. 口頭問答:學生能說出運算思維的意義。</p> <p>2. 操作評量:學生能完成一幅夢想中的車子繪圖。</p> <p>3. 多媒體課後測驗:【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p><b>【教師導學】(導入定標)</b> 教師提問:有聽過人工智慧嗎?說出你知道的或你想像中的人工智慧。</p> <p><b>【學生自學】(預備將學)</b> Quick, Draw! - Google 限時塗鴉</p> <p>1. 學生開啟瀏覽器。</p> <p>2. 學生在網址列輸入 Google 限時塗鴉,搜尋網站。</p>  <p>3. 學生前往 Google 限時塗鴉網站,在時間內根據題目畫出簡筆畫圖案,讓 AI 猜是什麼,盡可能最快讓 AI 答對,總共六題。</p> <p>4. 學生觀察網站上其他人的畫與同儕的畫,總結特徵,簡述 AI 猜對或錯的原因。</p>  <p><b>【組內共學】(合作解難)</b> 學生小組討論</p> <p>1. 畫出夢想中的車子</p> <p>2. 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟,思考「夢想中的車子」可能是什麼樣子。</p> <p>3. 學生用紙筆畫出「夢想中的車子」。</p> <p>4. 學生用小畫家畫出「夢想中的車子」。</p> <p><b>【組間互學】(改正修訂)</b></p> <p>1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</p> <p>3. 請小組反思自己作品,回饋別組報告的心得。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【問題拆解-填填看】</p>	2
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 checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(5)人</p> <p>※資賦優異學生:<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(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> <p>1.學習內容調整:電腦操作、保養、維護等簡化部分較複雜內容。</p> <p>2.學習歷程調整:適時複習前次上課內容,維持記憶;操作過程放慢講解速度,提供教師或同儕示範或解說,必要時提供直接具體協助;多步驟操作過程適時提供影片、圖像搭配文字解說,並分段確認學生理解程度;鍵盤輸入打字提供部分顏色提示、替代輸入方式。</p> <p>3.學習環境調整:安排小幫手在鄰近座位;提醒學生專注力的問題;給予立即性鼓勵維持學習動機。</p> <p>4.學習評量調整:評量提供適量示範、提示,並延長評量時間;若有鍵盤輸入之注音符號困難和聲調困難,給予協助或提供其他替代方法。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:顏祥育 普教老師姓名:陳亮光</p>							

**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。