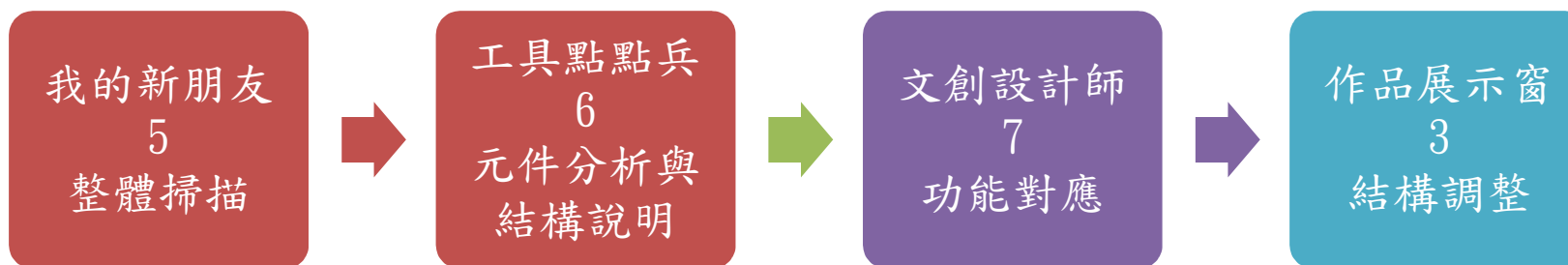


學習主題名稱 (中系統)	鹽水 e 世界	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共( 21 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>■統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識電腦與作業系統的概略結構，並透過各別程式(元件)的操作來達成相對應的功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	能認識電腦與作業系統之結構，理解並在日常生活裡實踐各程式(元件)能達到之功能，例如學習輸入法來打字、學習使用瀏覽器來搜尋資料或使用小畫家來進行數位創作等，。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	我是電腦小高手 1. 能說明電腦包含的結構與元件，例如滑鼠、鍵盤、喇叭等。 2. 能正確開關機、使用滑鼠鍵盤來進行各式輸入，例如滑鼠拖曳及按右鍵。 3. 能使用瀏覽器來查詢天氣、地圖等日常生活資訊。 4. 能打字、繪圖並儲存至正確的資料夾。 5. 能分享電腦帶來的便利以及這些功能為自己帶來的改變。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫 設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-5 週	5	我的新朋友	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. 電腦硬體 2. 作業系統 3. 開關機 4. 輸入與輸出 5. 健康數位習慣	能說出各式電腦周邊設備。 能正確開關機並進入作業系統。 能使用滑鼠及鍵盤等輸入裝置。 能說出良好的電腦使用習慣。	1. 認識電腦及周邊設備。 2. 學習正確開機。 3. 學習從作業系統關機。 4. 進行簡單的滑鼠操作，例如左鍵、右鍵及拖曳。 5. 進行簡單的輸入操作，例如在瀏覽器上打出網址。 6. 維持正確坐姿、取出與螢幕間的適當距離及說明適當的使用時間。	能正確開關機、使用滑鼠點擊應用程式並說出電腦的用途。	巨岩 【Windows10 電腦入門】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 6-11 週	6	工具點點兵	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 自 ai-II-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 桌面</li> <li>2. 小算盤</li> <li>3. 「天氣」</li> <li>4. 「地圖」</li> <li>5. 「剪取與繪圖」</li> </ol>	能使用桌面並理解圖示與捷徑之功能。 能使用小算、天氣、地圖及剪取與繪圖等工具。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在桌面及開始選單裡點選圖式來尋找與開啟工具。</li> <li>2. 使用小算盤來計算老師出的題目。</li> <li>3. 使用天氣與地圖兩工具來查詢鹽水國小目前所在位置的天氣及路況。</li> <li>4. 使用剪取工具來擷取頁面上所獲得的資訊。</li> </ol>	能說出內建之常用工具並啟用。 能使用小算盤做出簡單計算。 能說出鹽水國小目前天氣及路況。 能擷取螢幕畫面。	巨岩 【Windows10 電腦入門】
第 12-18 週	7	文創設計師	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輸入法</li> <li>2. 英文打字</li> <li>3. 中文打字</li> <li>4. 小畫家</li> </ol>	能切換輸入法。 能進行英文打字。 能進行中文打字。 能電腦繪圖。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 Shift 鍵切換中英文輸入。</li> <li>2. 使用文書軟體或記事本進行英文輸入(A 到 Z 共 26 個英文字母大小寫)</li> <li>3. 使用文書軟體或記事本繕打自己的作文段落。</li> <li>4. 學會小畫家線段、幾何圖形、自由畫筆、色彩配置等基本技巧。</li> <li>5. 使用小畫家進行數位創作。</li> </ol>	能切換輸入法並打出英文、中文字。 能使用小畫家繪製自己的數位作品。	巨岩 【Windows10 電腦入門】
第 19-21 週	3	作品展示窗	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建立資料夾</li> <li>2. 檔案管理</li> <li>3. 作品分享與建議</li> </ol>	能建立、刪除及重新命名資料夾。 能剪下、複製、重新命名及刪除檔	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用滑鼠右鍵選單進行資料夾之新增、重新命名及刪除等動作。</li> <li>2. 使用滑鼠右鍵選單進行檔案之複製、剪下、貼上、重新命名及刪除等動作。</li> </ol>	能完成教師指定之資料夾配置。 能完成教師指定之檔案配置。	巨岩 【Windows10 電腦入門】

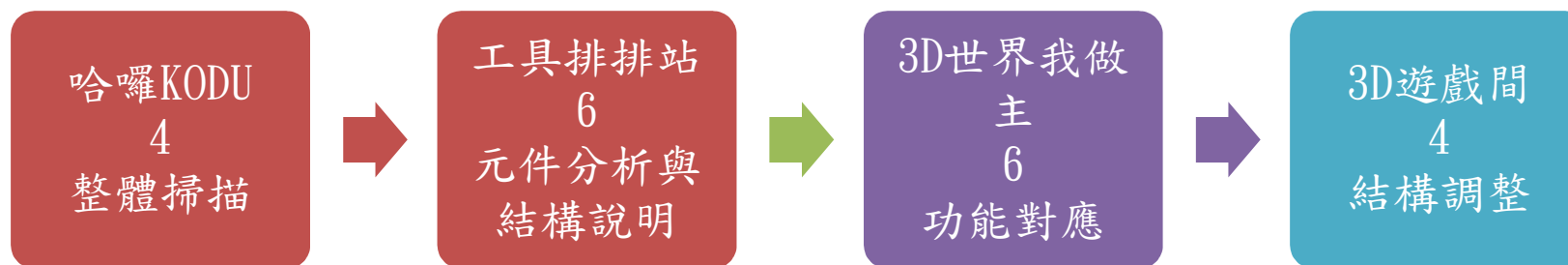
C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					案。 能分享並給予其他人建議	3. 在資料夾裡找到自己的小畫家 JPG 圖檔分享並給予其他作品建議。	讓分享、解說自己的小畫家作品並給予其他同學建議。	
--	--	--	--	--	-------------------	-------------------------------------	--------------------------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	鹽水 e 世界	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )				
設計理念	結構與功能：認識 KODU(3D 程式設計軟體)的概略結構，並透過操作各別元件及其特定功能來達到想要實現的效果。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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	能認識 KODU 的 3D 世界結構，實際操作表列的攝影機、地面、地形、物件及程式積木撰寫等工具來達成特定功能，並以運算思維之思考方式來完成賽車遊戲、射擊遊戲等微縮世界之 3D 結構。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	我是 3D 遊戲設計師 1. 能透過體驗來理解 KODU 所建構的 3D 程式設計世界觀。 2. 能學會移動攝影機工具來轉換視角。 3. 能使用物件工具來新增、刪除、移動及縮放特定角色。 4. 能使用地面、地形及河流等工具來建立各式地形。 5. 能以程式積木來指揮物件以完成特定功能。 6. 能製作賽車遊戲及射擊遊戲。 7. 能分享自己的作品並給予他人建議。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-4 週	4	哈囉 KODU	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 數 s-II-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	1. KODU 案例 2. 基礎功能及介面 3. 遊戲設計流程	能透過範例體驗 KODU 的創作可能。 能在創作介面裡新建新檔、開啟舊檔。 能理解遊戲設計流程。	1. 教師示範如何開啟範例檔，並讓學生實際操作範例遊戲以建立 KODU 之概略結構觀念。 2. 在開始畫面裡操作新建檔、開啟舊檔或尋找線上範例檔等活動。 3. 教師講解遊戲設計之流程結構，學生能提出類似範例。	能操作範例遊戲並提出心得。 能完成新建檔或開啟舊檔等檔案管理。 能理解遊戲設計流程並提出例證。	巨岩【KODU 3D 遊戲小創客】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 5-10 週	6	工具排排站	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 地面工具 2. 物件工具 3. 路徑工具	能操作地面工具。 能操作物件工具。 能操作路徑工具。	1. 教師示範地面工具來建立平原、高山、盆地等各式地形，學生進行實作。 2. 此用物件工具來新增飛機、機器魚或樹木等物件角色。 3. 使用路徑工具來控制角色的移動。	能在 3D 世界裡建立指定地形。 能新增指定角色， 能新增移動路徑。	巨岩【KODU 3D 遊戲小創客】
第 11-16 週	6	3D 世界我做主	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝 1-II-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 編排程式 2. 生命值及分數規則 3. 賽車遊戲 4. 射擊遊戲	能進程式編排。 能完成生命值設定及建立分數規則。	1. 在角色上按右鍵開啟選單以進行各式程式編排。 2. 透過程式積木來對物件進行各種功能控制，例如移動、碰撞偵測、生命值設定及闖關分數機制設定。 3. 以上述工具及程式功能完成賽車遊戲及射擊遊戲。	能完成賽車遊戲及射擊遊戲。	巨岩【KODU 3D 遊戲小創客】
第 17-20 週	4	3D 遊戲間	資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 遊戲試玩 2. 社群分享	能體驗別人的遊戲作品並給予建議。 能在網路社群裡分享自己的作品	1. 遊戲作品開放體驗試玩並互相給予建議。 2. 將自己的作品分享至網路社群。	能分享彼此的作品並分享至網路社群。	巨岩【KODU 3D 遊戲小創客】

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。