

課程名稱	電腦新樂園	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共( 20 )節			
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)							
設計理念	結構與功能：認識資訊工具的基本結構，並了解其功能。							
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。							
課程目標	認識電腦的組成及操作，建構正確的電腦使用觀念，並使用鍵盤輸入打出繪本的讀後心得，操作「一小時玩程式」網站遊戲，建構正確的電腦使用觀念。							
配合融入之 領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input 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 type="checkbox"/> 自然科學 <input 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	內角新樂園 1. 在電腦指定位置建立個人資料夾。 2. 找到內角國小全球資訊網網站並回答出三種常用的區塊及連結位置。 3. 使用鍵盤輸入使用鍵盤輸入打出簡單的自我介紹(100字)。 4. 體驗運算思維課程(一)並完成「一小時玩程式」-星際大戰全部關卡。							
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	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			議題實質內涵					
第 1~4 週	4	認識電腦	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦基本配備</li> <li>2. Win10 作業系統操作</li> <li>3. 滑鼠操作</li> <li>4. 建立、更名或刪除資料</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能說出電腦基本配備</li> <li>2. 能學會系統操作</li> <li>3. 能熟練滑鼠操作</li> <li>4. 能學會建立、更名或刪除資料</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識電腦基本配備</li> <li>2. 練習操作電腦</li> <li>3. 滑鼠練習__食神大賽</li> <li>4. 實作資料的建立、更名或刪除</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 至少回答三種電腦基本配備</li> <li>2. 通過食神大賽</li> <li>3. 在指定位置建立個人資料夾</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書籍：WINDOWS10 電腦世界真有趣</li> <li>2. 繪本：Look inside:萬能的電腦</li> <li>3. 滑鼠練習__食神大賽：<a href="http://game.eduweb.com.tw/mouse_test/index.htm">http://game.eduweb.com.tw/mouse_test/index.htm</a></li> </ol>
第 5~6 週	2	介紹內角網站	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 內角國小全球資訊網網站內容</li> <li>2. 網站各區塊內容與連結介紹</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能學會瀏覽內角國小全球資訊網網站內容</li> <li>2. 能認識校網內容與連結</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瀏覽內角國小全球資訊網網站內容</li> <li>2. 自由探索校網</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 找到內角國小全球資訊網網站內容</li> <li>2. 回答出校網三種常用的區塊及連結位置</li> </ol>	內角國小全球資訊網網站內容
第 7~12 週	6	初階打字練習	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 5-I-2 認識常用標點符號</p> <p>國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鍵盤各功能區</li> <li>2. 輸入法切換</li> <li>3. 英打字母練習</li> <li>4. 中打注音符號練習</li> <li>5. 常用符號輸入</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識鍵盤各功能區</li> <li>2. 能切換中英文輸入</li> <li>3. 能使用中英文字母打字</li> <li>4. 能輸入常用符號</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹鍵盤功能</li> <li>2. 練習切換中英文輸入法</li> <li>3. 練習英打、中打字母與常用符號</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作使用鍵盤輸入打出簡單的自我介紹(100 字)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 校園打字機：<a href="http://www.eduweb.idv.tw/tape_g/">http://www.eduweb.idv.tw/tape_g/</a></li> <li>2. 英數鍵盤：<a href="http://163.26.76.7/Thunder/%E8%8B%B1%E6%96%87%E6%8C%87%E6%B3%95%E7%B7%B4%E7%BF%92.htm">http://163.26.76.7/Thunder/%E8%8B%B1%E6%96%87%E6%8C%87%E6%B3%95%E7%B7%B4%E7%BF%92.htm</a></li> <li>3. 中文打字練習：<a href="http://www.gbes.ylc.edu.tw/typing/">http://www.gbes.ylc.edu.tw/typing/</a></li> <li>4. 中英打字練習(文章)：<a href="http://game.hlc.edu.tw/typing/content.asp">http://game.hlc.edu.tw/typing/content.asp</a></li> </ol>
第 13~20	8	運算思維(一)	資 E3 應用運	1. 運算思維認	1. 能認識運算	1. 介紹運算思	1. 完成	1. 運算思維

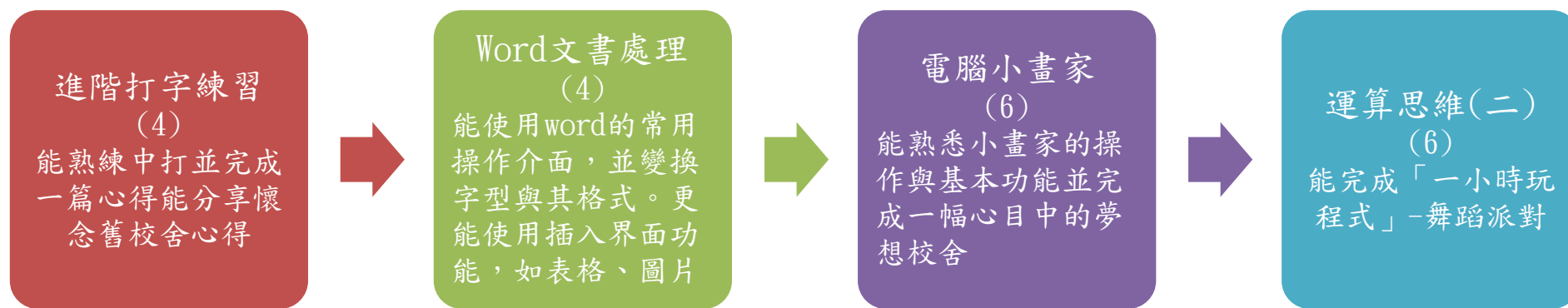
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

週			<p>算思維描述問題解決的方法。  <b>資 E13</b> 具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>識                  2. 「一小時玩程式」-星際大戰</p>	<p>思維                  2. 能完成「一小時玩程式」-星際大戰</p>	<p>維                  2. 實作「一小時玩程式」-星際大戰</p>	<p>「一小時玩程式」-星際大戰全部關卡</p>	<p><a href="https://code.org/">https://code.org/</a></p>
---	--	--	---	--	--	--	--------------------------	--

臺南市公立白河區白河國民小學 113 學年度第二學期三年級彈性學習科技蓮鄉課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	我是小小藝術家	實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係與交互作用：資訊科技與學校、在地生活的關係，透過互動產生影響。				
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-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	透過結合進階打字練習與簡易文書軟體，完成中打懷念舊校舍心得與創意課表，並運用繪圖軟體，繪製出心目中的夢想新校舍，最後透過操作「一小時玩程式」網站遊戲，初步認識運算思維入門課程(二)。				
配合融入之 領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input 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 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 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"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	內角藝術家 1. 完成中打懷念舊校舍心得 (200 字)。 2. 使用 Word 文書處理，完成自己的創意課表。 3. 使用電腦小畫家，繪製心目中的夢想校舍。 4. 體驗運算思維課程(二)並完成「一小時玩程式」-舞蹈派對所有關卡。				

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
------	----	---------	-----------------------------	--------------	------	------	------	----------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 1~4 週	4	進階打字練習	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 中打國字練習</li> <li>2. 鍵盤快速鍵介紹--複製、貼上、搜尋、全選</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟練中打並完成一篇心得</li> <li>2. 能分享懷念舊校舍心得</li> <li>3. 能學會快速鍵</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習中打與常用符號</li> <li>2. 中打：懷念舊校舍心得</li> <li>3. 分享懷念心得</li> <li>4. 快速鍵介紹與練習</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作完成中打懷念舊校舍心得(200字)</li> </ol>	懷念舊校舍心得學習單
第 5~6 週	4	Word 文書處理	<p>資 E1 認識常見的資訊系統</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法</p> <p>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 操作介面</li> <li>2. 文字輸入與格式變化</li> <li>3. 表格應用</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用 word 的常用操作介面</li> <li>2. 能變換字型與其格式</li> <li>3. 能使用插入介面功能，如表格、圖片</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習常用操作介面</li> <li>2. 練習變換字型與其格式</li> <li>3. 練習插入圖片</li> <li>4. 練習表格功能</li> <li>5. 實作-我的功課表</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作完成自己的創意課表</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書籍：OFFICE2016 WORD EXCEL POPEWPOINT 範例實作</li> </ol>
第 7~12 週	6	電腦小畫家	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 操作介面</li> <li>2. 各種筆刷</li> <li>3. 幾何圖案與曲線運用</li> <li>4. 彩色文字</li> <li>5. 圖案與背景</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟悉小畫家的操作與基本功能</li> <li>2. 能完成一幅心目中的夢想校舍</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹並操作小畫家的介面與工具列</li> <li>2. 運用小畫家的工具來創作一幅心目中的夢想校舍</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作繪製心目中的夢想校舍</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書籍：AKILA 魔法教室 WINDOWS10</li> </ol>
第 13~20 週	6	運算思維(二)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「一小時玩程式」-舞蹈派</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能完成「一小時玩程</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作「一小時玩</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成「一小時</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運算思維 <a href="https://code.org/">https://code.org/</a></li> </ol>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

		決的方法。 <b>資 E13</b> 具備學習 資訊科技的興 趣。	對	式」-舞蹈 派對	程式」-舞蹈 派對	玩程式」 -舞蹈派 對所有關 卡	
--	--	--	---	-------------	--------------	---------------------------	--