

課程名稱	大竹E了沒-電腦世界真有趣	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共( 21 )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：認識電腦的組成，學習電腦的操作，建構正確的使用觀念。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	透過認識電腦組成以及作業系統操作，學習正確使用電腦的方式。運算思維入門。				
配合融入之領域或議題	<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 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 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				
總結性表現任務	認識電腦配備、大竹校網。能登入學生認證系統。能輸入一篇作文，並完成運算思維課程。				

課程架構脈絡



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
第 1~3 週	3	認識電腦與基礎操作	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作	1. 電腦配備 2. Win10 系統	1. 能認識電腦基本配備 2. 能學會系統	1. 介紹電腦基本配備 2. 練習操作電	1. 回答電腦基本配備 2. 熟練系統	1. Win10 線上資料 <a href="https://0rz.tw/Pjhqf">https://0rz.tw/Pjhqf</a> 2. 打地鼠：

C6-1 彈性學習課程計畫

			方式。	3. 滑鼠 4. 資料夾	3. 能熟練滑鼠操作 4. 能學會建立、更名或刪除資料	3. 腦打地鼠小遊戲 4. 實作資料的建立、更名或刪除	與滑鼠操作 3. 實作評量	<a href="https://bit.ly/31V4Bc3">https://bit.ly/31V4Bc3</a>
第 4~5 週	2	大竹校網	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 學校首頁 2. 網站各區塊內容與連結	1. 能開啟學校首頁 2. 能認識校網內容與連結	1. 介紹學校首頁與常用的區塊及連結 2. 引導探索校網	1. 實作評量 2. 回答校網常用的區塊及連結位置	無
第 6~11 週	6	基本中英文打字練習	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母	1. 鍵盤各區 2. 輸入法 3. 英打練習 4. 中打注音符號 5. 常用符號	1. 能認識鍵盤各功能區 2. 能切換中英文輸入 3. 能中英文字母打字 4. 能輸入常用符號	1. 介紹鍵盤功能 2. 練習切換中英文輸入法 3. 練習英打、中打字母與常用符號	1. 回答鍵盤按鍵的功用 2. 使用鍵盤輸入一篇本學期的作文	1. 打字練習 <a href="https://Orz.tw/WBhhc">https://Orz.tw/WBhhc</a>
第 12 週	1	Open_id	資 E1 認識常見的資訊系統。	1. open_id	1. 能認識 open_id 2. 能使用 open_id 登入相關網站	1. 登入 open_id 4. 因材網、布可星球、學習吧	3. 完成 open_id 的登入	2. 學生認證系統
第 13~21 週	9	運算思維(一)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	1. 運算思維 2. Code.org 班級共學課程 1	1. 能認識運算思維 2. 能完成 Code.org-課程 1	1. 介紹運算思維 2. 實作 Code.org-課程 1	1. 完成 Code.org-課程 1 2. 態度評量	1. 運算思維 <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

課程名稱	大竹 E 了沒-我是微畫家	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共( 18 )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：認識作業系統內建的小工具，學習其操作方式來豐富我們的生活。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	透過文書軟體與繪圖軟體的運用與分享，能繪製出蓮圖像。能完成運算思維入門。				
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"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務	能分享並儲存中打心得、創作圖，完成運算思維課程二。				

課程架構脈絡



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
第 1~6 週	5	進階打字練習	國 6-II-4 書寫 記敘、應用、說 明事物的作品。 資 E9 利用資訊	1. 中打國字 2. 鍵盤快速鍵 3. 記事本	1. 能熟練中打 並完成一篇 心得 2. 能利用快速 鍵	1. 練習：中打 與常用符號 2. 練習：快速 鍵的使用 3. 中打：繪本	1. 完成中打： 繪本讀後心 得。 2. 能將打字完 成的記事本	1. 臺中市國小資訊 教育市本課程教學 計畫 <a href="https://bit.ly/3xIvMpN">https://bit.ly/3xIvMpN</a>

C6-1 彈性學習課程計畫

			科技分享學習資源與心得。		3. 能使用記事本的基本功能。 4. 能分享讀後心得	4. 讀後心得 分享:讀後心得	檔案存到指定個人資料夾。	2. 教學設計 <a href="https://bit.ly/3hLc0JX">https://bit.ly/3hLc0JX</a>  3. 教學素材 <a href="https://bit.ly/3r8S6GT">https://bit.ly/3r8S6GT</a>  2. Win10 資料 <a href="https://0rz.tw/Pjhqf">https://0rz.tw/Pjhqf</a>  4. 繪本：白河蓮花鄉
第 7~12 週	5	電腦小畫家	科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 小畫家介面 2. 筆刷 3. 幾何圖案與曲線 4. 彩色文字 5. 圖案與背景	1. 能熟悉小畫家的操作與基本功能 2. 能完成一幅蓮花創作圖	1. 介紹並操作小畫家的介面與工具列表 2. 運用小畫家的工具來創作一幅蓮花圖像	1. 回答工具列的功能 2. 完成的蓮花創作圖	1. 臺中市國小資訊教育市本課程教學計畫 <a href="https://bit.ly/3xIvMpN">https://bit.ly/3xIvMpN</a> 2. 教學設計 <a href="https://bit.ly/2U0uJ9v">https://bit.ly/2U0uJ9v</a>  3. 教學素材 <a href="https://bit.ly/3rbKcwh">https://bit.ly/3rbKcwh</a>  2. Win10 小畫家 <a href="https://bit.ly/3hDluAx">https://bit.ly/3hDluAx</a>
第 13~21 週	8	運算思維(二)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。	1. 運算思維與生活 2. Code.org 班級共學 - 課程 2	1. 能了解運算思維與生活的連結 2. 能完成 Code.org-課程 2	1. 介紹運算思維的實例 2. 實作 Code.org-課程 2	1. 完成 Code.org-課程 2 2. 態度評量	1. 運算思維 <a href="https://code.org/">https://code.org/</a>

C6-1 彈性學習課程計畫

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。