

## 臺南市立東區德高國民小學 113 學年度(第一學期)三年級彈性學習生活學習家課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	科技新生活(一)	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共( 22 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	互動與關聯：透過學習電腦軟硬體、 <b>藝術美化視窗與中英文打字</b> 的操作功能，覺察電腦在生活中可以扮演的角色與應用。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力。				
課程目標	1. 啟發學生電腦學習動機和興趣， <b>指出電腦軟硬體及在生活上的應用</b> ，並能健康使用電腦。 2. 從做中學，教導學生熟悉正確鍵盤操作技巧，並能 <b>結合國語與英文的詞彙</b> ，以中英文輸入完成句子打字。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	能口頭表達電腦軟硬體名稱，舉例說明電腦在生活中的應用，並以中英文輸入完成句型打字。				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	一、生活好麻吉 —電腦	資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資 議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 國 4-II-4 能 分辨形近、音近 字詞，並正確使用。 英 5-III-3 能聽 懂、讀懂國小階 段基本字詞及 句型，並使用於 簡易日常溝通。	資S-II-1 常見系統 平台之基本 功能操作。  資議H-II -1 健康數位習 慣的介紹。	<b>以中英文單 字介紹電腦 世界的軟硬 體、電腦教室 守則、電腦和 基本配備、電 腦周邊設備</b>	1. 透過教師提問，請學生想一想 日常生活中有哪些電腦的應 用？讓學生察覺電腦應用無 所不在，再藉由課本或動畫影 片介紹，補充說明電腦科技的 應用無遠弗屆。 2. 向學生介紹電腦教室的環 境，並宣讀電腦教室使用守 則，使學生能正確、安全的操 作電腦。 3. 透過動畫影片，讓學生認識電 腦發展的歷史；再藉由實際觀 察， <b>以中文與英文介紹電腦配 備與周邊設備的專有名詞。</b>	1. 口頭問 答 2. 操作練 習 3. 態度評量	1. 巨岩版 Windows10 電 腦入門  2. 巨岩版 線上影音及好 玩教學遊戲
第6-10週	5	二、點點按按玩 電腦	資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資 議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。	資S-II-1 常見系統平 台之基本功 能操作。	認識電腦軟 體、開機啟動 電腦、滑鼠的 使用、觸控裝 置的體驗、光 碟機和螢幕 操作、關機說 Bye!Bye! 寶 貝我的電腦。	1. 老師講述常見的作業系統種 類及 Windows10。 2. 老師教導學生如何正確開、關 機及注意事項。 3. 老師教導學生如何正確使用 滑鼠，並透過教學軟體，練習 滑鼠操作。 4. 藉由教學影片介紹光碟機、螢 幕及喇叭操作。 5. 老師提問並小組討論，如何保	1. 口頭問 答 2. 操作練 習 3. 態度評量	1. 巨岩版 Windows10 電 腦入門  2. 課後評量- 觀察和比較

						養及清潔電腦配備以及注意事項。		
第 11-16 週	6	三、美編視窗介面	<p>資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資 議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p>	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	以藝術個人美編觀點進行視窗美化、桌面美化與設定、開始執行程式、簡化程式啟動步驟	<ol style="list-style-type: none"> <li>帶領學生認識 Windows10 桌面環境及認識基本工具圖示，介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。</li> <li>教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好美化設定桌面背景、佈題主題等設置。</li> <li>認識開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及如何應用小算盤等程式，進而學習如何簡化程式啟動步驟等。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作練習</li> <li>態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>巨岩版 Windows10 電腦入門</li> <li>巨岩版 線上影音及好玩教學遊戲</li> <li>課後評量-實作桌布輪播秀設定</li> </ol>
第 17-22 週	6	四、英文打字 ABC	<p>資t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>英 5-III-3 能聽</p>	<p>資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p> <p>資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p>	以學習過的英文詞彙，認識鍵盤、健康正確打字、趣味英打練習、英文輸入練習和修改、校園打字專家、快速鍵和視窗並列。	<ol style="list-style-type: none"> <li>老師請學生找找看 26 個英文字母在鍵盤上哪些位置，接著介紹鍵盤的功能鍵、打字區、數字鍵、方向鍵等等配置。</li> <li>透過「手指童謠」，讓學生認識正確的英打指法，了解每根手指頭應負責的鍵盤位置。</li> <li>教導「校園打字」軟體，讓學生分段練習基準鍵、食指位移、上列鍵、下列鍵等按鍵位置，學習正確英語打字</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作練習</li> <li>態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>巨岩版 校園打字 Game</li> <li>課後評量-實作輸入</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)

			懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。			輸入。		
--	--	--	-----------------------------	--	--	-----	--	--

◎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。

## 臺南市立東區德高國民小學 113 學年度(第二學期)三年級彈性學習生活學習家課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	科技新生活(二)	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共( 22 )節					
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)									
設計理念	互動與關聯：透過學習 <b>中英文打字與小畫家藝術創作</b> 的操作功能，覺察電腦在生活中可以扮演的角色與應用。									
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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。									
課程目標	1. 從做中學，教導學生熟悉正確鍵盤操作技巧，並能 <b>結合國語與英文的詞彙</b> ，以中英文輸入完成句子打字。 2. 教導學生學會繪圖軟體小畫家，能 <b>利用藝術思維構思畫畫流程與創作</b> 。 3. 培養學生當碰到問題，能具備使用電腦的思維來解決問題的能力。									
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	Windows10 作業系統軟體基本操作、電腦中英文輸入、使用電腦進行繪圖創作。									
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)										
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;">           中文輸入ㄅㄆㄇ (5節) 認識注音鍵盤與練習中文輸入         </div>		➔	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;">           檔案管理小達人 (5節) 認識電腦檔案的種類與管理         </div>		➔	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;">           電腦繪圖小畫家 (6節) 學習小畫家介面並創作圖畫         </div>		➔	<div style="background-color: #008080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;">           運算思維初體驗 (6節) 認識電腦程式的基本運作         </div>	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	一、中文輸入 ㄅㄆㄇ	資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資 議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資 議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 國 4-II-4 能 分辨形近、音近字詞，並正確使用。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。  資 議 T- II-1 資料處理軟體的基本操作。	以微軟注音輸入法、注音輸入， <b>運用學習過的中文詞會結合標點符號</b> 運用，完成中文句型打字。	1. 認識微軟新注音輸入法，請學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤的哪些位置。 2. 接著教導如何切換輸入法，中、英模式切換。 3. 啟動 WordPad 文書編輯，並介紹注音輸入與組字，包括自動辨識選字、自行選字或換詞、標點符號輸入等。 4. <b>教導使用「唐詩三百首」</b> ，熟練注音按鍵、常用詞句輸入和多音練習。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	1. 巨岩版校園打字 Game  2. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字
第6-10週	5	二、檔案管理 小達人	資 議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資 議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 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	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。  資 議 D- II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。	檔案管理的重要性、檔案和資料夾、檔案整理和釘選、檢視和排序、搜尋和備份、刪除和資源回收筒。	1. 透過教學動畫影片，向學生介紹檔案架構、類型和檔案總管，熟知如何修改檔名，並認識副檔名的重要性。 2. 教導學生檔案總管使用方法，如何「新增、選取、複製、移動、刪除」檔案、資料夾。 3. 介紹檔案分門別類管理的祕訣，請學生動腦想一想如何快速找到檔案，並建立資料備份的觀念，隨身碟使用的注意事項。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	1. 巨岩版線上影音及好玩教學遊戲  2. 課後評量-檔案歸類連連看

			行動。					
第 11-16 週	6	<b>三、電腦繪圖小畫家</b>	資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。  藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	資T-II-1 繪圖軟體的使用。  視E-II-2 媒材、技法及工具知能。	<b>以美術色彩學介紹色彩原理</b> ，以小畫家進行電腦繪製。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識小畫家繪圖軟體及操作介面。</li> <li>2. <b>介紹色環、色彩學以及色彩的調和。</b></li> <li>3. 講解多種繪圖工具與技巧，介紹如何畫一間房子？利用直線和填入，畫出斜斜的屋頂。</li> <li>4. 解說繪製技巧和流程以及初始設定。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	課後評量-實作繪製 3D 作品
第 17-22 週	6	<b>四、運算思維初體驗</b>	科 議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資 議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資 議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 自 ah-II-2 透過有系統的分	資t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	用電腦思維解決問題、Code.org 玩中學、開始闖關遊戲、不同事件、發射武器和重複執行、創造遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用 Code.org 培養運算思維能力。</li> <li>2. 老師教導與分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和設定移動距離。</li> <li>3. 做錯時，先讓學生想一想問題出在哪裡，小組討論出解決方法，老師再給予指導。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	課後評量-實作射擊遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。					
--	--	--	-----------------------	--	--	--	--	--

◎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。