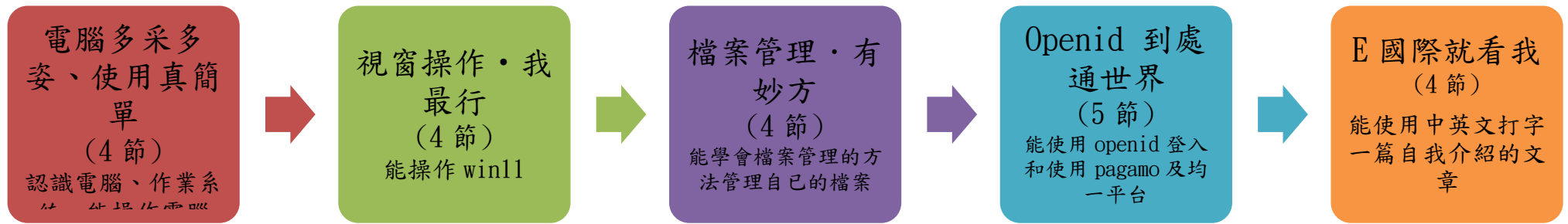


學習主題名稱 (中系統)	E 起來動腦	實施年級 (班級組別)	三年級上學期	教學節數	本學期共(19)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	關係：讓學生發現生活中的電腦應用，認識電腦的軟硬體功能，學會操作滑鼠鍵盤，輸入中英文自我介紹文章，分享至全世界。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 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-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				
課程目標	1.啟發學生電腦學習動機和興趣，包括了解電腦軟硬體及在生活上的應用，並能健康使用電腦。 2.使學生具備 Windows 11 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。 3.從做中學，教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。 4.分享自我介紹給全世界。				
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 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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>	向世界介紹自己，完成中英文打字自我介紹文章。				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 週 ～ 第 4 週	3	第一章 電腦多采多 姿、使用真簡 單	1.資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 2.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 3.資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 4.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 5.資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 1.資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 2.資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3.資 S-II-2 常見系統平臺之使用與維護。	1.神奇的電腦世界 2.電腦的由來 3.電腦教室守則 4.電腦和基本配備 5.背後連接埠和不同類型的電腦 6.電腦周邊設備(和用品) 7.健康使用電腦(健康操) 1.認識電腦軟體 2.開機啟動電腦 3.滑鼠的使用上機練習:卡打車打打氣 4.觸控裝置的體驗 5.光碟機螢幕操作 6. 關 機 說 Bye!Bye! 7.寶貝我的電腦	1.認識作業系統 2.軟體介紹 3.正確姿勢使用電腦 4.遵守使用規則 5.知道日常生活中,有哪些是電腦的應用 6.認識電腦有哪些種類 7.知道電腦的基本配備,並瞭解各個功能 8.認識電腦周邊有哪些設備 1.學習電腦的基本操作 2.認識 Win11 3.知道如何操作視窗環境 4.練習利用滑鼠開啟移動關閉視窗等技巧 5.認識開始功能表的介紹 6.體驗 Win10 的平板模式—觸控功能 7.學會如何正常電腦關機	壹、準備活動 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「日常生活中有哪些電腦的應用？」藉以引起學習動機。 2.透過動畫影片，讓學生認識電腦由來。 3.向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 4.藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，背後有哪些連接埠，和各式各樣的電腦。 5.依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。 6.老師示範正確坐姿，教導學生電腦健康操，使其了解使用電腦健康保健觀念。 參、綜合活動 1.學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2.觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。 3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「你會正確的開機和關機	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1.Windows 11 電腦入門輕鬆學 2.影音動畫教學 3.範例光碟 4.宏全線上好玩教學遊戲 5.課後評量-觀察和比較 6.成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						<p>嗎？」藉以引起學習動機。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。 3.教導學生如何使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」軟體，練習滑鼠操作。 4.透過教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。 5.介紹光碟機、螢幕及喇叭的使用，實際指導學生操作螢幕、喇叭的調整。 6.教導學生如何正確關機，及關機注意事項。 7.老師提問並分組討論，如何保養、清潔電腦配備及注意事項。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2.學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉滑鼠移動、按一下左鍵等操作方式。 3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 		
第 5 週 ~ 第 8 週	4	第二章 視窗操作・我最行	<ol style="list-style-type: none"> 1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.小視窗夢遊仙境 2.小滑鼠變魔術 3.環保除害蟲: 寓教於樂 4.桌面美化與設定 5.開始執行程式 6.簡化程式啟動步驟 	<ol style="list-style-type: none"> 1.練習觀察自己的電腦資訊 2.能夠自在的用滑鼠操作電腦 3.依個人需求設定電腦 4.設定螢幕解析度和文字大小 5.學習釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面背景呢？」藉以引起學習動機。 2.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。 3.說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4.教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 5.介紹開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查 	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Windows 11 電腦入門輕鬆學 2.影音動畫教學 3.範例光碟 4.宏全線上好玩教學遊戲 5.課後評量-實作桌布輪播秀設定 6.成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						<p>看天氣等程式。</p> <p>6.引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。</p> <p>2.學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。</p> <p>3.學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。</p> <p>4.學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。</p> <p>5.老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p>		
第 9 週 ～ 第 12 週	4	第三章 檔案管理·有妙方	<p>1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>3.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>4.資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>1.檔案管理的重要性</p> <p>2.檔案和資料夾(分門別類管理)</p> <p>3.檔案整理和釘選</p> <p>4.檔案檢視和排序</p> <p>5.檔案搜尋和備份</p> <p>6.刪除和資源回收筒</p>	<p>1.知道檔案管理的重要性</p> <p>2.會操作檔案整理和釘選</p> <p>3.學會檔案檢視和排序、搜尋和備份</p> <p>4.認識刪除和資源回收筒</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1.教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。</p> <p>2.介紹檔案和資料夾，讓學生熟悉檔案命名、副檔名類型和圖示。</p> <p>3.教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。</p> <p>4.說明檔案檢視和排序的方法，及檔案文件的預覽。</p> <p>5.介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀念，和隨身碟使用注意事項。</p> <p>6.教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生嘗試修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。</p> <p>2.依老師的提示，學習完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。</p> <p>3.老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.Windows 11 電腦入門輕鬆學</p> <p>2.影音動畫教學</p> <p>3.範例光碟</p> <p>4.宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5.課後評量-檔案歸類連連看</p> <p>6.成果採收遊戲</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 13 週 ~ 第 17 週	5	第四章 Openid 到處通 世界	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	1. 台南市學生認證系統 2. openid 帳號及密碼 3. 忘記密碼時自行解救方法 4. openid 可登入的相關網站	1.能認識台南市學生認證系統 openid 2.能記清楚 openid 帳號及密碼 3.能忘記密碼時自行解救 4.能使用 openid 登入學習相關網站	壹、準備活動 ◎展示均一平台、pagamo 等好玩的學習平台。 ◎如何在這些平台使用與學習呢？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提供 openid 給學生登入。 2.教導學生正確記下 openid 帳號、密碼的方式。 3.教導學生忘記帳密時的解決方法。 4.介紹各個 openid 可登入的學習網站。 參、綜合活動 1.讓學生使用 openid 登入 pagamo 2.讓學生使用 openid 登入均一平台	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1. 台南市學生認證系統 2. pagamo 3. 均一平台
第 18 週 ~ 第 22 週	3	第五章 E 國際就看我	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 4.資 a-II-2 能建立健康的數位使用習慣與態度。 【跨領域】 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 國 4-II-1 認識常用國字至少 1800 字，使用 1200 字。 國 4-II-2 利用共同部件擴充識字量。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並	1.認識鍵盤 2.健康正確打字 3.趣味英打練習 4.英文輸入和修改存檔 5.校園打字專家 CAI 6.快速鍵和視窗並列	1.認識鍵盤上各區域的功能 2.認識鍵盤有哪些組合鍵和功能 3.練習鍵盤指法 4.使用英文打字軟體 5.開始練習打字	壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「能快速找到 26 個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。 2.教導學生正確英打指法，說明每根手指頭應負責的按鍵。 3.教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按鍵位置。 4.教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 5.進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 6.介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。 參、綜合活動 1.學生找出鍵盤上 26 個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。 2.學生搭配打字軟體上機練習，以健康	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1.Windows 11 電腦入門輕鬆學 2.影音動畫教學 3.範例光碟 4.宏全線上打字練習或校園打字專家軟體 5.課後評量-實作英文自我介紹 6.成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			正確使用。			打字方法，培養正確標準指法。 3.學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4.開啟記事本，輸入簡單英文自我介紹，作為這一單元的評量作業。 5.老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
	19							

◎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。

臺南市公立南區永華國民小學 113 學年度(第二學期)三年級彈性學習永華 e 國際課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	E 起來動腦	實施年級 (班級組別)	三年級下學期	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：讓學生發現運算思維、程式設計的關聯。 模式：利用電腦繪圖軟體的規律完成繪圖作品				
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 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念達。 E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 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.落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 2.教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。 3.教導學生學會繪圖軟體小畫家，能利用電腦思維構思畫畫流程與創作。 4.可以遵守網路禮儀與資訊安全將永華特色繪圖作品分享全世界 5.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 <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 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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>	1.繪製永華地方特色的小畫家繪圖作品，將作品上網在網路世界介紹永華地方特色。 2.完成 Code.org 任務，並在網路上分享自行創作的作品。				
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)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center; width: 20%;"> 中文輸入·頂 呱呱 (6 節) 能使用注音輸入法 </div> <div style="font-size: 2em; color: #e91e63;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #8bc34a; color: white; text-align: center; width: 20%;"> 小畫家·塗塗 鴉 (6 節) 能使用小畫家畫出 </div> <div style="font-size: 2em; color: #8bc34a;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #9c27b0; color: white; text-align: center; width: 20%;"> 初探網路大挑 戰 (4 節) 能使用瀏覽器瀏覽 </div> <div style="font-size: 2em; color: #9c27b0;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #00bcd4; color: white; text-align: center; width: 20%;"> 運算思維初體 驗 (4 節) 能通過 code.org 的 </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 週 ~ 第 6 週	6	第六章 中文輸入·頂 呱呱	1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 3.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 4.資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 【跨領域】 5.國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 6.國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 7.國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	1.微軟注音輸入法 2.注音切換和輸入 3.標點符號打法 4.智慧辨識選字 5.趣味中打練習 6.WordPad 文書編輯 7.電腦也有便利貼	1.認識微軟輸入法 2.認識文書小工具－WordPad 3.學習輸入中文和標點符號	壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。 2.教導開啟 WordPad，利用 Shift 鍵切換中英文模式輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。 3.說明常用標點符號打法，包括快速鍵。 4.講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。 5.教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。 6.教導學生學習 WordPad 基本文書編輯。 7.接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。 參、綜合活動 1.學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2.熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3.依照老師指示，開啟 WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4.老師可使用「成果採收測驗」，由學	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1.Windows 11 電腦入門輕鬆學 2.影音動畫教學 3.範例光碟 4.宏全線上打字練習或校園打字專家軟體 5.課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字 6.成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 7 週 ~ 第 12 週	5	第七章 小畫家·塗塗鴉	<p>1.資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>2.資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>3.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>4.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5.藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>6.藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>7.綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p>	<p>1.電腦畫畫變簡單了</p> <p>2.畫畫做中學</p> <p>3.圖案改造和複製</p> <p>4.重疊組合造型</p> <p>5.曲線的應用</p> <p>6.背景和造型組合</p> <p>7.文字工具和點綴</p>	<p>1.認識小畫家</p> <p>2.練習繪製幾何圖形</p> <p>3.練習使用線條與橡皮擦</p> <p>4.學習填色與影像翻轉</p> <p>5.試著列印作品與另存新檔</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1.教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。</p> <p>2.引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？再引導使用矩形、填入色彩、直線等工具繪製。</p> <p>3.解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。</p> <p>4.教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。</p> <p>5.解說怎麼畫小雪人？</p> <p>6.學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？</p> <p>7.進而教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴，完成卡片。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。</p> <p>2.學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。</p> <p>3.學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人。</p> <p>4.學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>5.依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.Windows 11 電腦入門輕鬆學</p> <p>2.影音動畫教學</p> <p>3.範例光碟</p> <p>4.宏全線上好玩教學遊戲</p> <p>5.課後評量-實作繪製 3D 作品</p> <p>6.成果採收遊戲</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						6.老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 13 週 ～ 第 16 週	4	第八章初探網路大挑戰	1.資融 T-II-3 瀏覽器的體驗。 2.資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 3.資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1.瀏覽器 2.特色作品	1.認識什麼是網際網路 2.認識瀏覽器 3.瀏覽網站 4.網路倫理與資訊安全 5.產出作品	1.瞭解網際網路的是什麼 2.知道如何連接上網，且網路有什麼服務 3.認識 Chrome 或 Edge 瀏覽器 4.開啟瀏覽器，瀏覽網站 5.選擇小畫家繪製與永華有關作品 6.分享作品到全世界	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1.說出網路與生活的重要 2.使用瀏覽器瀏覽網站 3.相互觀摩優良作品
第 17 週 ～ 第 22 週	5	第九章 運算思維初體驗	1.資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(樣式識別與分析)。 2.資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 3.資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 4.資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 【跨領域】 5.數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格；報讀長條圖與折線圖，並據以做簡單推論。	1.用電腦思維解決問題 2.Code.org 玩中學 3.開始闖關遊戲 4.不同的事件 5.發射武器和重複執行 6.自由創造遊戲	1.用電腦思維解決問題 2.Code.org 玩中學 3.開始闖關遊戲 4.不同的事件 5.發射武器和重複執行 6.自由創造遊戲	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 1.教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。 2.開啟 Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3.老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 4.指導學生完成一至五關挑戰。 5.說明第六關至第九關挑戰。 6.引導學生執行第十關，讓學生自由創造遊戲。 參、綜合活動 1.老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第九關。 2.學生一步一步嘗試完成關卡。 3.學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。 4.老師可使用「成果採收測驗」，由學	1.口頭問答 2.操作練習 3.學習評量	1.Windows 11 電腦入門輕鬆學 2.影音動畫教學 3.範例光碟 4.宏全線上好玩教學遊戲 5.課後評量-實作射擊遊戲 6.成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						生答題，即時評量學生的學習狀況。		
	20							

◎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。