

學習主題名稱 (中系統)	電腦世界起步走	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. ■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與運算思維入門。				
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 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		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	<b>電腦世界起步走創作分享</b> 1. 認識電腦的基本操作，熟悉滑鼠鍵盤的使用 2. 透過輸入一篇本學期創作的短文或新詩，熟悉中英文操作 3. 學習使用臺南市學生認證系統，登入各個線上學習網站 4. 分享創作的短文或新詩				
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)					

認識電腦  
(3)  
元件分析



玉豐網站  
(2)  
元件分析



打字練習  
(5)  
運用元件



Open\_id  
(2)  
運用元件

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 1~3 週	3	認識電腦	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	1. 電腦基本配備 2. Win10 作業系統 3. 資料與資料夾	1. 能認識電腦基本配備 2. 能學會系統操作 3. 能熟練滑鼠操作 4. 能學會建立、更名或刪除資料	1. 介紹電腦基本配備 2. 練習操作電腦 3. 打地鼠小遊戲 4. 實作資料的建立、更名或刪除	1. 回答電腦基本配備 2. 熟練系統與滑鼠操作 3. 指定位置建立個人資料夾	1. 書籍：AKILA 魔法教室 WINDOWS10 2. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/860309844">https://scratch.mit.edu/projects/860309844</a>
第 4~5 週	2	玉豐網站	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. 自由探索校網	1. 回答校網常用的區塊及連結位置	無
第 6~11 週	5	打字練習	5-I-2 認識常用標點符號(國語文) 3-I-1 正確認念、拼讀及書寫注音符號(國語文) 3-II-1 能	1. 鍵盤各功能區 2. 輸入法 3. 英打字母 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	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. 使用鍵盤輸入本學期的創作短文或新詩	1. 打字練習 <a href="http://www.kiec.kh.edu.tw/typing/index.asp">http://www.kiec.kh.edu.tw/typing/index.asp</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			辨識 26 個 印刷體大小 寫字母(英 語文)		常用符 號			
第 12 週	2	Open_id	資 E1 認識 常見的資訊 系統。	1. 學生認證 系統	1. 能認識 open_id 2. 能使用 open_id 登入相 關網站	1. 登入 open_id 2. 因材網、布可星球	1. 完成 open_id 的登入	1. 學生認證系統
第 13~18 週	6	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 的簡介 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 並描 述問題 解決的 方法	1. 介紹運算思維 2. 實作 Code.org-課 程 1	1. 完成 Code.or g-課程 1	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，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)	我是小畫家	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. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	系統與模型：認識 scratch 軟體，學習內建模組的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	使用 scratch 內建繪圖軟體與角色，創作出一幅的動態圖像並分享，並學習運算思維入門。				
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 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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	我是小詩人創作分享 1. 使用 scratch 繪圖工具進行背景與角色創作 2. 使用 scratch 繪圖工具與內建角色進行動態圖像製作 3. 分享自創的動態圖像				
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)					

scratch-小小畫家  
(6)  
運用元件



scratch-動態圖像  
(8)  
運用元件  
形式展現

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 1~6 週	6	Scratch-小小畫家	科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E5 繪製簡單草圖呈現設計構想。 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。(藝術)	1. Scratch 繪畫介面 2. 各種筆刷 3. 幾何圖案與曲線 4. 彩色文字 5. 圖案與背景	1. 能熟悉 Scratch 小畫家的操作與基本功能 2. 能使用圖庫完成一幅背景與一個角色	1. 介紹並操作 Scratch 小畫家的界面與工具列 2. 運用 Scratch 小畫家的工具與圖庫來創作一幅圖像	1. 回答工具列的功能 2. 完成的創作圖，儲存於個人資料夾並分享	1. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
第 7~14 週	8	Scratch-動態圖像	6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。(國語文) 資 E9 利用資訊科技分享學習心得。 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。(藝術)	1. 中打國字 2. Scratch 內建角色 3. scratch 程式方塊	1. 能描述場景並熟練中打 2. 能使用 scratch 的程式方塊 3. 能使用 Scratch 進行動圖創作	1. 中打字幕：場景描述 2. scratch：挑選合適的內建角色 3. 利用程式方塊 4. 完成 scratch 作品 5. 分享作品	1. 完成場景描述 2. 完成 Scratch-動態圖像 3. 分享作品	無

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			術)					
第 15~18 週	4	運算思維(二)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運算思維與生活</li> <li>2. Code.org 班級共學 - 課程 2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解運算思維與生活的連結</li> <li>2. 能完成 Code.org-課程 2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹運算思維的實例</li> <li>2. 實作 Code.org-課程 2</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 Code.org-課程 2</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>

◎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。