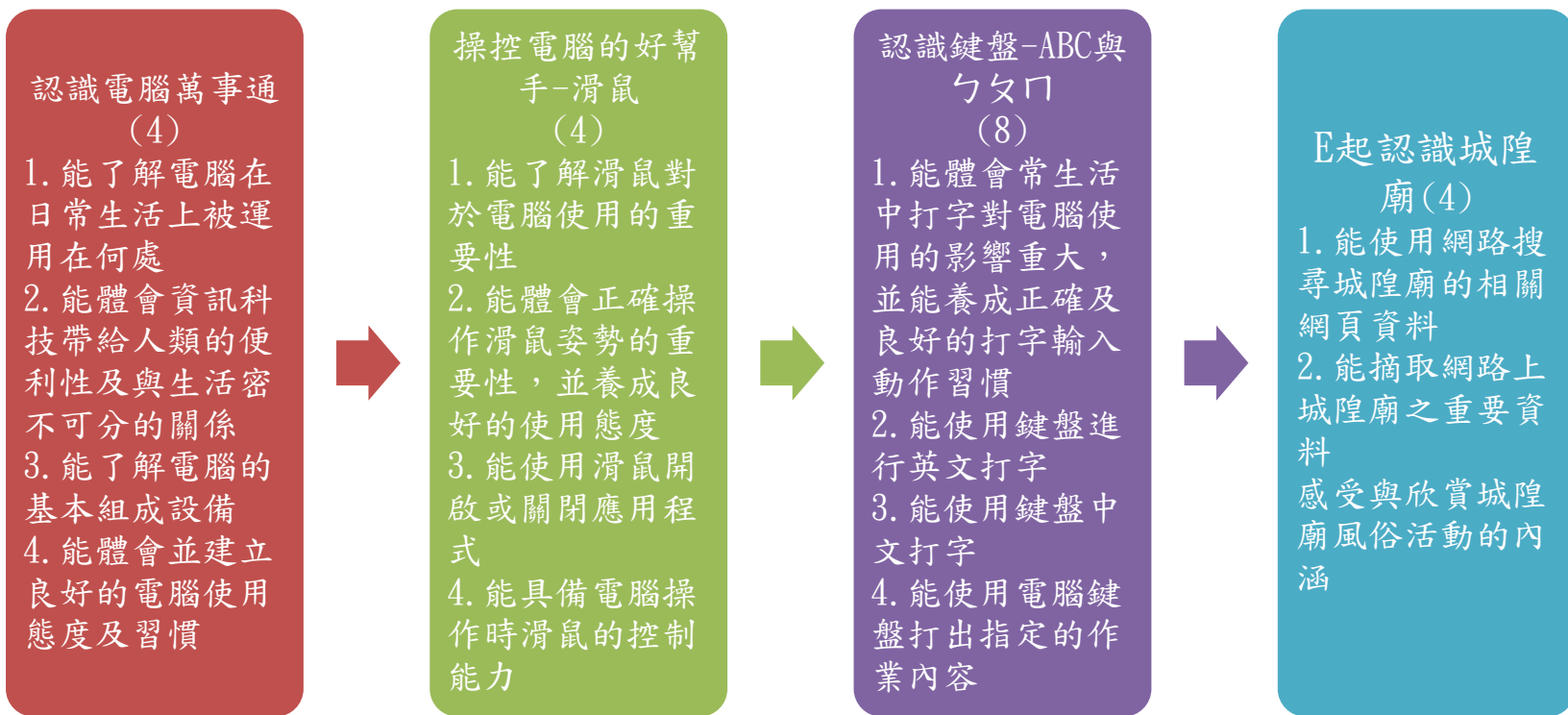


學習主題名稱 (中系統)	有求必應 E 起來	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	關係、結構與功能—連結電腦與日常生活的關係， <b>電腦硬體</b> 的基本結構與功能，透過網頁 <b>故事內容</b> 與 <b>文化習俗</b> 的介紹，了解信仰與生活的關聯。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	使學生 <b>具備</b> 科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。 E-C3 具備 <b>理解</b> 與關心本土與國際事務的素養，並 <b>認識</b> 與包容文化的多元性。				
課程目標	能 <b>具備</b> <b>電腦硬體</b> 的基本操作能力及素養，能藉由網頁媒體 <b>理解</b> <b>故事內容</b> 及 <b>認識</b> <b>文化習俗</b>				
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 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 checked="" 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>	1. 能正確地說出電腦周邊設備名稱 2. 能正確的使用滑鼠，並完成開機、關機 3. 能使用電腦鍵盤完成英文與中文打字 4. 能使用網頁搜尋「城隍廟」，並會將資料複製、貼上到記事本				
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 <small>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</small>	學習內容 <small>(校訂)</small>	學習目標	學習活動 <small>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</small>	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-4 週	4	認識電腦萬事通	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 科 E1 <b>了解</b> 平日常見科技產品的用途與運作方式</li> <li>● 科 E3 <b>體會</b> 科技與個</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生活中常用的科技產品與其特色</li> <li>2. 康健的數位使</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能<b>了解</b>電腦在日常生活上被運用在何處</li> <li>2. 能<b>體會</b>資訊科技</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 討論電腦系統在生活中，運用在何處？</li> <li>2. 討論資訊科技與現代生活的密切關係</li> <li>3. 認識電腦的硬體及週邊設備</li> <li>4. 介紹電腦操作的規則及正</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能說出常見的電腦硬體及週邊設備的用途與應用範圍</li> <li>2. 能熟知電</li> </ol>	WINDOWS 11 電腦入門輕鬆學（宏全資訊）

			<p>人及家庭生活的互動關係</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 科 E4 <b>體會</b> 動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度</li> <li>● 資 E10 能 <b>了解</b> 資訊科技於日常生活之重要性</li> <li>● 資 E11 能 <b>建立</b> 康健的數位使用習慣與態度</li> </ul>	<p>用習慣</p> <p>3. 資訊科技之使用原則</p>	<p>帶給人類的便利性</p> <p>及與生活密不可分的關係</p> <p>3. 能 <b>了解</b> 電腦的基本組成設備</p> <p>4. 能 <b>體會</b> 並 <b>建立</b> 良好的電腦使用態度及習慣</p>	<p>確的操作姿勢並練習操作</p>	<p>腦教室的使用規範並能確實遵守</p> <p>3. 能正確的做出電腦使用應有的姿勢</p> <p>4. 能知道電腦病毒的傳播與入侵途徑，並有良好的使用習慣</p> <p>5. 會使用防毒軟體更新病毒碼</p>	
<p>第 5-8 週</p>	<p>4</p>	<p>操控電腦的好幫手-滑鼠</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 科 E2 <b>了解</b> 動手實作的重要性</li> <li>● 科 E4 <b>體會</b> 動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度</li> <li>● 資 E2 能 <b>使</b></li> </ul>	<p>1. 電腦滑鼠</p> <p>2. 電腦滑鼠之功能與操作</p> <p>3. 滑鼠練習遊戲</p>	<p>1. 能 <b>了解</b> 滑鼠對於電腦使用的重要性</p> <p>2. 能 <b>體會</b> 正確操作滑鼠姿勢的重要性，並養成良好的</p>	<p>1. 說明滑鼠與電腦操作的關聯性</p> <p>2. 認識各類滑鼠並學習良好的操作滑鼠方式與習慣</p> <p>3. 認識滑鼠的游標及按鍵的功能，並利用「滑鼠練習遊戲」練習正確操控滑鼠</p> <p>4. 操控滑鼠正確關閉或重新啟動電腦</p>	<p>1. 能正確的做出滑鼠使用時應有的姿勢</p> <p>2. 能知道各種滑鼠的形態及發展歷史</p> <p>3. 能辨識各種滑鼠游</p>	

			<p>用資訊科技解決生活中簡單的問題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>資 E13 能具備學習資訊科技的興趣</li> </ul>		<p>使用態度</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>能使用滑鼠開啟或關閉應用程式</li> <li>能具備電腦操作時滑鼠的控制能力</li> </ol>		<p>標形狀變化的意義</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>能順利操作滑鼠左鍵、右鍵及滾輪，完成指定功能</li> <li>可以依老師指令，利用滑鼠開啟指定的應用程式</li> <li>能開啟滑鼠練習應用程式，並能利用軟體充份練習操作時的動作精確度</li> <li>能操作滑鼠關閉處於開機狀態的電腦</li> </ol>	
第 9-16 週	8	認識鍵盤-ABC 與ㄅㄆㄇ	<ul style="list-style-type: none"> <li>科 E4 體會動手實作的樂趣，</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>電腦鍵盤</li> <li>電腦鍵</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能體會常生活中打字對電</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>認識鍵盤的功能及學習並練習正確打字指法的指導</li> <li>運用記事本正確的打出一</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能知道電腦使用時，常用</li> </ol>	

			<p>並養成正向的科技態度</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</li> <li>● 資 E7 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係</li> </ul>	<p>盤之功能與操作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 附屬應用程式 -- 記事本</li> <li>4. Chrome 網頁</li> </ol>	<p>腦使用的影響重大，並能養成正確及良好的打字輸入動作習慣</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 能使用鍵盤進行英文打字</li> <li>3. 能使用鍵盤中文打字</li> <li>4. 能使用電腦鍵盤打出指定的作業內容</li> </ol>	<p>段英文句子</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 運用記事本正確的打出簡短的中文語詞</li> <li>4. 完成指定任務—「網頁網址輸入列內輸入指定文字」</li> </ol>	<p>的鍵盤功能鍵，並瞭解使用時機</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 能正確的將手指放在打字的標準位置上，並運用指法在鍵盤移動</li> <li>3. 會利用滑鼠及鍵盤切換中英文及全半形</li> <li>4. 能開啟記事本並在記事本上打出 What is your name ?並設定文字格式</li> <li>5. 能開啟記事本，並在記事本上打出「立人國</li> </ol>
--	--	--	--	---	--	---	---

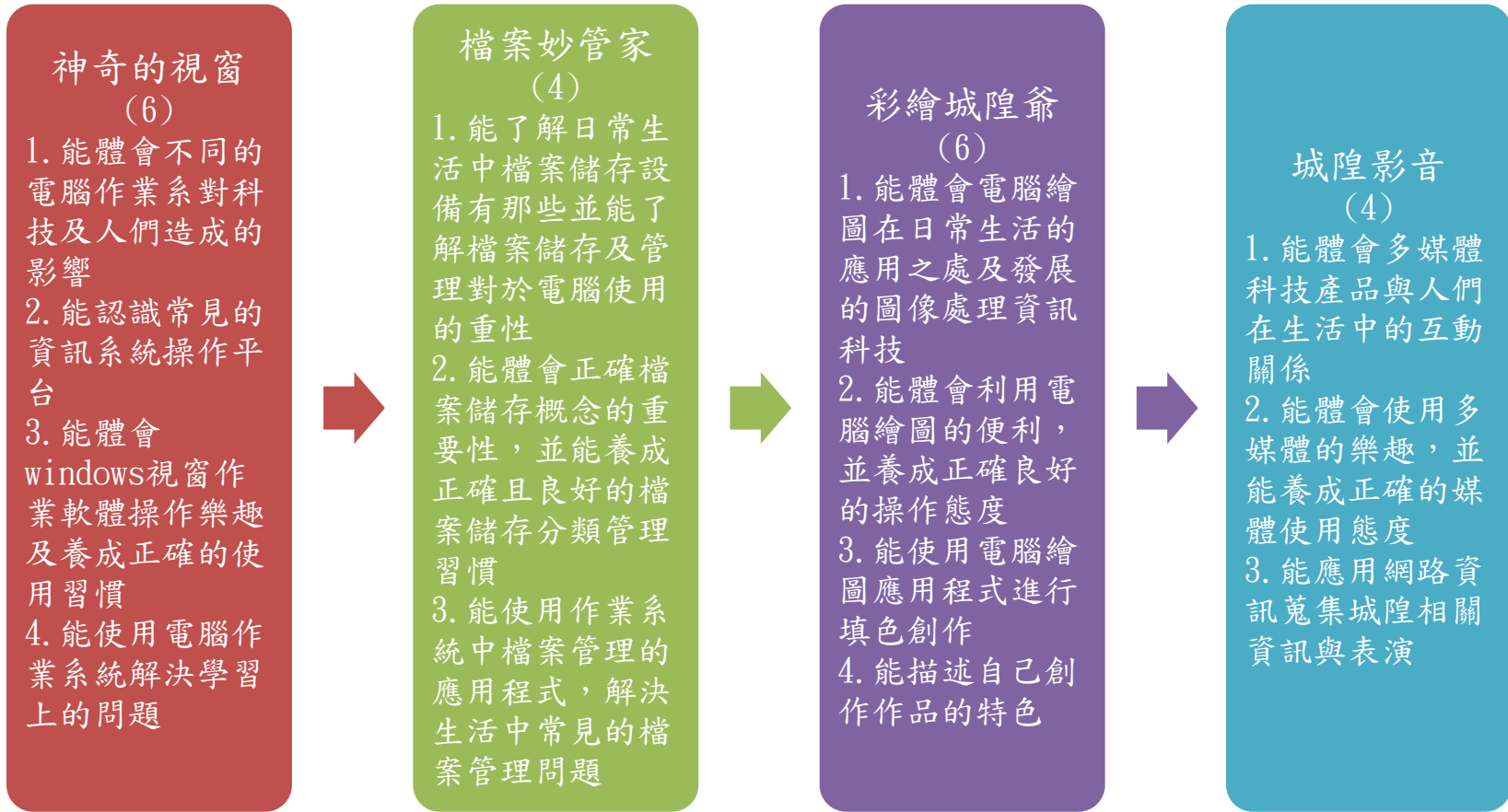
C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

							小」 6. 能開啟 Chrome，並在網址輸入列輸入「立人國小」	
第 17-20 週	4	E 起認識城隍廟	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點</li> <li>● 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色</li> <li>● 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</li> </ul>	1. 城隍廟網頁 2. Chrome 網頁 附屬應用程式一記事本	1. 能使用網路搜尋城隍廟的相關網頁資料 2. 能摘取網路上城隍廟之重要資料 感受與欣賞城隍廟風俗活動的內涵	1. 能利用 Chrome 瀏覽器搜尋「城隍廟」 2. 擷取網路上城隍廟之重要資訊 瀏覽網頁上城隍廟活動、風俗之相關資料，學習欣賞、感受之。	1. 能開啟 Chrome，並在網址輸入列輸入「城隍廟」 2. 完成摘取網頁重要資訊並複製、貼上在記事本能說出城隍廟主要的風俗活動	

◎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)	E 起畫城隍	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. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	關係、結構與功能-透過學習常用的 <u>應用程式</u> 與其 <u>操作功能</u> ，了解在 <u>生活情境</u> 的應用關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	使學生 <u>具備</u> 科技與資訊應用的基本素養，並 <u>理解</u> 各類媒體內容的意義與影響 藝 E-B3 <u>善用</u> 多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以 <u>豐富</u> 美感經驗。				
課程目標	藉由本課程，學生能 <u>具備</u> 使用常用的 <u>應用程式</u> 與其 <u>操作功能</u> ，並 <u>善用</u> 它們於 <u>生活情境</u> 中，也能 <u>理解</u> 多媒體之意涵，以 <u>豐富</u> 自己的生活。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input 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	1. 能正確操作桌面及視窗作業系統、動態磚的功能 2. 能正確新增資料夾，並進行資料夾命名、搬動、移動、刪除等操作 3. 能使用簡易的繪圖應用程式完成城隍爺繪畫填色 4. 能利用網路搜尋城隍廟影片				
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 <i>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</i>	學習內容 <i>(校訂)</i>	學習目標	學習活動 <i>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</i>	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-6 週	6	神奇的視窗	1. 科 E3 <u>體會</u> 科技與個人及家庭生活的互動關係 2. 科 E4 <u>體會</u>	1. 常見系統平台之基本功能操作 2. 資訊科	1. 能 <u>體會</u> 不同的電腦作業系統對科技及人們造成的影響	1. 認識作業系統的種類、功能及介紹何謂軟體?作業系統及應用程式有何不同?運用在何處? 2. 認識 WINDOWS 視窗作業系統及 WINDOWS 10 動態	1. 能說出什麼是軟體及分辨作業系統與應用程式的不同	WINDOWS 11 電腦入門輕鬆學 (宏全資訊)



			<p>動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度</p> <p>3. 資 E1 能認識常見的資訊系統</p> <p>4. 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p>	<p>技之使用原則</p> <p>3. 資訊安全基本概念及相關議題</p>	<p>2. 能認識常見的資訊系統操作平台</p> <p>3. 能體會 windows 視窗作業軟體操作樂趣及養成正確的使用習慣</p> <p>4. 能使用電腦作業系統解決學習上的問題</p>	<p>磚</p> <p>3. 桌面及視窗作業系統的基本操作</p> <p>4. 螢幕保護裝置的認識與操作</p>	<p>2. 能知道 WINDOWS 11 作業系統視窗的功能，並能操作(移動、切換、調整大小、關閉)</p> <p>3. 能利用 WINDOWS 11 動態磚功能，找到便利小工具，並使用(音樂、天氣、小算盤等)</p> <p>4. 能依指導操作，改變桌面佈景主題、背景顏色</p> <p>5. 能改變螢幕保護程式的設定，依指</p>	
--	--	--	--	---------------------------------------	---	--	--	--

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

							示調整啟動時間及使用模式	
第 7-10 週	4	檔案妙管家	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 科 E2 了解動手實作的重要性</li> <li>2. 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度</li> <li>3. 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檔案總管之功能與操作</li> <li>2. 良好的檔案儲存分類習慣</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解日常生活中檔案儲存設備有那些並能了解檔案儲存及管理對於電腦使用的重性</li> <li>2. 能體會正確檔案儲存概念的重要性，並能養成正確且良好的檔案儲存分類管理習慣</li> <li>3. 能使用作業系統中檔案管理的應用程式，解決生活中常見的檔案</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識常見的檔案儲存設備並了解生活中常見的檔案儲存類型</li> <li>2. 知道檔案管理的重要性並如何做好檔案分類管理</li> <li>3. 能使用 windows 檔案總管的功能管理檔案</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道儲存檔案的方式並能清楚明白檔案儲存後的存放位置</li> <li>2. 知道檔案的類型及所對應的應用程式</li> <li>3. 能建立資料夾並利用資料夾將檔案分類管理</li> <li>4. 能打開 windows 檔案總管並能操作檔案總管，查看資料的相關訊息</li> <li>5. 能對資料夾做命</li> </ol>	WINDOWS 11 電腦入門輕鬆學（宏全資訊）

					管理問題		名、搬動、移動、刪除等操作	
第 11-16 週	6	彩繪城隍爺	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 科 E3 <u>體會</u> 科技與個人及家庭生活的互動關係</li> <li>2. 科 E4 <u>體會</u> 動手實作的樂趣，並<u>養成</u>正向的科技態度</li> <li>3. 藝 1-II-6 能<u>使用</u>視覺元素與想像力豐富創作主題。</li> <li>4. 藝 2-II-7 能<u>描述</u>自己和他人作品的特徵</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 軟體「小畫家」之功能與操作</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能<u>體會</u>電腦繪圖在日常生活之應用之處及發展的圖像處理資訊科技</li> <li>2. 能<u>體會</u>利用電腦繪圖的便利，並<u>養成</u>正確良好的操作態度</li> <li>3. 能<u>使用</u>電腦繪圖應用程式進行填色創作</li> <li>4. 能<u>描述</u>自己創作作品的特色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識電腦繪圖運用在那些產品及那些科技是用來協助繪製或製作出結果的</li> <li>2. 體驗使用小畫家做基礎色彩組合，畫出手繪圖</li> <li>3. 能操作小畫家的繪圖工具進行城隍爺填色創作</li> <li>4. 分享創作作品</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道電腦印刷的圖案是使用電腦繪圖的產出結果，並瞭解電腦繪圖是可重覆不斷的嚐試失敗</li> <li>2. 能開啟小畫家，知道操作環境及功能，並用筆刷手繪圖簡單的圖樣並儲存</li> <li>3. 能操作工具設定底色使用橡皮擦出圖案</li> </ol>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

							4. 能操作幾何圖形工具和線條工具做出人物創作 5. 能表達描述出自己創作的想法與概念	
第 17-20 週	4	城隍影音	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 科 E3 <b>體會</b> 科技與個人及家庭生活的互動關係</li> <li>2. 科 E4 <b>體會</b> 動手實作的樂趣，並<b>養成</b>正向的科技態度</li> <li>3. 藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影音軟體 Media Player</li> <li>2. Chrome 搜尋引擎</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能<b>體會</b>多媒體科技產品與人們在生活中的互動關係</li> <li>2. 能<b>體會</b>使用多媒體的樂趣，並能<b>養成</b>正確的媒體使用態度</li> <li>3. 能<b>應用</b>網路資訊蒐集城隍相關資訊與表演</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 感受多媒體帶給人們的魅力和便利，瞭解多媒體人們的影響的</li> <li>2. 多媒體使用樂趣與如何避免沈迷</li> <li>3. 網路搜尋城隍相關資料與影片</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能用 Media Player 播放欣賞影音媒體檔案</li> <li>2. 能說出管理使用時間的重要性</li> <li>3. 能運用網路搜尋功能找到的資料及影片</li> <li>4. 知道分享資訊的法律責任</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。