

學習主題名稱 (中系統)	创客世界初體驗	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	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>3. <input 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 type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>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</p>				
設計理念	交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。				
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。				
課程目標	學生能具備辨別硬體與軟體應用的基本素養，理解電腦科技在日常生活中的應用，促進正確使用電腦的技能。 理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體繪製雷雕影像。				
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 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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	1.能使用英語輸入製作英文姓名貼 2.能使用中文輸入製作中文自我介紹文件 3.能運用小畫家軟體繪製「嘉北茄拔大字」雷雕影像。				
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)					

一、我們的好朋友-電腦
(5)

- 1.了解電腦在生活的應用，能體會人們與電腦科技的緊密關係。
- 2.認識電腦配備，了解各種硬體的用途。
- 3.了解操控電腦的方式，建立良好的使用習慣。
- 4.認識開關機的方法。



二、電腦操作好簡單
(5)

- 1.認識作業系統與軟體。
- 2.認識 Windows 視窗介面環境。
- 3.認識滑鼠與游標的關係。
- 4.認識視窗操作技巧。認識視窗操作的進階技巧。



三、電腦好好玩
(5)

- 1.認識及使用小算盤、天氣、Microsoft 新聞，應用在生活中。
- 2.認識及使用個人化功能，自訂電腦風格。
- 3.認識及使用地圖軟體查地圖。
- 4.了解並遵守資訊安全與倫理。
- 5.了解電腦清潔與保養的方法。



四、英文快打高手
(6)

- 1.認識打字鍵盤與英文輸入方式。
- 2.使用英文輸入完成短句撰寫。
- 3.使用英文輸入完成英文姓名貼。

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、我們的好朋友-電腦	<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> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.電腦在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種應用。 2.電腦基本配備與週邊設備。 3.正確開關機、使用電腦的習慣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解電腦在生活的應用，能體會人們與電腦科技的緊密關係。 2.認識電腦配備，了解各種硬體的用途。 3.了解操控電腦的方式，建立良好的使用習慣。 4.認識開關機的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解為什麼要學習電腦。 2. 認識常見的電腦類型與行動裝置。 3. 認識電腦科技，舉例：3D 列印、智慧汽車、機器人、擴充實境、AI 智慧音箱等。 4.從課本或教室環境中認識電腦的基本配備與週邊設備。 5.學會操控電腦的方式，能知道不同類型的電腦，會有不同的操作方式，包含滑鼠、鍵盤、觸控、手勢與語音等。 6.學會正確開關機。 7.能知道使用電腦的良好習慣：護眼活動、正確坐姿、正確開關機。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答：能說出電腦硬體的名稱。 2.操作練習：能開關機。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自選：教學網站互動多媒體： <ol style="list-style-type: none"> (1) 【硬體大百科】 (2) 【電腦硬體貼貼趣】 (3) 【硬體神射手】 (4) 【硬體猜一猜】
第 6-10 週	5	二、電腦操作好簡單	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.作業系統、軟體、視窗。 2.滑鼠的功能。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識作業系統與軟體。 2. 認識 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識常見的作業系統。 2. 認識電腦視窗軟體，瞭解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：什麼是作業系統、軟體。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自選：教學網站互動多媒體： <ol style="list-style-type: none"> (1) 【電腦大觀

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

				3.視窗操作技巧。	Windows 視窗介面環境。 3.認識滑鼠與游標的關係。 4.認識視窗操作技巧。 認識視窗操作的進階技巧。	3. 開啟開始功能表。 4. 認識桌面預設圖示與視窗環境。 5.練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 6.學會桌面切換與 Windows 操作小秘技。 7.到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。	2. 操作練習：能開啟開始功能表。 3.操作練習：能開啟與關閉視窗。	園】 (2)【校園滑鼠小尖兵】 (3)【電腦大富翁】
第 11-15 週	5	三、電腦好好玩	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。</p> <p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。</p>	<p>1.Windows 的小工具：小算盤、天氣、Microsoft 新聞。</p> <p>2.Windows 的小工具：地圖。</p> <p>3.個人化電腦。</p> <p>4.資訊安全與倫理。</p> <p>5.電腦清潔與保養。</p>	<p>1.認識及使用小算盤、天氣、Microsoft 新聞，應用在生活中。</p> <p>2.認識及使用個人化功能，自訂電腦風格。</p> <p>3.認識及使用地圖軟體查地圖。</p> <p>4.了解並遵守資訊安全與倫理。</p> <p>5.了解電腦清潔與保養的方法。</p>	<p>1. 學會使用小算盤軟體進行簡單的運算。</p> <p>2. 學會使用天氣軟體查得所在地的天氣。</p> <p>3. 學會使用 Microsoft 新聞軟體閱讀新聞。</p> <p>4.學會使用地圖軟體查看地點。</p> <p>5.學會改變電腦的桌布、佈景主題、螢幕保護等。</p> <p>6.觀看多媒體動畫，學習清潔與保養電腦硬體。</p>	<p>1. 操作練習：能在 Microsoft 新聞軟體閱讀時以分類篩選新聞。</p> <p>2.操作練習：能查到學校所在的位置。</p> <p>3.口頭問答：能說出如何清潔滑鼠。</p>	<p>1. 自選：教學網站互動多媒體：</p> <p>(1)【資訊安全與倫理-中年級】</p> <p>(2)【Windows 大考驗】</p> <p>(3)【電腦大富翁】</p>
第 16-22 週	6	四、英文快打高手	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>1.打字鍵盤與英文輸入。</p> <p>2.英文輸入。</p>	<p>1.認識打字鍵盤與英文輸入方式。</p> <p>2.使用英文輸入完成短句撰寫。</p> <p>3.使用英文輸入完成英文姓名貼。</p>	<p>1. 運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。</p> <p>2. 學會正確的打字指法。</p> <p>3. 能輸入大小寫英文。</p> <p>4. 學會輸入特殊符號。</p> <p>5. 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。</p> <p>6. 學會使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。</p> <p>7.學會使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。</p> <p>8.學會修改與刪除文字。</p> <p>9.開啟【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。</p>	<p>1. 操作練習：輸入英文。</p> <p>2.實作作業：英文文件。</p> <p>3.實作作業：製作英文姓名貼</p>	<p>1. 自選：教學網站互動多媒體：</p> <p>(1)【校園鍵盤】</p> <p>【校園打字 GAME】</p>

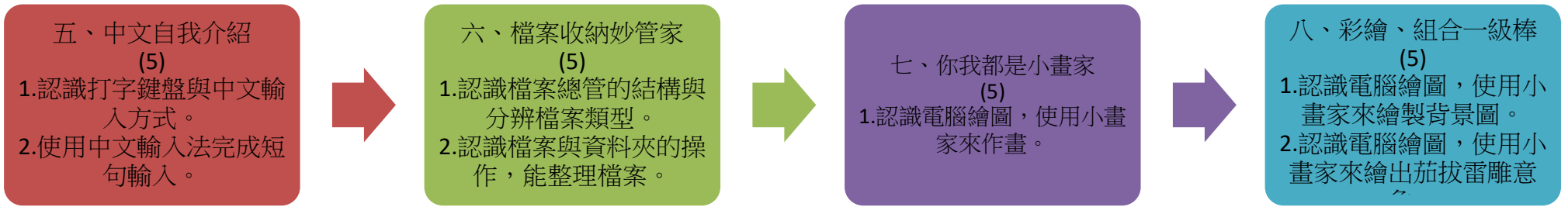
C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

						10. 製作英文姓名貼		
--	--	--	--	--	--	-------------	--	--

◎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)	创客世界初體驗	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 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) 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 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 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	交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。				
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。				
課程目標	學生能具備辨別硬體與軟體應用的基本素養，理解電腦科技在日常生活中的應用，促進正確使用電腦的技能。 理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體繪製雷雕影像。				
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 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 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.能使用英語輸入製作英文姓名貼 2.能使用中文輸入製作中文自我介紹文件 3.能運用小畫家軟體繪製「嘉北茄拔大字」雷雕影像。				
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)					



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
下學期 第 1-5 週	5	五、中文自我介紹	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	中文輸入。	1.認識打字鍵盤與中文輸入方式。 2.使用中文輸入法完成短句輸入。	1. 運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 2. 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 3. 學會切換中文輸入法。 4. 學會輸入標點符號、選字。 5. 讓學生複習並練習輸入常見的標點符號。 6.學會在 WordPad 中修改字型、字級與文字色彩。 7.認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原...等。 8.練習中英混打輸入。 9.讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章，練習中文輸入。 10.製作中文自我介紹文件	1. 操作練習：輸入中文。 2. 實作作業：中文文件。 實作作業：製作中文自我介紹文件	1. 自選：教學網站互動多媒體： (1) 【校園鍵盤】 (2) 【校園打字 GAME】
第 6-10 週	5	六、檔案收納妙管家	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1.檔案總管結構、檔案類型。 2.檔案與資料	1.認識檔案總管的結構與分辨檔案類型。 2.認識檔案與資	1. 討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。 2. 認識常見的檔案類型。 3. 如何把檔案分門別類，放在不	1. 口頭問答：檔案類型。 2.課後測驗：	自選：教學網站互動多媒體：【超級檔案管家】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

				夾的操作。	料夾的操作，能整理檔案。	同的資料夾。 4. 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 5. 學會尋找檔案。 6.能新增資料夾、命名與搬移檔案。 7.學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 8.學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 9.學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。 10.到【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。	【超級檔案管家】	
第 11-15 週	5	七、你我都是小畫家	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	小畫家。	1. 認識電腦繪圖，使用小畫家來作畫。	1. 把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 2. 認識點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 3. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 4. 認識小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式。 5. 學會繪製圖案與填色。 6.學會裁切畫布。 7.用筆刷。 8.【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 9.儲存使用小畫家繪製的圖片。	1. 實作練習：卡通小鴨。 1. 實作作業：卡通小鴨。	1. 自選：教學網站互動多媒體： (1) 【彩繪線條稿】 (2) 【填色遊戲】
第 16-22 週	5	八、彩繪、組合一級棒	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	小畫家。	1. 認識電腦繪圖，使用小畫家來繪製背景圖。 2.認識電腦繪圖，使用小畫家來繪出茄拔雷雕意象。	1. 學會繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色。 2.學會以橢圓形與矩形繪製雲朵與樹。 3.學會用小畫家合成影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放等技巧。 4.發揮創意，用小畫家加工照片。 5.繪出茄拔雷雕意象。	1. 操作練習：繪製曲線。 2.操作練習：繪製幾何圖案。 3.實作作業：影像合成。 4. 實作作業：繪製「嘉北茄拔大字」雷雕影像。	自選：教學網站互動多媒體：【影像合成的概念】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

◎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。