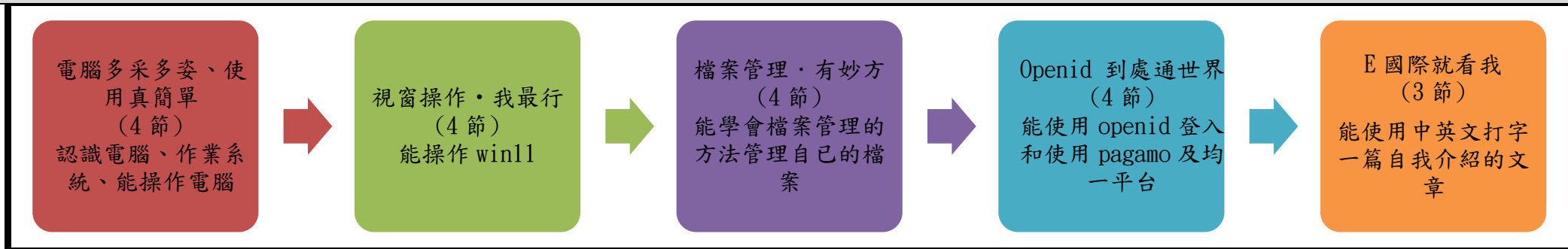


臺南市立南區永華國民小學 114 學年度(第 1 學期)三年級彈性學習永華 e 國際課程計畫

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	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 或議題實質內涵	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與興趣，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 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 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
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生 要完成的細節說明	· 向世界介紹自己，完成中英文打字的自我介紹文章。				
課程架構脈絡(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	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1 週 ～ 第 4 週	4	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 能建立康健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	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	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	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(統整性主題/專題/議題探究課程)

				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	的平板模式—觸控功能 7. 學會如何正常電腦關機	◎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嗎？」藉以引起學習動機。 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。 參、綜合活動 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 9 週	4	第二章 視窗操作・我最行	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 能建立康健的數位使用習慣與態度。	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	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。	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關係的桌面背景呢？」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、查看天氣等程式。	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-實作桌布輪播秀設定 6. 成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						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。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 3. 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 4. 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 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。		
第 10 週 ～ 第 13 週	4	第三章 檔案管理・有妙方	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 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。	1. 檔案管理的重要性 2. 檔案和資料夾(分門別類管理) 3. 檔案整理和釘選 4. 檔案檢視和排序 5. 檔案搜尋和備份 6. 刪除和資源回收筒	1. 知道檔案管理的重要性 2. 會操作檔案整理和釘選 3. 學會檔案檢視和排序、搜尋和備份 4. 認識刪除和資源回收筒	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。 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。 3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及檔案文件的預覽。 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。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 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。 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。 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。	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-檔案歸類連連看 6. 成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 14 週 ～ 第 18 週	4	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 可登人的相關網站	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 19 週 ～ 第 21 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 能建立康健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。	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。	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(統整性主題/專題/議題探究課程)

			國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。			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。		
--	--	--	----------------------------	--	--	---	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市立南區永華國民小學 114 學年度(第 2 學期)三年級彈性學習永華 e 國際課程計畫

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	教學節數	本學期共(18)節
彈性學習課程	1. 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 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 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

總結性

表現任務

須說明引導基準：學生要完成的細節說明

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)

中文輸入・頂呱呱
(6 節)
能使用注音輸入法
或其他中文輸入法



小畫家・塗塗鴉
(6 節)
能使用小畫家畫出
自己喜歡的卡通圖



初探網路大挑戰
(3 節)
能使用瀏覽器瀏覽
網路世界



運算思維初體驗
(3 節)
能通過 code.org 的
冰雪奇緣關卡

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1 週 ～ 第 8 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	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。	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(統整性主題/專題/議題探究課程)

			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。			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」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 9 週 ～ 第 14 週	6	第七章 小畫家・塗塗鴉	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 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 4. 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 【跨領域】 5. 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 6. 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 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。	1. 電腦畫畫變簡單了 2. 畫畫做中學 3. 圖案改造和複製 4. 重疊組合造型 5. 曲線的應用 6. 背景和造型組合 7. 文字工具和點綴	1. 認識小畫家 2. 練習繪製幾何圖形 3. 練習使用線條與橡皮擦 4. 學習填色與影像翻轉 5. 試著列印作品與另存新檔	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？ 貳、教學(發展)活動 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。 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。 3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。 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。 5. 解說怎麼畫小雪人？ 6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？ 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。 參、綜合活動 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。 2. 學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。 3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人。	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-實作繪製 3D 作品 6. 成果採收遊戲

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						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。 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。 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 15 週 ～ 第 17 週	3	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 18 週 ～ 第 21 週	3	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	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，	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(統整性主題/專題/議題探究課程)

			據以做簡單推論。			與他人分享成果。 4.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。		
--	--	--	----------	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。