

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 有勾選的務必出現在 學習表現	☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合 活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 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	電腦世界起步走創作分享 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 置建立資 料夾	1. 書籍：AKILA 魔法教室 WINDOWS10 2. https://scratch.mit.edu/projects/860309844
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 一篇本 學期創 作的短 文或新 詩	1. 打字練習 http://www.kiec.kh.edu.tw/typing/index.asp

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.org-課程 1	1. 運算思維 https://code.org/

◎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	☒國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐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 簡單草圖以 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 成一幅與 背景角 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. https://scratch.mit.edu/
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 享學習資 源與心得。 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)	資 E3 應用 運算思維描 述問題解決 的方法。 資 E10 了 解資訊科技 於日常生活 之重要性。 科 E3 體會 科技與個人 及家庭生活的 互動關係。	1. 運算思維 與生活 2. Code.org 班級共 學 - 課程 2	1. 能了解 運算思 維與生 活的連 結 2. 能完成 Code.or g-課程 2	1. 介紹運算思維的 實例 2. 實作 Code.org-課 程 2	1. 完成 Code.or g-課程 2	1. 運算思維 https://code.org/

◎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。