

南投縣延平國民小學114學年度主題統整學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	延平E學院		年級/班級	三年級/甲、乙班
彈性學習課程類別	■統整性(■主題□專題□議題)探究課程 □社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 □其他類課程		上課節數	每週一節，共21節
			設計教師	陳君青
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須2領域以上)	■國語文 ■英語文(不含國小低年級) □本土語文□臺灣手語 □新住民語文 ■數學 □生活課程 ■健康與體育 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動 ■資訊科技(國小) □科技(國中)		□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 □家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育 □性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	樂學 好學 自學	與學校願景 呼應之說明	本課程介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識硬體與軟體、熟悉視窗環境及使用鍵盤輸入的技巧，培養使用科技的基本知能。學習使用系統內建軟體小畫家練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能力，鍛鍊運算思維，分析題目並創作符合題意的繪圖作品。同時培養學生資訊素養倫理的正确觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。	
設計理念	希望學生經由資訊應用課程習得資訊基本素養與激發學生創新能力，透過資訊課程培養判斷是非、促進學生認識個人特質與培養資訊生活道德知識。			
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	領綱核心素養具體內涵	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	

附件 3-3(十二年國教並用)

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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,關懷生態環境。</p>	<p>藝-E-A2 認識設計思考,理解藝術實踐的意義。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法,培養思考能力與自律負責的態度,並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係,在日常生活情境中,用數學表述與解決問題。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下,能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號,以表達情意觀點。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性,藉以擴展語文學習的範疇,並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性,培養生活環境中的美感體驗,增進生活的豐富性與創意表現。</p>
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 啟發學生電腦學習動機和興趣,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. 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。 5. 落實資訊教育生活化,提昇學生資訊應用能力。 6. 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。 	

附件 3-3(十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域, 請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱, 必須至少2領域以上				自選/編教材 須經課發會 審查通過
一	第一章 電腦生活·多采多姿(1節)	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 綜-2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 綜-Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。 健體Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。	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 背後連接埠和不同類型的電腦 5.電腦周邊設備(和用品) 6.健康使用電腦(健康操)	壹、準備活動 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎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。 透過書本或動畫影片, 介紹電腦在生活上的應用, 電腦科技無所不在。 2.藉由動畫影片, 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	1.正確說出電腦教室規則與正確的使用方式。 2.正確說出護眼步驟與口訣。	台中市資訊教育市本課程特色課程教學設計
二	第一章 電腦生活·多采多姿(1節)	健體4a-II-2 展現促進健康的行為。	健體Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。				

					<p>邊設備, 及常見的用品。</p> <p>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。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。</p> <p>2.觀察學生使用電腦時的坐姿, 並一一個別指導調整。</p> <p>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。</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。</p> <p>◎學生攜帶Windows 11電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎引起動機: 你會正確的開機和關機嗎?</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1.教師提問「你會正確的開機和關機嗎?」藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片, 介紹作業系統種類及Windows 11。</p> <p>2.教導學生如何開機, 及多使用者帳號開機方法。</p> <p>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。</p> <p>4.藉由教學影片, 介紹觸控裝</p>		
三	第二章 電腦使用·真簡單(1節)	綜3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境, 提出並演練減低或避免危險的方法。	綜Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	<p>1.認識電腦軟體</p> <p>2.開機啟動電腦</p> <p>3.滑鼠的使用</p> <p>上機練習:卡打車打打氣</p> <p>4.觸控裝置的體驗</p> <p>5.光碟機螢幕操作</p> <p>6.關機說Bye!Bye!</p> <p>7.寶貝我的電腦</p>			
四	第二章 電腦使用·真簡單(1節)						

附件 3-3(十二年國教並用)

					<p>置的使用和體驗。</p> <p>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。</p> <p>6.教導學生如何正確關機，及關機注意事項。包括：睡眠、重新啟動的使用時機。</p> <p>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。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

教學進度		學習表現 須選用正確學習 階段之2以上領 域, 請完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱, 必須 至少2領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
週次	單元名稱/節數						
五	第三章 視窗操作·我最 行 (3節)	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系 統。 資議 a-II-4 體 會學習資訊科技 的樂趣。 資議 a-II-1 感 受資訊科技於日 常生活之重要性 藝1-II-3 能試探媒材特性 與技法, 進行創 作。 數n-II-2 熟練較大位數之 加、減、乘計算 或估算, 並能應 用於日常解題。 健體4a-II-2 展現促進健康的 行為。	資議 S-II-1 常見 網路設備、行動裝 置及系統平臺之功 能體驗。 視E-II-2 媒材、技法及工具 知能。 數N-3-6 解題: 乘除應用問 題。乘數、被乘數、 除數、被除數未知 之應用解題。連結 乘與除的關係(R-3-1)。 健體Bc-II-1 暖身、伸展動作原 則。 健體Bc-II-2 運動與身體活動的 保健知識。	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	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔 案。 ◎學生攜帶Windows 11電 腦入門輕鬆學課本。 ◎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 或跟自己有關的桌面背景 呢?」藉以引起學習動機。 以「小視窗夢遊仙境」的故事 , 帶領學生翱遊Windows 11桌面環境及認識基本工具 圖示。 2.介紹運用滑鼠開啟本機 (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「已	1.正確說出輸出 與輸入設備有哪 些。 2.實際操作各功 能。	台中市資訊 教育市本課 程特色課程 教學設計
六							
七							

附件 3-3(十二年國教並用)

					<p>訂選程式」,教導如何快速找到程式,及應用小算盤、查看天氣等程式。</p> <p>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。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生體驗如何開啟視窗,並將視窗變大、變小、變不見。</p> <p>2.學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。</p> <p>3.學生實作「個人化」設定,選定喜歡的背景、主題樣式。</p> <p>4.學生操作練習常用的程式,釘選程式和建立捷徑。</p> <p>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。</p>		
		<p>英5-II-1 能正確地認讀與聽寫26個字母。</p> <p>健體4a-II-2 展現促進健康的行為。</p>	<p>英Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>健體Bc-II-2 運動與身體活動的</p>	<p>1.認識鍵盤</p> <p>2.健康正確打字</p> <p>3.趣味英打練習</p> <p>4.英文輸入和修改存檔</p> <p>5.校園打字專家CAI</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎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。</p> <p>◎學生攜帶Windows 11電腦入門輕鬆學課本。</p>		

附件 3-3(十二年國教並用)

八	第四章 英文輸入·輕鬆打(1節)		保健知識。	6.視窗佈局和切換	<p>◎引起動機:找得到26個英文字母的按鍵嗎?</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>透過教學影片,介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。</p> <p>2.教導學生正確英打指法,說明每根手指頭應負責的按鍵。</p> <p>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。</p> <p>4.教導學生開啟記事本,輸入一篇英文自我介紹。</p> <p>包括:透過按住Shift鍵輸入英文大小寫,刪除、修改文字和儲存檔案。</p> <p>5.進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。</p> <p>6.介紹新功能「視窗佈局」快速調整左右視窗並列,及常用切換視窗快速鍵。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>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。</p> <p>2.學生搭配打字軟體上機練習,以健康打字方法,培養</p>		
---	---------------------	--	-------	-----------	---	--	--

附件 3-3(十二年國教並用)

					<p>正確標準指法。</p> <p>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。</p> <p>4.開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如Little star，作為這一單元的評量作業。</p> <p>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。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

教學進度		學習表現 須選用正確學習 階段之2以上領 域, 請完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱, 必須 至少2領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
週次	單元名稱/節數						
九	第四章 英文輸入·輕鬆打(2節)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統綜合 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 藝-3-II-5 能透過藝術表現形式, 認識與探索群己關係及互動。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹 與體驗 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗 綜-Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		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。 ◎學生攜帶Windows 11電腦入門輕鬆學課本。 ◎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。透過影片介紹微軟注音, 並	1.正確操作老師指示的工具。 2.動手操作小畫家, 並設計出簡單作品與同學分享。	台中市資訊教育市本課程特色課程教學設計
十							
十一	第五章 中文輸入·頂呱呱(1節) 第五章 中文輸入·頂呱呱(1節)						

十二					<p>要求學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤上哪些位置？</p> <p>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。</p> <p>3.說明常用標點符號打法, 包括快速鍵。</p> <p>4.講解自動辨識選字功能, 及同音異詞如何自行選詞。</p> <p>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。</p> <p>老師在一旁指導標準打字法, 並介紹校園打字專家「計時測驗」, 及如何傳送成績。</p> <p>6.教導學生學習WordPad基本文書編輯。包括:設定字型、加入標題、設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。</p> <p>7.接著, 教導使用電腦便利貼, 提醒生活大小事。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>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。</p> <p>2.熟悉指法後, 學生上機練習校園打字專家的「打字遊</p>		
----	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3(十二年國教並用)

					<p>戲」和「計時測驗」，並傳送成績。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3(十二年國教並用)

教學進度		學習表現 須選用正確學習 階段之2以上領 域, 請完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱, 必須 至少2領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
週次	單元名稱/節數						
十三	第五章 中文輸入·頂呱呱(1 節)	資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣 資議 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 綜-1b-Ⅱ-1 選擇合宜的學習方法, 落實學習行動。	資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作 資議 A-Ⅱ-1 簡單的問題解決表示方法 綜- Bc-Ⅱ-3 運用資源處理日常生活問題的行動。		1.示範鍵盤各功能分類(功能鍵區、打字鍵區、編輯方向鑑區、數字鍵區) 2.示範特定鍵功能 3.示範英文標點符號輸入 4.Chromebook 鍵盤介紹 5.運用記事本, 練習最基本的輸入(I'm a student.) 6.示範運用台中市網路應用競賽打字練習系統, 進行英文輸入練習 (1)示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)及輸入法切換(Ctrl+Shift) (2)示範新注音輸入法模式下中英切換(單 Shift 或 Ctrl+Space), 全形半形概念與切換(Shift+Space) (3)中文標點符號輸入	1.正確切換鍵盤輸入法與標點符號。 2.實際操作中打練習網站。	台中市資訊教育市本課程特色課程教學設計

附件 3-3(十二年國教並用)

十四	第六章 檔案管理. 有妙方 (1節)			<p>1.檔案管理的重要性</p> <p>2.檔案和資料夾(分門別類管理)</p> <p>3.檔案整理和釘選</p> <p>4.檔案檢視和排序</p> <p>5.檔案搜尋和備份</p> <p>6.檔案刪除和回收筒</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶Windows 11電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機:想一想怎麼快速找到檔案?</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1.教師提問「想一想如何快速找到檔案?」藉以引起學習動機。</p> <p>透過宏全教學動畫影片,向學生介紹檔案管理的重要性。</p> <p>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。教導學生分門別類管理,和建立資料夾。</p> <p>3.教導學生檔案整理,如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。</p> <p>4.說明檔案檢視和排序的方法,及相片圖檔等檢視和編輯。</p> <p>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。</p> <p>6.教導學生刪除檔案,和從「資源回收筒」還原、清理方法。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.學生嘗試修改檔案名稱,上機整理資料夾,將檔案「新</p>		
十五	第六章 檔案管理. 有妙方 (1節)	藝1-II-2	視E-II-2 媒材、技法及工具	1.電腦畫畫變簡單了			

附件 3-3(十二年國教並用)

十六	第七章 小畫家 ·塗塗鴉(1節)	能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝1-II-3	知能。 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	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	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。		
十七	第七章 小畫家 ·塗塗鴉(1節)	能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 綜Bd-II-3 生活問題的創意解決。		壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 11 電腦入門輕鬆學課本。 ◎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。 藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。 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		

附件 3-3(十二年國教並用)

					<p>出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。</p> <p>5.解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。</p> <p>6.學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。</p> <p>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。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>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。</p> <p>2.學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。</p> <p>3.學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>6.開啟3D小畫家，實作繪製3D作品，作為這一單元評量</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

附件 3-3(十二年國教並用)

					作業。 7.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。		
--	--	--	--	--	---	--	--

教學進度		學習表現 須選用正確學習 階段之2以上領 域, 請完整寫出 「領域名稱+數字 編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱, 必須 至少2領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會 審查通過
十八	第七章 小畫家 ·塗塗鴉 (1節)	資議 a- II -1 感 受資訊科技於日 常生活之重要性 資議 p- II -2 描 述數位資源的整 理方法 數R-3-2 數量模式與推理 (I): 以操作活動 為主。一維變化 模式之觀察與推 理, 例如數列、 一維圖表等。	資議 D- II -1 常見 的數位資料儲存方 法 資議 D- II -2 系統 化數位資料管理方 法的簡介 資議 H- II -1 健康 數位習慣的介紹	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。 ◎學生攜帶 Windows 11 電 腦入門輕鬆學課本。 ◎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。 藉助教學影片讓學生明白 「什麼是電腦的思維、可行 方法、流程和步驟」。 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。 做錯了, 先讓學生想一想問 題出在哪裡, 分組討論解決 方法, 再給予指導。 4.指導學生完成一至五關挑 戰。	1.正確建立資料 夾並將檔案存 入。 2.以不同模式正 確檢視資料。	台中市資訊 教育市本課 程特色課程 教學設計
十九	第八章 運算思維初體驗(1節)						
二十	第八章 運算思維初體驗(1節)						
二十一	第八章 運算思維初體驗(1節)						

					<p>讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。</p> <p>第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？</p> <p>5.說明第六關至第九關挑戰。</p> <p>成功讓火箭發射、角色不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動追逐。</p> <p>6.引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.老師從旁協助指導學生完成Code.org第一關至第九關。</p> <p>2.學生一步一步嘗試完成關卡。</p> <p>做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。</p> <p>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，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。</p> <p>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。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3(十二年國教並用)

附件 3-3(十二年國教並用)