

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	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 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)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 checked="" 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"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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確觀念, 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本數理、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>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 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。 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 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 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						
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	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		
二	第一章 電腦生活·多采多 姿(1節)	健體4a-II-2 展現促進健康的情 形。	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.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

					<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> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶Windows 11電腦入門輕鬆學課本。 ◎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？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及Windows 11。 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.藉由教學影片，介紹觸控裝 	
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。	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 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		
四	第二章 電腦使用·真簡單(1節)					

				<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>		
--	--	--	--	--	--	--

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						
五							
六							
七	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

	<p>英5-II-1 能正確地認讀與 聽寫26個字母。 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>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</p>	<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> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎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。 	
--	---	---	--	--	--

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> <ol style="list-style-type: none"> 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。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 教導學生正確英打指法，說明每根手指頭應負責的按鍵。 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。 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 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。 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 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>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養 		
---	---------------------	-------	-----------	---	--	--

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>		
--	--	--	--	--	--	--

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						
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。	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	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	第五章 中文輸入·頂呱呱(1節)						
十一	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。 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。		<p>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)</p> <p>2.示範特定鍵功能</p> <p>3.示範英文標點符號輸入</p> <p>4.Chromebook 鍵盤介紹</p> <p>5.運用記事本，練習最基本的輸入(I'm a student.)</p> <p>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</p> <p>(1)示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)及輸入法切換(Ctrl+Shift)</p> <p>(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)</p> <p>(3)中文標點符號輸入</p>	<p>1.正確切換鍵盤輸入法與標點符號。</p> <p>2.實際操作中打練習網站。</p>	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)		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.檔案刪除和回收筒	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：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。 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 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。 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，及相片圖檔等檢視和編輯。 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	
十五	第六章 檔案管理. 有妙方 (1節)	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	<p>第七章 小畫家 ·塗塗鴉(1節)</p>	<p>能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝1-II-3</p>	<p>知能。 視E-II-3</p> <p>點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜Bd-II-2</p>	<p>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</p>	<p>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。</p>	
十七	<p>第七章 小畫家 ·塗塗鴉(1節)</p>	<p>能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜2d-II-2</p> <p>分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p>	<p>生活美感的體察與感知。 綜Bd-II-3</p> <p>生活問題的創意解決。</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：你會畫一間房子、一個雪人嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>3.解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。</p> <p>4.教導學生運用重疊組合，畫</p>	

				<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。		
--	--	--	--	---	--	--

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						
十八	第七章 小畫家 ·塗塗鴉 (1節)				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。		
十九	第八章 運算思維初體驗 (1節)	資訊 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性 資訊 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 (II)：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。	資訊 D-II-1 常見的數位資料儲存方法 資訊 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介 資訊 H-II-1 健康數位習慣的介紹				
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)					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

				<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。</p> <p>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)