

○○市/縣○○國民小學○○學年度○○年級第○○學期校訂課程計畫 設計者:宏全資訊

一、課程類別：

1.■統整性主題/專題/議題探究課程：Windows 11電腦入門輕鬆學 2.□社團活動與技藝課程：_____

3.□特殊需求領域課程：_____ 3.□其他類課程：_____

二、學習節數：每週(一)節，實施(二十)週，共(二十)節。

三、本課程是否實施混齡教學：□是 ■否

四、課程內涵：

總綱核心素養	學習目標
■ A1身心素質與自我精進 ■ A2系統思考與解決問題 □ A3規劃執行與創新應變 ■ B1符號運用與溝通表達 ■ B2科技資訊與媒體素養 ■ B3藝術涵養與美感素養 ■ C1道德實踐與公民意識 □ C2人際關係與團隊合作 □ C3多元文化與國際理解	◎第一課 電腦世界•真奇妙： 神奇的電腦世界、電腦的由來、電腦教室守則、電腦和基本配備、電腦周邊設備、健康使用電腦。 ◎第二課 電腦使用•真簡單： 認識電腦軟體、開機啟動電腦、滑鼠的使用、觸控裝置的體驗、光碟機和螢幕操作、關機說Bye!Bye! 寶貝我的電腦。 ◎第三課 視窗操作•我最行： 小視窗夢遊仙境、小滑鼠變魔術、環保除害蟲、桌面美化與設定、開始執行程式、簡化程式啟動步驟。 ◎第四課 英文輸入•輕鬆打： 認識鍵盤、健康正確打字、趣味英打練習、英文輸入練習和修改、校園打字專家、視窗佈局和切換。 ◎第五課 中文輸入•頂呱呱： 微軟注音輸入法、注音切換和輸入、標點符號打法、智慧辨識選字、趣味中打練習、WordPad文書編輯、電腦也有便利貼。

	<p>◎第六課 檔案管理•有妙方： 檔案管理的重要性、檔案和資料夾、檔案整理和釘選、檢視和排序、搜尋和備份、檔案刪除和回收筒。</p> <p>◎第七課 小畫家•塗塗鴉： 電腦畫畫變簡單了、畫畫做中學、圖案改造和複製、重疊組合造型、曲線的應用、背景和造型組合、文字工具和點綴。</p> <p>◎第八課 運算思維•初體驗： 用電腦思維解決問題、Code.org玩中學、開始闖關遊戲、不同事件、發射武器和重複執行、創造遊戲。</p>
--	---

五、課程架構：



六、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第1~2週	1. 資議 a- II -1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a- II -3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a- II -2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】 5. 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。	1. 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。 2. 資議 D- II -1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H- II -1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】 4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活	◎第一課 電腦世界•真奇妙 —第1~2節 開始— 壹、準備活動 ◎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。 ◎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，讓學生認識電腦的由來。 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。	二節	1.宏全版Windows 11電腦入門輕鬆學 2.宏全影音教學影片 3.宏全好玩教學遊戲 4.課後評量-觀察和比較 5.成果採收測驗	1.口頭問答 2.操作練習 3.態度評量		■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1.協同科目： <u>健康(電腦健康操)</u> 2.協同節數： <u>二節</u>

		動的保健知識。	<p>5.依功能說明電腦分為哪些周邊設備，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>—第1~2節 結束—</p>					
第3~4週	<p>1.資議a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2.資議t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3.資議a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣資議。</p>	<p>1.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。</p> <p>2.資議D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>3.資議H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>4.資議T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。</p>	<p>◎第二課 電腦使用•真簡單</p> <p>—第3~4節 開始—</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>	二節	<p>1.宏全版Windows 11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p> <p>3.宏全好玩教學遊戲</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.態度評量</p>		

	<p>【跨領域】</p> <p>4.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。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>5.綜Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</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> <p>—第3~4節 結束—</p>		<p>4.課後評量-檢核小達人</p> <p>5.成果採收測驗</p>			
第5~7週	<p>1.資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1.資議S-II-1 常見網路設備、行動裝置</p>	<p>◎第三課 視窗操作•我最行</p> <p>—第5~7節 開始—</p>	三節	<p>1.宏全版Windows</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.態度評量</p> <p>4.實作評量</p>		

	<p>2. 資議t- II -1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3. 資議a- II -2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 藝1- II -3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>5. 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。</p> <p>6. 健體4a-II-2 展現促進健康的行為。</p>	<p>及系統平臺之功能體驗。</p> <p>2. 資議D- II -1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>3. 資議H- II -1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>4. 資議T- II -3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 視E- II -2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>6. 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）。</p> <p>7. 健體Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。</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：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>3.說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。</p> <p>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。</p> <p>5.介紹「開始功能表」與「已訂選程式」，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>11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p> <p>3.宏全好玩教學遊戲</p> <p>4.課後評量-實作桌布輪播秀設定</p> <p>5.成果採收測驗</p>			
--	---	---	---	--	--	--	--	--

		<p>8. 健體Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。</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>—第5~7節 結束—</p>					
第8~10週	<p>1. 資議a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2. 資議t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3. 資議p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>4. 資議a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p>	<p>1. 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。</p> <p>2. 資議T-II-1 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。</p> <p>3. 資議D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>4. 資議H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>5. 資議T-II-3 數位學習網站</p>	<p>◎第四課 英文輸入•輕鬆打 —第8~10節 開始—</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> <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. 教導正確英打指法，說明手指頭負責按鍵。</p>	三節	<p>1. 宏全版Windows 11電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全影音教學影片</p> <p>3. 宏全線上打字練習或校園打字專家</p> <p>4. 課後評量-實作輸入Little star歌詞</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p> <p>4. 實作評量</p>		<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目：<u>英語(英文字母及簡單英文句子)</u></p> <p>2. 協同節數：<u>二節</u></p>

	<p>【跨領域】</p> <p>5. 英5-II-1 能正確地認讀與聽寫26個字母。</p> <p>6. 健體4a-II-2 展現促進健康的行為。</p>	<p>與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 英Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>7. 健體Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。</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。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> <p>—第8~10節結束—</p>		5.成果採收測驗			
--	---	--	---	--	----------	--	--	--

<p>第11~13週</p>	<p>1. 資議a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2. 資議t- II -1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3. 資議p- II -1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 國3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。</p> <p>5. 國4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>1. 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。</p> <p>2. 資議T- II -1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。</p> <p>3. 資議D- II -1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>4. 資議T- II -3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 國Ab-II-4 多音字及多義字。</p> <p>6. 國Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。</p>	<p>◎第五課 中文輸入•頂呱呱 —第11~13節 開始—</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> <p>◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>透過影片介紹微軟注音，並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</p> <p>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>三節</p>	<p>1.宏全版Windows 11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p> <p>3.宏全線上打字練習或校園打字專家</p> <p>4.課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字</p> <p>5.成果採收測驗</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.態度評量</p> <p>4.實作評量</p>	<p>閱讀素養</p>	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1.協同科目：<u>國語</u>（<u>注音符號</u>、<u>課文</u>）</p> <p>2.協同節數：<u>二節</u></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> <p>—第11~13節 結束—</p>					
第14~15週	<p>1.資議a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2.資議t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3.資議p-Ⅱ-2 描述數位資</p>	<p>1.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。</p> <p>2.資議D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。</p>	<p>◎第六課 檔案管理•有妙方</p> <p>—第14~15節 開始—</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>	二節	<p>1.宏全版Windows 11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.態度評量</p>		

	<p>源的整理方法。</p> <p>4. 資議a- II -3 領會資訊倫理的重要性。</p>	<p>3. 資議D- II -2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>4. 資議H- II -3 資訊安全的基本概念。</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「新增、選取、複製、刪除」等。</p> <p>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。</p> <p>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> <p>—第14~15節結束—</p>		<p>3.宏全好玩教學遊戲</p> <p>4.課後評量-檔案歸類連連看</p> <p>5.成果採收測驗</p>			
--	--	--	---	--	---	--	--	--

<p>第16~18週</p>	<p>1. 資議a- II -4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>2. 資議t- II -1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>3. 資議c- II -1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 藝1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>5. 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>6. 綜2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的</p>	<p>1. 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。</p> <p>2. 資議T- II -1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。</p> <p>3. 資議D- II -1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 視E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>5. 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>6. 綜Bd-II-2 生活美感的體察與感知。</p> <p>7. 綜Bd-II-3 生活問題的創意解決。</p>	<p>◎第七課 小畫家•塗塗鴉</p> <p>—第16~18節 開始—</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？</p> <p>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>三節</p>	<p>1.宏全版 Windows 11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p> <p>3.宏全好玩教學遊戲</p> <p>4.課後評量-實作繪製3D作品</p> <p>5.成果採收測驗</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.態度評量</p> <p>4.實作評量</p>	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1.協同科目：<u>藝文</u>（<u>幾何圖形繪製成圖形</u>）</p> <p>2.協同節數：<u>二節</u></p>
----------------	---	---	---	-----------	---	---	--

	經驗與觀察。		<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，作為這一單元評量作業。</p> <p>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。</p> <p>—第16~18節 結束—</p>					
第19~20週	1.資議p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。	1.資議A-Ⅱ-1 簡單的問題解決表示方法。	<p>◎第八課 運算思維•初體驗</p> <p>—第19~20節 開始—</p>	二節	1.宏全版Windows	1.口頭問答 2.操作練習 3.態度評量		

	<p>2. 資議t- II -3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>3. 資議c- II -1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。</p>	<p>2. 資議P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>3. 資議T- II -2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>4. 資議T- II -3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 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。</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：如何使用電腦的思維來解決問題？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>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。</p> <p>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」。</p> <p>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。</p> <p>3.老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。</p> <p>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。</p> <p>4.指導學生完成一至五關挑戰。</p> <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>11電腦入門輕鬆學</p> <p>2.宏全影音教學影片</p> <p>3.宏全好玩教學遊戲</p> <p>4.課後評量-實作射擊遊戲</p> <p>5.成果採收測驗</p>	4.實作評量	科技教育	
--	---	--	---	---	--------	------	--

		<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> <p>—第19~20節 結束—</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

七、本課程是否有校外人士協助教學

■否，全學年都沒有(以下免填)

□有，部分班級，實施的班級為：_____

□有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		□簡報□印刷品□影音光碟			

		<input type="checkbox"/> 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致