

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 9/1-9/11 9/1 開學 9/11 補行 班課	資t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資議H-II-1 健康數位習慣的介紹。	◎第一課 電腦世界・真奇妙： ——第 1~2 節 開始—— <u>壹、準備活動</u> ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows10 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？ <u>貳、發展活動</u> 1. 透過教師提問，請學生想一想日常生活中有哪些電腦的應用？讓學生察覺電腦應用無所不在，再藉由課本或動畫影片介紹，補充說明電腦科技的應用無遠弗屆。 2. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室使用守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 3. 透過動畫影片，讓學生認識電腦發展的歷史；再藉由實際觀察，了解電腦有哪些基本配備與周邊設備和用品。	二節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-觀察和比較 4. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	資訊教育	

			4. 先由老師示範電腦使用的正確坐姿，再一一指導學生，並教導「電腦健康操」，使其了解電腦的健康保健觀念。 參、綜合活動 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 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。 3. 觀察學生使用電腦時的坐姿，個別調整。 —第 1~2 節 結束—					
第 3~4 週 9/13-9/24 9/21 中秋節	資t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	◎第二課 電腦使用・真簡單： —第 3~4 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 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室相關影片及檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ 貳、發展活動 1. 老師講述常見的作業系統種類及 Windows10。 2. 老師教導學生如何正確開、關機及注意事項。 3. 老師教導學生如何正確使用滑鼠，並透過「卡	二節 1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-檢核小達人 4. 成果採收	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量			

			打車打打氣」教學軟體，練習滑鼠操作。 4. 藉由教學影片介紹光碟機、螢幕及喇叭操作。 5. 老師提問並小組討論，如何保養及清潔電腦配備以及注意事項。 參、綜合活動 1. 學生操作練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉游標移動、按一下左鍵等滑鼠操作方式。 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 3~4 節 結束—		測驗			
第 5~7 週 9/27- 10/15 10/10 國 慶日	資t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	◎第三課 視窗操作・我最行： —第 5~7 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片及檔案。 ◎學生攜帶 Windows10 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、發展活動 1. 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊	三節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量		

			Windows10 桌面環境及認識基本工具圖示，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。 2. 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。 3. 認識開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及如何應用小算盤等程式，進而學習如何簡化程式啟動步驟等。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何開啟視窗，並透過按鍵將視窗變大、變小、變不見。 2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉左鍵和右鍵的交替操作方式。 3. 學生實際操作「個人化」設定介面，選定喜歡的背景、主題樣式。 4. 學生選取功能表與動態磚，快速執行小算盤和天氣方塊等程式，並操作練習釘選指定程式，再拖曳到桌面，建立捷徑。 —第 5~7 節 結束—		量-實作桌布輪播秀設定 4. 成果採收測驗			
第 8~10 週 10/18- 11/5 11/4-5 期	資t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	◎第四課 英文輸入・輕鬆打： —第 8~10 節 開始— 壹、準備活動	三節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量		

中評量	資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。		◎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 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？ 貳、發展活動 1. 老師請學生找找看 26 個英文字母在鍵盤上哪些位置，接著介紹鍵盤的功能鍵、打字區、數字鍵、方向鍵等等配置。 2. 透過「手指童謠」，讓學生認識正確的英打指法，了解每根手指頭應負責的鍵盤位置。 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、食指位移、上列鍵、下列鍵等按鍵位置，學習正確英語打字輸入。 參、綜合活動 1. 學生找出 26 個英文字母在鍵盤的哪些位置，並開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹，練習按住轉換鍵 Shift，輸入英文大、小寫字母。 2. 學生哼唱「手指童謠」，並搭配打字軟體，練習基準鍵、上列鍵、下列鍵等指法，以健康打字方法，培養正確標準指法，熟悉每根手指頭應負責的鍵盤位置。 3. 學生熟練英打指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，穩紮穩		2. 宏全 WEB 版線上影音 3. 宏全 WEB 版線上打字練習，和校園打字專家軟體 4. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 5. 成果採收測驗			
------------	---	--	--	--	---	--	--	--

			打，期待養成「不看鍵盤打字」目標。 4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，並存檔，作為這一單元的評量作業。 —第 8~10 節結束—					
第 11~13 週 11/8-11/26	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	◎第五課 中文輸入・頂呱呱： —第 11~13 節 開始— 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 Windows10 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、發展活動 1. 認識微軟新注音輸入法，請學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤的哪些位置。 2. 接著教導如何切換輸入法，中、英模式切換。 3. 啟動 WordPad 文書編輯，並介紹注音輸入與組字，包括自動辨識選字、自行選字或換詞、標點符號輸入等。 4. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，熟練注音按鍵、常用詞句輸入和多音練習。	三節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音 3. 宏全 WEB 版線上打字練習，和校園打字專家軟體 4. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	閱讀素養	

			參、綜合活動 1. 學生利用「趣味中打」或「校園打字專家」軟體練習中打鍵盤指法和字例練習等，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法位置後，學生上機練習「校園打字專家」軟體中的「打字遊戲」和「計時測驗」，並依老師指示傳送成績。 3. 依照老師教學步驟，開啟 WordPad，運用 WordPad 打出一段自我介紹或國語課本內容，並運用基本功能變換字型、大小與顏色。 —第 11~13 節 結束—		5. 成果採收測驗			
第 14~15 週 11/29-12/10	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。	◎第六課 檔案管理・有妙方： —第 14~15 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需相關影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows10 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、發展活動 1. 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案架構、類型和檔案總管，熟知如何修改檔名，並認識副檔名的重要性。	二節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-檔案歸類連連看	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量		

			2. 教導學生檔案總管使用方法，如何「新增、選取、複製、移動、刪除」檔案、資料夾。 3. 介紹檔案分門別類管理的祕訣，請學生動腦想一想如何快速找到檔案，並建立資料備份的觀念，隨身碟使用的注意事項。 參、綜合活動 1. 學生體驗如何修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 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 14~15 節結束 —		4. 成果採收測驗			
第 16~18 週 12/13-12/31 1/1 元旦	資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	資T-II-1 繪圖軟體的使用。 視E-II-2 媒材、技法及工具知能。	◎第七課 小畫家・塗塗鴉： — 第 16~18 節 開始 — 壹、準備活動 ◎準備上課所需相關影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows10 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、發展活動 1. 認識小畫家繪圖軟體及操作介面。 2. 介紹矩形圖案，請學生想一想矩形可以畫出什	三節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-實作繪製 3D 作品	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	家庭教育	

		麼圖案？ 3. 講解多種繪圖工具與技巧，介紹如何畫一間房子？利用直線和填入，畫出斜斜的屋頂。 4. 進而運用改造和複製功能，完成另一棟二樓房子；運用重疊組合出聖誕樹造型；應用曲線，畫出可愛的小雪人。 5. 介紹背景設定，和造型組合成一幅畫。包括景色選擇和透明色處理。 6. 文字工具，並加上美麗的點綴，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. 老師一步一步帶領學生改造、複製讓一樓的房子變二樓洋房，運用複製技巧完成改造構想。 3. 學生運用重疊變組合出聖誕樹圖案，再利用曲線工具畫出小雪人，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 4. 學生改變背景顏色，貼上各種來源造型，利用文字工具輸入祝福語，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. 開啟 3D 小畫家，實作繪製 3D 作品，作為這一		4. 成果採收測驗			
--	--	---	--	-----------	--	--	--

			單元的評量作業。 —第 16~18 節 結束—					
第 19~21 週 1/3-1/20 1/11-12 期末評量 1/20 休業式	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法簡介 資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法。	◎第八課 運算思維・初體驗： —第 19~21 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需相關影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows10 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、發展活動 1. 利用 Code.org 培養運算思維能力。 2. 老師教導與分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和設定移動距離。 3. 做錯時，先讓學生想一想問題出在哪裡，小組討論出解決方法，老師再給予指導。 參、綜合活動 1. 老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第五關挑戰，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。 2. 第五關進階挑戰：請學生動腦想一想，安娜如	三節	1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-實作射擊遊戲 4. 成果採收測驗	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量	資訊教育、科技教育	

			何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？ 3. 小組合作完成第六關至第九關挑戰，執行積木，成功讓火箭發射、角色不停的上下走動及讓主角能夠相互追逐。 4. 深度學習：讓學生發揮想像力，小組自創遊戲、設計腳本、安排角色及關卡，透過不斷思考與修改，完成遊戲，並與他人分享成果。 —第 19~21 節 結束—					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

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 ☐ 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