**南投縣竹山鎮社寮國民小學112學年度彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 資訊專題實作 | | 年級/班級 | | 三年級／忠孝班 |
| 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1節，21週，共21節 |
| 設計教師 | | 許淑媚 |
| 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) | 多元發展 | 與學校願景呼應之說明 | 多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。請實施說明本課程與學校願景如何連結？如何相關？ | | |
| 設計理念 | 數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解3C對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。 | | | | |
| 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。  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。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | **國-E-A1** 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。  **藝-E-B2** 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 | |
| 課程目標 | 一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中  二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。  三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養 | | | | |

| **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  至四 | 一、我們的好朋友-電腦 | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1.電腦與生活關係  2.電腦教室規範  3.電腦的組合與設備  4.操控電腦方法  5.坐姿與視力保健  6.行動裝置與未來電腦趨向 | 1.瞭解電腦與生活的關係  2.瞭解電腦教室規範與  3.認識電腦的基本組合與週邊設備  4.了解操控電腦的方法  5.正確坐姿與視力保健  6.認識行動裝置與未來電腦趨向 | 1.讓學生從課本畫冊圖形中知道『電腦在生活中的運用』也熟悉『教材多媒體』的位置並產生圖形記憶。  2.讓學生填寫教室規範的宣言書。  3.了解為什麼要學習電腦，以及學生、老師、家長對於電腦的應用。  4.了解未來的電腦，舉例：3D列印、Google眼鏡、智慧手錶等。  5.認識常見的電腦類型，以及作業系統。  6.認識行動裝置。  7.能正確辨識電腦的各種配備。  8.學會操控電腦的方式。  9.認識行動學習與智能搖控。  10.說明使用電腦的正確坐姿與視力保健。  11.讓學生到【電腦世界大富翁】接受第一課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【課前引導動畫-電腦是我的好朋友】  【電腦教室使用規則】  【用電腦能做什麼】  【電腦是什麼】  【電腦大觀園】  【操作電腦的各種方式】  【使用電腦的正確姿勢】 【課程遊戲】 |
| 五至八 | 二、滑鼠、視窗哥倆好 | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 電腦視窗軟體 2. 智慧財產權 3. 滑鼠與游標 4. 使用滑鼠 5. 操作視窗 6. 建立捷徑 7. 開關機 | 1. 了解電腦視窗軟體 2. 尊重智慧財產權，使用正版軟體 3. 認識滑鼠與游標的關係 4. 學會使用滑鼠 5. 學會操作視窗 6. 學會建立捷徑 7. 學會開關機 | 1. 說明什麼是電腦視窗軟體，了解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 2. 培養學生尊重智慧財產權的觀念，使用正版軟體。 3. 學會開機與關機。 4. 了解使用者的帳號密碼機制。 5. 認識windows作業環境與視窗。 6. 說明滑鼠與游標的關係，引導學生正確操控滑鼠。 7. 老師介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 8. 讓學生練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 9. 學會將常用軟體設為捷徑、釘選到工作列以及開始功能表。 10. 學會關閉螢幕。 11. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第二課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體： 【Windows環境介紹】  【滑鼠與游標】  【滑鼠的正確握姿】  【認識視窗介面】  【課程遊戲】 |
| 九至十二 | 三、多媒體電腦真有趣 | 資t-III-1能認識常見的資訊系統。  資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的  問題。  資c-III-1能認識常見的資訊科技共創工具  的使用方法。  資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 了解多媒體 2. 播放多媒體 3. 電腦算數 4. 調整音量與網路連線 5. 個人化電腦   6. 網路安全觀念 | 1.了解什麼是多媒體  2.學會播放各種多媒體  3.學會用電腦算數  4.學會調整音量與網路連線  5.學會個人化電腦  6.網路安全觀念 | 1. 老師說明什麼是多媒體，以及需要哪些軟硬體來播放多媒體。 2. 學會用電腦看數位圖片，包含開啟資料夾、開啟圖片、放大縮小、輪播圖片。 3. 學會用電腦聽音樂、看影片。 4. 學會用電腦的小算盤算數學。 5. 學會調整電腦音量與網路連線。 6. 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。 7. 讓學生了解網路安全觀念，認識電腦病毒與資訊安全倫理。 8. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第三課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體： 【什麼是多媒體】  【資訊安全與倫理】  【清潔電腦】  【課程遊戲】 |
| 十三至十六 | 四、英文輸入ABC | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。 | 1. 鍵盤分區與功能 2. 正確的操作指法 3. 特殊鍵的使用 4. 使用特殊符號 5. 實體與虛擬鍵盤 6. 開啟記事本文件 7. 記事本介面 8. 英文打字技巧 | 1. 認識鍵盤分區與功能 2. 學會正確的操作指法 3. 瞭解特殊鍵的使用 4. 學會使用特殊符號 5. 認識實體與虛擬鍵盤 6. 學會開啟記事本文件 7. 認識記事本介面 8. 學會英文打字技巧 | 1. 老師對鍵盤做基本介紹，如：功能鍵區、打字鍵區、編輯鍵區、方向鍵區、數字鍵區等等。 2. 老師講解打字時的正確姿勢與指法。 3. 讓學生在課本上的畫冊圖形中認識『英打鍵盤』並產生圖形記憶。 4. 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 5. 學會使用記事本開啟、編輯與儲存文件。 6. 能輸入英文，並正確使用特殊鍵。 7. 讓學生運用【校園鍵盤】認識鍵盤位置。 8. 讓學生實際操作【校園打字網】與【校園打字王】，從指法、單字、片語、到文章，練習英文輸入。 9. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第四課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【認識鍵盤】  【鍵盤正確指法】  【認識鍵盤特殊鍵】  【認識組合鍵】  【認識記事本介面】  【課程遊戲】 |
| 十七至二十一 | 五、中文輸入ㄅㄆㄇ | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 讓學生認識輸入法的切換及認識注音輸入法 2. 學會開啟WordPad 3. 如何使用注音輸入中文文字與標點符號 4. 學會複製與貼上文字 5. 學會儲存檔案到資料夾 6. 練習指法與中文打字 | 1. 讓學生認識輸入法的切換及認識注音輸入法 2. 學會開啟WordPad 3. 如何使用注音輸入中文文字與標點符號 4. 學會複製與貼上文字 5. 學會儲存檔案到資料夾 6. 練習指法與中文打字 | 1. 教學生輸入法的切換，分為鍵盤切換及游標切換兩種。老師示範正確的切換方式，並讓學生實際操作。 2. 老師說明中文鍵盤上面的字，分別代表了目前通用的輸入法，如：英文輸入法、注音輸入法、倉頡輸入法、自然輸入法等等。 3. 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『中文鍵盤』並產生圖形記憶。 4. 讓學生運用【校園鍵盤】認識鍵盤位置。 5. 老師介紹螢幕小鍵盤的功用及顯示的方式，並讓學生實際操作。 6. 老師示範如何切換注音輸入法及選字的方式，並讓學生實際操作。 7. 學會開啟WordPad，新增、編輯與儲存文件。 8. 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原…等。 9. 讓學生實際操作【校園打字網】與【校園打字王】，從指法、單詞、成語、到文章，練習中文輸入。 10. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第五課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【認識鍵盤】  【鍵盤正確指法】  【認識鍵盤特殊鍵】  【認識組合鍵】  【認識記事本介面】  【課程遊戲】 |

【第二學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 資訊專題實作 | | 年級/班級 | | 三年級／忠孝班 |
| 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1節，20週，共20節 |
| 設計教師 | | 許淑媚 |
| 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) | 多元發展 | 與學校願景呼應之說明 | 多元發展符應核心素養「符號運用與溝通表達」，具有表達力的社會人，因此本校決定實施資訊專題實作課程。請實施說明本課程與學校願景如何連結？如何相關？ | | |
| 設計理念 | 數位化時代來臨，學生面對資訊更換速度如此之快，勢必要學會如何瞭解3C對於生活的應用。在追求創客化與數位化的課程中，應讓孩子瞭解數位資訊的脈動，進一步提升孩子的創新與資訊判讀。希望孩子能在這一節課理解生活數位化的基礎知能，面對未來變革。 | | | | |
| 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。  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。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | **國-E-A1** 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。  **藝-E-B2** 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 | |
| 課程目標 | 一、瞭解電腦簡易程式與應用，落實在生活中  二、運用電腦表達自我意見與蒐集資料。  三、避免網路詐騙與行銷，提升個人資訊素養 | | | | |

| **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  至四 | 一、檔案收納妙管家 | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 認識檔案與資料夾 2. 檔案管理的重要性 3. 學習檔案管理的方式 4. 檔案總管的各種檢視模式 5. 新增資料夾與更改資料夾名稱   6.清理資源回 收桶回收桶 | 1. 讓學生認識檔案與資料夾 2. 瞭解檔案管理的重要性 3. 讓學生學習檔案管理的方式 4. 知道檔案總管的各種檢視模式 5. 學會新增資料夾與更改資料夾名稱 6. 學會清理資源回收桶 | 1. 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『資料與檔案管理』並產生圖形記憶。 2. 老師與學生一同討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。 3. 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 4. 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 5. 學習刪除資料夾與清空【資源回收筒】技巧。 6. 認識常見的檔案類型。 7. 學會使用檔案總管，並了解樹狀結構。 8. 能尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。 9. 學會刪除資料夾與清理資源回收筒。 10. 讓學生運用【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 11. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第六課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【什麼是檔案】  【常見的電腦檔案】  【管理檔案的重要性】  【認識檔案總管介面】  【課程遊戲】 |
| 五至九 | 二、我是小畫家 | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 認識電腦繪圖與小畫家 2. 認識小畫家的操作介面 3. 使用幾何工具畫圖 4. 繪製各種線條 5. 修整圖案 6. 修各種填色技巧 7. 儲存檔案 8. 練習手繪創意 | 1. 讓學生認識電腦繪圖與小畫家 2. 讓學生認識小畫家的操作介面 3. 學會使用幾何工具畫圖 4. 學會繪製各種線條 5. 學會修整圖案 6. 學會修各種填色技巧 7. 學會儲存檔案 8. 延伸練習手繪創意 | 1. 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『電腦繪圖』並產生電腦繪圖的圖形記憶。 2. 學會把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 3. 能實際運用點、線、面的概念組合不同的圖形，成為各種圖案。 4. 老師教認識學生認識小畫家軟體，基本操作的介紹，視窗畫面的介紹，介紹標題列、功能表列、工具箱、畫布區、色塊區、狀態列。 5. 老師以範例示範小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。 6. 老師教導學生繪製圖案，並加以填色。 7. 學會開新檔案、設定線條粗細色彩、擦除線條。 8. 讓學生運用【彩繪線條稿】來練習填色技巧。 9. 老師講解存檔的觀念，及說明學校的存檔位置。 10. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第七課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【什麼是檔案】  【常見的電腦檔案】  【管理檔案的重要性】  【認識檔案總管介面】  【課程遊戲】 |
| 十至十五 | 三、影像彩繪師  (一) | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 發揮創意加工照片 | 1. 學會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 欣賞更多範例，發揮創意加工照片 | 1. 學會更多小畫家的使用技巧，例如：使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、繪製45度斜線、繪製絕對直線、用橡皮擦工具畫圖、快速刪除所有圖案、用快速鍵檢視畫面等。 2. 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 3. 老師教學生以小畫家軟體編輯影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放技巧。 4. 老師以範例示範各種繪圖工具的使用方式，並讓學生實際操作。 5. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第八課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【什麼是檔案】  【常見的電腦檔案】  【管理檔案的重要性】  【認識檔案總管介面】  【課程遊戲】 |
| 十六至二十 | 四、影像彩繪師  (二) | 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。  資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。  資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。  資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。  國1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基 本能力。藝1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與 技法，進行創作。  健體4c-Ⅲ-1 選擇及應用與運動相 關的科技、資訊、媒體、 產品與服務。 | 1. 會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 發揮創意加工照片 | 1. 學會使用小畫家繪製背景與插入圖片 2. 欣賞更多範例，發揮創意加工照片 | 1. 學會更多小畫家的使用技巧，例如：使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、繪製45度斜線、繪製絕對直線、用橡皮擦工具畫圖、快速刪除所有圖案、用快速鍵檢視畫面等。 2. 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 3. 老師教學生以小畫家軟體編輯影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放技巧。 4. 老師以範例示範各種繪圖工具的使用方式，並讓學生實際操作。 5. 讓學生到【電腦世界大富翁】接受第八課【課後測驗】。 | 口頭問答  操作評量  學習評量 | 1.巨岩版─Windows有趣的電腦世界  2.老師教學網站互動多媒體：  【什麼是檔案】  【常見的電腦檔案】  【管理檔案的重要性】  【認識檔案總管介面】  【課程遊戲】 |