

# 高雄市新興區七賢國民小學三年級第一學期校訂課程

## 【智慧行動】教學計畫

### 一、教學設計理念說明

本課程期望透過教學，培養學生正確使用電腦的基本技能與習慣，探索電腦科技並將其應用於日常生活，並加強邏輯思考能力。教學內容包含「基礎文書應用、雲端介接服務應用、資訊倫理與資通安全、多媒體教學應用、程式設計與校訂課程成果製作」等，培養學生的創意思考和解決問題能力。

### 二、教學活動設計

<b>領域名稱 (統整領域)</b>	國語文、英語文、藝術、綜合活動、科技、資訊	<b>設計者</b>	楊朝智
<b>實施年級</b>	三年級	<b>總節數</b>	21 節
<b>單元名稱</b>	Windows10 電腦魔法時刻		
<b>設計依據</b>			
<b>核心素養</b>			
總綱核心素養		領綱核心素養	
<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</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>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。</p>	
<b>核心素養呼應說明</b>			
<b>概念架構(跨領域用)</b>		<b>導引問題</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>基礎文書應用-視窗平台介紹應用             <ol style="list-style-type: none"> <li>認識視窗與使用鍵鼠</li> <li>英打練習</li> <li>中打練習</li> <li>電腦繪圖</li> </ol> </li> <li>雲端介接服務應用</li> <li>資訊倫理與資通安全-網路禮儀</li> <li>程式設計-Egame 初體驗</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>資訊科技在日常生活中帶來的影響？</li> <li>中文輸入與英文輸入在生活中使用時機？</li> <li>數位藝術創作與實體藝術創作的差異？</li> <li>如何透過資訊科技輔助學習？</li> <li>資訊安全的重要性為何？</li> </ol>	



<p>-----第 1 節課結束-----</p> <p><b>【第 2-3 節 第一課 什麼是電腦？】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想一想，生活中有哪些地方會用到「電腦」？</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識在日常生活中身邊有哪些東西與電腦和網路有關？</li> <li>2. 認識電腦有哪些種類？</li> <li>3. 瞭解電腦硬體的基本配備、主機的內部構造和電腦周邊的相關設備。</li> <li>4. 認識電腦軟體-作業系統、應用軟體，並清楚了解軟體有哪些不同的授權方式。</li> <li>5. 學習正確使用電腦的方式，並認識遵守使用電腦教室的規則。</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生完成概念遊戲來複習</p>	<p>10 Min</p> <p>30 Min</p> <p>40 Min</p>	<p>觀念動畫-L1</p> <p>概念遊戲-逗陣王、使用電腦正確坐姿、電腦教室小公約、視窗拖曳練習</p>	<p>口語評量、實作評量</p>
<p>-----第 2-3 節課結束-----</p> <p><b>【第 4-5 節 第二課、Windows10 大解密】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想想看使用電腦時，如何操作才是正確的？</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會電腦正確的開關機方式</li> <li>2. 認識 Win10 桌面的操作環境</li> <li>3. 認識視窗內容，和滑鼠操作</li> <li>4. 練習開啟視窗、移動視窗、調整視窗大小、切換視窗等技巧</li> <li>5. 認識開始功能表的介紹</li> <li>6. 體驗 Win10 的有趣功能-平板觸控模式</li> <li>7. 練習電腦正確關機的方式</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生完成概念遊戲來複習</p>	<p>10 Min</p> <p>30 Min</p> <p>40 Min</p>	<p>觀念動畫-L2</p> <p>概念遊戲-視窗拖曳練習</p>	<p>口語評量、實作評量</p>
<p>-----第 4-5 節課結束-----</p> <p><b>【第 6 節 第三課 Windows10 的設定】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想想看，是否可以將自己的電腦，設定的更符合自己的需求。</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解電腦系統的特性，和個人的電腦資訊</li> <li>2. 學習操作滑鼠的設定與要領</li> <li>3. 設定個人化工作環境</li> <li>4. 練習改變電腦的佈景主題</li> <li>5. 瞭解電腦的螢幕保護裝置並自行設定</li> <li>6. 認識螢幕解析度，並調整文字大小</li> <li>7. 體驗語音辨識功能</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p>	<p>5 Min</p> <p>15 Min</p> <p>20 Min</p>	<p>觀念動畫-L3</p> <p>概念遊戲-</p>	<p>口語評量、實作評量</p>

<p>-----第 6 節課結束-----</p> <p><b>【第 7 節 程式設計師-Egame 競賽】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>Egame 競賽島嶼與獎品介紹。</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 OpenID 登入 Egame</li> <li>2. 功能介紹-溫暖的家、勇者商店</li> <li>3. 認識「英文島、打寇島、賽斯島、美斯島、史丹島、智慧島」</li> <li>4. 獎勵辦法說明:參加獎、特別獎、打寇獎、遺跡獎、加碼獎</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生完成打寇島-拯救麗麗加 10 關與取得參加獎的抽獎資格(2 座島嶼 5 顆星星)</p> <p>-----第 7 節課結束-----</p>	<p>5 Min</p> <p>15 Min</p> <p>20 Min</p>	<p>Egame 網站</p>	<p>口語評量、 實作評量</p>
<p><b>【第 8 節 第四課 檔案資料變魔術】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想想看，電腦中的有這麼多資料，我們該如何整理規劃呢？</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識檔案名稱的組合意義</li> <li>2. 了解檔案依性質不同分成的許多類型</li> <li>3. 認識檔案大小的計算單位，並知道有哪些儲存裝置與各自的檔案容量</li> <li>4. 認識檔案總管，與檔案總管的視窗介面</li> <li>5. 練習切換各種檔案的檢視模式</li> <li>6. 學習管理檔案和資料夾，例如新增資料夾、更改名稱等</li> <li>7. 瞭解電腦檔案的備份與資料安全觀念，練習複製、搬移檔案或資料夾</li> <li>8. 學會如何刪除檔案和資料夾，並認識資源回收桶與使用方式</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p> <p>-----第 8 節課結束-----</p>	<p>5 Min</p> <p>15 Min</p> <p>20 Min</p>	<p>觀念動畫-L4 概念遊戲-諾亞方舟</p>	<p>口語評量、 實作評量</p>
<p><b>【第 9-11 節 第五課 英文打字我最行】</b></p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>先看一下自己的鍵盤上有那些東西？</p> <p>準備想要打字的英文文章</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識鍵盤的各區塊位置，與基本操作功能</li> <li>2. 了解各種快速鍵組合的功能</li> <li>3. 學習鍵盤的正確指法，可提高打字速度</li> <li>4. 練習開啟記事本視窗</li> <li>5. 利用鍵盤進行英文的輸入技巧</li> <li>6. 學習文件的編輯修改與儲存檔案</li> </ol>	<p>15 Min</p> <p>45 Min</p>	<p>觀念動畫-L5 軟體-打字總動員、快打高手</p>	<p>口語評量、 實作評量</p>

<p>7. 開啟打字總動員軟體，並登入體驗練習各種打字遊戲</p> <p>8. 挑戰「快打高手」打字練習遊戲</p> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p> <p>-----第 9-11 節課結束-----</p>	60 Min		
<p>【第 12-14 節 第六課 中文打字魔法書】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想想看，要怎麼輸入中文，並準備想要練習的中文文章</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識語言列的按鈕工具</li> <li>2. 練習使用滑鼠或鍵盤快速鍵來切換輸入法</li> <li>3. 開啟文書小工具 wordpad，並練習開啟舊檔</li> <li>4. 學習輸入中文與輸入標點符號</li> <li>5. 練習設定文字字型、大小，再設定字型的顏色</li> <li>6. 學習變更段落對齊的方法</li> <li>7. 開啟打字總動員軟體，並登入體驗練習各種中文打字的遊戲</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p> <p>-----第 12-14 節課結束-----</p>	15 Min	觀念動畫-L6 軟體-打字總動員	口語評量、 實作評量
<p>【第 15-16 節 第七課 繪圖魔法書】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想想看，電腦可以如何畫畫</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 試著開啟繪圖軟體小畫家，並認識小畫家的操作介面，與各功能區的簡介</li> <li>2. 練習繪製各種幾何圖形，並組合成小熊圖案</li> <li>3. 利用線條功能繪製細部圖案，使用橡皮擦修正</li> <li>4. 使用填色工具將角色填上色彩</li> <li>5. 插入圖說圖案並練習圖案翻轉，加上文字內容</li> <li>6. 將作品列印出來，並練習另存檔案</li> <li>7. 認識 3D 小畫家，並開啟編輯</li> <li>8. 使用魔術選取功能完成照片的去背，再和其他張圖片結合，完成合成照片</li> </ol> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p> <p>-----第 15-16 節課結束-----</p>	60 Min	軟體-3D 小畫家	口語評量、 實作評量
<p>【第 17-20 節 作品產出】</p> <p>結合校訂課程完成《七賢美食報》圖文海報並上傳 Classroom 作業繳交區</p> <p>-----第 17-20 節課結束-----</p>	40 Min		口語評量、 實作評量
<p>【第 21 節 資訊倫理與資通安全-網路禮儀】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>上網時常會發生什麼問題呢？想想看，在網路的世</p>	160Min		口語評量、 實作評量
	5 Min		口語評量、



電腦繪圖	1. 能依據自己的想法創作與說明。 2. 能彙整文字與圖片。	1. 能依據選定的作文繪製相關的插圖。 2. 能彙整作文之文字與繪製之圖片，並作簡易排版。	1. 實作紀錄 2. 作品發表
資訊安全與數位學習	1. 了解資訊安全的重要性。 2. 學習線上學習網站之操作。	1. 登入 egame、網路假期網站闖關。	實作紀錄

## 附錄(二) 評量標準與評分

評量向度	表現等級			
	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
電腦基本操作與正確的電腦使用習慣	能正確開關機、操作視窗開啟應用程式、流暢使用鍵盤、滑鼠動作。完成度達 90%以上。	能正確開關機、操作視窗開啟應用程式、流暢使用鍵盤、滑鼠動作。完成度達 80%以上。	能正確開關機、操作視窗開啟應用程式、流暢使用鍵盤、滑鼠動作。完成度達 70%以上。	未達C級
打字練習	完成中、英文打字線上測驗，成績達全班 80%以上。	完成中、英文打字線上測驗，成績達全班 70%以上。	完成中、英文打字線上測驗，成績達全班 60%以上。	未達C級
電腦繪圖	能正確輸入圖文與排版，獨立使用文書軟體與小畫家完成圖文創作，整體完成度達 90%以上。	能正確輸入圖文與排版，獨立使用文書軟體與小畫家完成圖文創作，整體完成度達 80%以上。	能正確輸入圖文與排版，獨立使用文書軟體與小畫家完成圖文創作，整體完成度達 70%以上。	未達C級

## 一、Rubrics 設計參考清單

類型	參考項目
資料蒐集	參考來源正確性
	參考資料引用方式
	參考來源數量
	參考資料的書寫格式
書面報告	報告架構（前言、方法、結果、討論…）
	內容正確性
	延伸思考與討論
	語句描述是否清楚
	計算正確性
	圖表符號呈現
	參考來源
	報告字數、報告格式
	錯別字
	繳交時間
口頭報告	報告架構
	內容正確性
	輔助教具設備
	排版呈現
	時間控制
	台風表現
	書面大綱摘要
	回應釋疑
自評互評	討論參與
	執行能力
	團隊氣氛
	組長領導
實驗	實驗安全規範
	操作步驟
	結果正確與準確性
	預報或結報
	實驗善後工作
表演性質	表演內容
	時間節奏控制
	道具設備
	影音控制
	與觀眾互動性

「Rubrics 設計參考清單」引自

[http://pdc.adm.ncu.edu.tw/tldc/activities/teacher/PPT/RUBRIC%e8%a8%ad%e8%a8%88%e5%96%ae\\_1011017.pdf](http://pdc.adm.ncu.edu.tw/tldc/activities/teacher/PPT/RUBRIC%e8%a8%ad%e8%a8%88%e5%96%ae_1011017.pdf)