

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

主題：Windows 10 電腦入門

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

領域/科目	綜合活動、英語文、國語文、 自然科學、健康與體育、藝術		設計者	楊朝智
實施年級	三年級		總節數	22 節(依實際授課週次調整)
單元名稱	Windows 10 電腦入門			
設計依據				
核心素養				
總綱核心素養			領綱核心素養	
<p>A 自主行動：</p> <p>A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題</p> <p>B 溝通互動：</p> <p>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</p> <p>C 社會參與：</p> <p>C1道德實踐與公民意識</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>綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</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>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>英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。</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>自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。</p> <p>健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</p>	
學習重點	學習表現	<p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p>	學習內容	<p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p> <p>科議 P-II-1 基本的造形概念。</p> <p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p>

	<p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>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>英 3-II-1 能辨識26個印刷體大小寫字母。</p> <p>自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。</p> <p>自 ai-II-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p>	<p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>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>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p> <p>綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。</p> <p>綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。</p> <p>綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>自 INb-II-7 動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。</p> <p>自 INd-II-6 一年四季氣溫會有所變化，天氣也會有所不同。氣象報告可以讓我們知道天氣的可能變化。</p> <p>健 Da-II-1 良好的衛生習慣。</p> <p>健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>國 Ab-II-1 1,800個常用字的字形、字音和字義。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p>
<p>學習目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。 3. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養現代公民的責任感。 4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。 6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖 	

	能力。 7. 學生能運用邏輯思維，分析題目並設計符合主題的圖畫。 8. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。
表現任務	1. 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。 2. 完成中、英文打字線上測驗。 3. 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。
議題融入	議題名稱 資訊教育
	實質內涵 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。
教材來源	Windows 10 電腦入門(巨岩)
教學資源	電腦、教學網站互動多媒體、課程影音

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	評量	時間	備註
<p style="text-align: center;">【第1節 雲端介接服務應用】</p> <p>一、引起動機（學習目標） 想一想，OpenID 可以登入那些網站？</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 OpenID。 2. 認識支援 OpenID 登入的網站資源。 3. 介紹喜閱網、因材網。 4. 使用七賢國小 Gmail 信箱登入 Classroom、Meet、ClassDojo。 5. 學習正確使用電腦的方式，認識並遵守使用電腦教室的規則。 <p>三、綜合活動（學習表現） 讓學生使用七賢 Gmail 登入 Classroom、Meet、ClassDojo，學習查詢自己的 OpenID，練習登入喜閱網、因材網、驗收網路假期。</p> <p style="text-align: center;">-----第1節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	40	
<p style="text-align: center;">【第2-3節 第一課 我的數位好朋友】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。 2. 熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約。 2. 從課本與教室環境中認識電腦的基本配備。 3. 操作電腦開機。 4. 從課本圖中認識操控電腦的各種方式。 5. 操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。開啟電腦接樂訓練滑鼠控制技巧。 6. 操作電腦關機。 7. 從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，能分類輸入 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	

<p>與輸出設備。開啟電腦大觀園加深對硬體設備的認知。 開啟硬體連連看遊戲進行練習。</p> <p>8. 從課本圖形中認識使用電腦的健康習慣。開啟坐姿糾察隊遊戲，判讀正確坐姿。</p> <p>9. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>1. 開啟 Windows 介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p style="text-align: center;">-----第2-3節課結束-----</p>			
<p style="text-align: center;">【第4-5節 第二課 點點按按玩電腦】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>說說看，要如何控制電腦?從正確使用滑鼠開始。</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <p>1. 從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。</p> <p>2. 觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。</p> <p>3. 操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。</p> <p>4. 變換桌面背景，調整桌面圖示。</p> <p>5. 從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。</p> <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 style="text-align: center;">-----第4-5節課結束-----</p>	<p>1. 口語評量、</p> <p>2. 實作評量</p>	<p>80</p>	
<p style="text-align: center;">【第6-7節 第三課 好用的應用軟體】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>1. 從課本圖形認識應用軟體的各種生活應用。</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <p>1. 練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。</p> <p>2. 開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。</p> <p>3. 啟「天氣」工具，說明目前天氣與未來一周天氣預報。</p> <p>4. 開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。</p> <p>5. 開啟「剪取與繪圖」工具，擷取「地圖」工具的畫面，並使用繪圖功能標示教師指定的行進路線。</p> <p>6. 開啟「看圖找不同」，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。</p> <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>2. 學生從課本習題複習所學。</p> <p style="text-align: center;">-----第6-7節課結束-----</p>	<p>1. 口語評量、</p> <p>2. 實作評量</p>	<p>80</p>	

<p align="center">【第8節 程式設計師-Egame 競賽】</p> <p>一、引起動機（學習目標） 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"> 1. 使用 OpenID 登入 Egame 2. 功能介紹-溫暖的家、勇者商店 3. 認識「英文島、打寇島、賽斯島、美斯島、史丹島、智慧島」 4. 獎勵辦法說明:參加獎、特別獎、打寇獎、遺跡獎、加碼獎 <p>三、綜合活動（學習表現） 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 align="center">-----第8節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	40	
<p align="center">【第9-10節 第四課 檔案管理小達人】</p> <p>一、引起動機（學習目標）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師讓學生從課本章首頁觀察原住民族服飾，說出有沒見過這類服飾，請學生分享知道的原住民族名稱。 2. 教師簡單說明臺灣原住民族的分佈。 3. 教師說明生活中的表格應用、欄列結構。 <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察課本圖形，描述整理資料的好處。 2. 辨識檔案名稱與類型。 3. 建立文字檔案、輸入內容與儲存。 4. 認識檔案大小與二進位、觀察文字檔案大小。 5. 開啟「檔案排大小」遊戲，複習檔案大小比較。 6. 新增資料夾與認識樹狀結構，一層層進入資料夾，尋找檔案。 7. 練習檔案操作，包含選取、剪下、搬移、重新命名、刪除與還原檔案。 8. 改變資料夾檢視模式與排序檔案。 <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 2. 學生從課本習題複習所學。 <p align="center">-----第9-10節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	
<p align="center">【第11~12節 第五課 英文打字 ABC】</p> <p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 練習打字指法，學習正確姿勢。 2. 開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 3. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 4. 開啟「英文打字 GAME」，進行第14~17關英文打字練習。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 2. 學生從課本習題複習所學。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	

<p align="center">-----第11-12節課結束-----</p>			
<p align="center">【第13~14節 第六課 中文輸入ㄅㄆㄇ】</p> <p>一、準備活動 英打和中文的差別在那裡？如何辨識鍵盤上注音排列？</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中文鍵盤配置。 2. 切換中文輸入法，開啟記事本，練習注音輸入與選字。 3. 開啟「中文打字 GAME」，進行第13關中文打字練習。 4. 練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。 5. 開啟「中文打字 GAME」，進行第15~17關中文打字練習。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 2. 學生從課本習題複習所學。 <p align="center">-----第13-14節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	
<p align="center">【第15~16節 第七課 電腦繪圖小畫家】</p> <p>一、準備活動 從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟小畫家軟體，認識介面。 2. 運用直線工具繪製聖誕樹。 3. 運用不同的筆刷繪製雪人。 4. 開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 5. 開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。 <p>三、綜合活動 開啟小畫家介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p align="center">-----第15-16節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	
<p align="center">【第17-18節 第八課 彩繪創作與運算思維】</p> <p>一、準備活動 從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識運用運算思維的思考步驟。 2. 運用複製、去背的技巧，組合聖誕樹、房子與雪人，加入文字祝辭。 3. 運用運算思維，完成題目「火星上的第一棵植物」設計繪畫。 <p>三、綜合活動 開啟小畫家介面大考驗、課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p align="center">-----第17-18節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	80	
<p align="center">【第19-21節 作品產出】</p> <p>結合校訂課程完成創作，並上傳 Classroom 作業繳交區</p> <p align="center">-----第19-21節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	120	

<p align="center">【第22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） 上網時常會發生什麼問題呢？想想看，在網路的世界中，該注意那些事情？</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解網際網路的是什麼？ 2. 知道如何連接上網，網路有什麼服務？ 3. 認識瀏覽器與擴充套件 4. 網路禮儀影片宣導 <p>三、綜合活動（學習表現） 學生發表正確的網路禮儀具體表現</p> <p align="center">-----第22節課結束-----</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量、 2. 實作評量 	<p align="center">40</p>	
---	---	--------------------------	--

國民小學及國民中學學生成績評量準則第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

一、紙筆測驗及表單：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。

二、實作評量：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。

三、檔案評量：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

評量標準與評分指引

表現任務		能正確輸入圖文與排版，完成卡片、傳單、海報創作。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
圖文創作	表現描述	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。	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60%以上。	未達D級
	評分指引	能完成「火星上的第一棵植物」繪圖作品。	能完成「火星上的第一棵植物」的草圖設計。	能以填色方式繪製簡單天地，組合房子、雪人與樹木圖案，並加入文字，完成「聖誕快樂」作品。	能繪製樹木與雪人。 能運用想像力，為黑白線條稿填入色彩。	未達D級
	評量工具	課本習題、【電腦大富翁】多媒體測驗、【萬聖節-抓鬼特攻隊】操作練習、【電腦接接樂】操作練習、【硬體連連看】多媒體測驗、【坐姿糾察隊】多媒體測驗				
	分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	79以下

