

## 連江縣立東引國民(中)小學 111 學年度第 1 學期三年級彈性學習 運算思維 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	作業系統	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	1. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。 2. 系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。 3. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進:科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。 B2 科技資訊與媒體素養:科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 C1 道德實踐與公民意識:科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力。				
課程目標	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，培養網路公民的責任感。 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。 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			資訊教育	
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	表現任務包含實作測驗、專題製作、學習歷程檔案、練習作業等項目，且納入學生日常表現與行為習慣之改進。 學生預期表現： 資訊科技與合作共創：能利用資訊科技與他人合作並進行創作。 資訊科技的使用態度：能建立康健、合理與合法的資訊科技使用態度與習慣，並樂於探索資訊科技。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					

生活好幫手  
(5)  
認識資訊系統



小小畫家  
(5)  
熟悉電腦操作



找到字的家  
(5)  
認識中打鍵盤與輸入



我是創意大師  
(5)  
簡單的表格製作

教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-5 週	5	生活好幫手	資 E1 認識常見的資訊系統 資 E12 解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題	運算思維與問題解決 資訊科技的使用態度 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	了解電腦在生活的應用，能體會人們與電腦科技的緊密關係。 認識電腦配備，了解各種硬體的用途。 了解操控電腦的方式，建立良好的使用習慣。 認識開關機的方法。	1. 瞭解為什麼要學習電腦。 2. 認識常見的電腦類型與行動裝置。 3. 認識電腦科技，舉例：3D 列印、智慧汽車、機器人、擴充實境、AI 智慧音箱等。 4. 從課本或教室環境中認識電腦的基本配備與週邊設備。 5. 學會操控電腦的方式，能知道不同類型的電腦，會有不同的操作方式，包含滑鼠、鍵盤、觸控、手勢與語音等。 6. 學會正確開關機。 7. 能知道使用電腦的良好習慣：護眼活動、正確坐姿、正確開關	口頭問答：說出生活中的電腦。 口頭問答：能說出電腦硬體的名稱。 操作練習：能開關機。	巨岩-Windows 10 電腦入門
6-10 週	5	小小畫家	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	資訊科技與合作共創視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	認識電腦繪圖，用小畫家來作畫	1. 把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 2. 認識點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 3. 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 4. 認識小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式。 5. 學會繪製圖案與填色。 實作作業：卡通小鴨。	實作作業：我最愛的動物	巨岩-Windows 10 電腦入門

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

11-15 週	5	找到字的家	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	資訊科技與溝通表達 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。	認識打字鍵盤與中文輸入方式。使用中文輸入完成短句撰寫。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從課本畫冊圖形中認識【中打鍵盤】並產生圖形記憶。</li> <li>2. 運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。</li> <li>3. 學會正確的打字指法。</li> <li>4. 能輸入大小寫英文。</li> <li>5. 學會輸入特殊符號。</li> <li>6. 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。</li> <li>7. 學會修改與刪除文字。</li> <li>8. 開啟【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習中文輸入。</li> </ol>	實作作業：中文文件。	巨岩-Windows 10 電腦入門
16-20 週	5	我是創意大師	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	資訊科技與合作共創視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	認識電腦繪圖，用小畫家來繪製背景圖。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色。</li> <li>2. 學會以橢圓形與矩形繪製雲朵與樹。</li> <li>3. 學會用小畫家合成影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放等技巧。</li> <li>4. 發揮創意，用小畫家加工照片。</li> </ol>	操作練習：繪製曲線。操作練習：繪製幾何圖案。實作作業：影像合成。	巨岩-Windows 10 電腦入門

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。