

高雄市大寮區大寮國民小學 3 年級第 1 學期校訂課程

主題：E 想天開——邁向 e 世界

一、教學設計理念說明

在這個資訊爆炸的大時代裡，我們的生活與電腦密不可分，了解及運用電腦相關的知識，讓生活變得更美好，就顯得格外重要。本課程將會介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識常見的硬體與軟體、熟悉電腦的操作並培養使用科技的基本知能，讓學生能體會 e 化帶給我們的好處，進而發揮創造力，邁向 e 世界。

二、教學活動設計

領域/科目	彈性課程/e 想天開		設計者	資訊教師群
實施年級	三年級		總節數	20(視實際週次進行微調)
單元名稱	我們的 e 朋友、電腦操作好簡單、打字小高手、迎向 e 世界			
設計依據				
核心素養				
總綱核心素養			領綱核心素養	
B2 科技資訊與媒體素養 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。			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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	
學習重點	學習表現	綜2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 藝1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	學習內容	綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。
學習目標		1. 探究電腦科技在日常生活中的應用。 2. 能正確使用滑鼠、鍵盤操作電腦並設定電腦風格。 3. 運用打字練習工具，學會正確輸入文字的方法。 4. 能以檔案總管整理及尋找自己的資料。 5. 記住自己的 OpenID 並能用來登入相關學習網站。		
表現任務		學生能設定電腦風格、學會使用鍵盤打字並能管理自己的檔案。		
議題融入	議題名稱	資訊科技-資訊科技的使用態度		
	實質內涵	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。		
教材來源		自編		
教學資源		電腦、雲端教室		

<p><<三、打字小高手>></p> <p>◎導引問題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引起動機：藉由「打字高手」影片，使學生欣賞到快速打字的動作之美，引起想要練習的動機。 2. 教師提問：如何才能把打字練好，有什麼好方法嗎？。 <p>◎學習任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師指導學生認識鍵盤的配置。 2. 老師說明單指打字和雙手打字的差別。 3. 老師請學生找找看英文字母和注音符號在鍵盤的哪些位置，接著介紹鍵盤的功能鍵、打字區、數字鍵、方向鍵等等配置。 4. 讓學生認識正確的打字指法，了解每根手指頭應負責的鍵盤位置。 5. 配合打字練習軟體，讓學生分段練習基準鍵、食指位移、上列鍵、下列鍵、綜合練習、數字/符號等等按鍵位置，學習正確打字輸入。 <p>◎表現任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 驗收練習成果：開啟記事本，輸入指定句子及自己的名字，並儲存檔案。 2. 分享打字時所發現的好用小方法。 <p>-----第8~12節課-----</p>	實作	200分	準備打字練習軟體
<p><<四、超級妙管家>></p> <p>◎導引問題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師故意把電腦桌面上的捷徑、檔案擺得很亂。 2. 教師提問：電腦裡的東西那麼多，我們怎麼整理和找到我們要的？ 3. 讓學生想想看如何整理，並發表想法。 <p>◎學習任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師介紹學生認識常見的檔案類型。 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. 學生練習使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 4. 學生練習如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 5. 學生學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 6. 學生學習刪除資料夾與清空【資源回收筒】技巧。 7. 學生經由練習，能尋找檔案、新增資料夾、命名與搬移檔案。 8. 學生學會刪除資料夾與清理資源回收筒。 <p>◎表現任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用尋寶遊戲表現對於檔案總管的運用能力。 2. 學生分享自己是如何尋找的，有什麼策略？ <p>-----第13~16節課-----</p>	實作	160分	以 Windows 檔案總管為教材示範管理方式
<p><<五、迎向 e 世界>></p> <p>◎導引問題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：我們都有一個通行證，可以通向很多地方，你們想知道嗎？ 2. 秀出 egame 的登入畫面，解釋很多網站需要帳號、密 			

<p>碼才能進入。</p> <p>3. 把印有學生 OpenID 資料的小紙條發給學生。</p> <p>◎學習任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師介紹瀏覽器種類及其使用方法。 2. 學生練習使用關鍵字搜尋老師指定的資料。 3. 老師說明可用 OpenID 登入許多教育相關的網站，所以我們等於有了一張好用的通行證。 4. 老師介紹 <u>Egame</u> 的各個島嶼，以及其闖關方式。 5. 學生練習於 <u>Egame</u> 中進行老師指定的闖關活動。 6. 老師介紹 <u>網路假期</u> 的闖關方式，並說明獎勵方式。 7. 學生練習於 <u>網路假期</u> 中進行老師指定的闖關活動。 <p>◎表現任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能使用 OpenID 進入網路假期，進行上網飆作業的闖關活動。 2. 學生能分享使用 OpenID 的好處，及上網時應該注意資訊安全事宜。 <p>-----第17~20節課-----</p>	<p>實作</p>	<p>160分</p>	<p>於雲端 教室建 置相關 連結</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(參考)

表現任務		學生利用尋寶遊戲表現對於檔案總管的運用能力。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
邁向e世界		能完美的進行檔案分類管理。	能良好的進行檔案分類管理。	能大致的進行檔案分類管理。	能部份進行檔案分類管理。	未達D級
評分指引	能將教師給予的10個檔案中的9個，正確的放入指定的資料夾中	能將教師給予的10個檔案中的8個，正確的放入指定的資料夾中	能將教師給予的10個檔案中的6個，正確的放入指定的資料夾中	能將教師給予的10個檔案中的4個，正確的放入指定的資料夾中	未達D級	
評量工具	檔案					
分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	79以下	