高雄市鳳山區曹公國小校訂課程—創客素養教案

一、教學設計理念說明

- (一)希望讓學生認識資訊媒材與日常生活的關係、了解硬體與軟體的基本操作方式,更希望透過課程的引導,培養學童正確的資訊倫理及資訊素養等相關概念。
- (二)在資訊媒材之應用方面,可分成電腦硬體介紹與操作、常用軟體基本操作與日常生活之結合, 透過遊戲或實作,讓學童熟悉作業系統與滑鼠等基本操作後,開始進入中英打的練習。除了上述的基礎能力練習之外,適時加入小畫家、網路的瀏覽器與應用等,希望透過上述的課程實施, 建構學生資訊應用上的倫理概念與基本素養。

二、教學活動設計

領域名稱 (統整領域)	語文領域-國語文 藝術領域	設計者	三年級資訊團隊				
實施年級	三年級第1學期	共 21 節					
主題名稱	E世代初體驗						
	設計依據						
核心素養							
總綱核心素養領綱核心素養							
<u>總網</u>◆B2 科技資訊	與素養媒體	 ▶ 續綱 ◆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。 ◆藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 					

核心素養呼應說明

學生透過本次電腦寶藏大解密、電腦畢卡索、玩遊戲學程式主題活動,運用資訊科技來探索 多元知能,培養創新精神,並認識電腦組成架構、學習使用鍵盤做編輯、運用繪圖軟體創作、建 力運算思維,更深入地了解資訊教育的重要,符應了「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。」的素養。

概念架構	導引問題
鍵盤 操作 電腦 操作 E世代 初體驗	 電腦的身體有哪些呢?如何操作呢? 如何使用電腦繪圖呢? 網路是什麼?該如何使用網路呢?
組合 電腦 輸圖 軟體 軟體 操作	

學習重點	學習表現	【國語文】 3-II-2 運用注音符號,檢索資訊,吸收新知。 【藝術】 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法,進行創作。	學習內容	【國語文】 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 【視覺藝術】 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	
議題融入	所 入 學 雪 點	資 E1 認識常見的資訊系統。			
教材來源		自編			
教學資源		影片、圖片			

學習目標

- 1. 能說出電腦的硬體設備有哪些,並能正確操作鍵盤、滑鼠。
- 2. 能切換輸入法的語系,並做中文輸入、英文大小寫輸入與文字編輯。
- 3. 能做簡單的繪圖軟體操作。
- 4. 能了解網頁瀏覽器基本功能與使用介面。
- 5. 能與他人合作一起解決問題。

教學活動設計							
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量				
【單元一 電腦寶藏大解密】	共 10 節	影片	評分方式:				
【導引問題:電腦的身體有哪些呢?如何操作呢?】		網路	1. 實作表現				
【主題一 電腦的身體與使用規則】							
準備活動							
以《電腦與生活》:電腦在日常生活的應用影片,引起							
學生好奇。							
影片來源: <u>https://www.youtube.com/watch?v=lS3IzZJqchg</u>							
發展活動							
1. 介紹電腦教室的使用規範。							
2. 介紹學期課程與評量方式。							
3. 教師講解並示範正確操作電腦硬體及認識電腦主							
要元件。							
<u>統整活動</u>							
針對學生表現,教師進行總結。							
【主題二 解開鍵盤的身世密碼】							
准備活動							
<u>一种相切</u> 以電腦螢幕畫面呈現一篇文章內容,讓學生討論如何							
輸入文字、數字、英文字母。							
發展活動							
1. 英文鍵盤 ABC:							
(1) 鍵盤分區與正確指法。							
(2) 開始打英文。							
(3) 刪除與修改文字。							
2. 中文鍵盤勺勾口							
(1) 切換各種中文輸入法							
(2) 開始打中文。							
3. 中英混打。							
<u>統整活動</u>							
為為快打高手練習中英文打字。							
為為快打高手: <u>http://www.kiec.kh.edu.tw/typing/index.asp</u>	.) = 44	u					
【單元二 電腦畢卡索】	共5節	圖片 公司払酬・	評分方式:				
【導引問題:如何使用電腦繪圖呢?】		繪圖軟體: 小畫家	1. 實作表現				
【主題一 繪動風景畫面】		小					
準備活動 1 演用左眼回星岭走引出與止與羽私地。		Mana					
1. 運用有關風景繪畫引起學生學習動機。 發展活動							
致极伯别 1. 電腦構圖的基本概念。							
2. 認識小書家介面。							
3. 教師講解並示範小畫家簡易繪圖技巧,進行風景畫							
面彩繪藝術創作。							
4. 學生練習,教師行間巡視指導。							
統整活動							
1. 將運用的軟體功能簡單地作總結。							
2. 學生作品分享。							
【單元三 奇妙的網路世界】	共6節	影片	評分方式:				
【導引問題:網路是什麼?該如何使用網路呢?】	- • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	網路	1. 實作表現				

【主題一 網路大觀園】 準備活動 在生活中,有哪些事情會運用到網路呢? 發展活動 1. 介紹上網的工具—瀏覽器。 2. 認識 Google Chrome、Firefox、IE。 3. 介紹示範瀏覽器的基本功能。 4. 介紹網路素養。 統整活動 1. 上網去:瀏覽校網首頁,觀看班級網頁內容。

(一)學習目標敘寫~雙向細目表

學習表現	【國	【國語文】3-II-2 運用注音符號,檢索資訊,吸收新知。			
學習內容	活動	主題:電腦實藏大解密 學習階段:第二學習階段			
【國語文】 Ab-II-1 1,800個 常用字的字 形、字音和字 義。	學習目標	能切換輸入法的語系,並做中文輸入、英文大小寫輸入與文字編輯。			

(二)評量標準

內容	表現標準							
標準	A	В	С	D	E			
	能獨立使用鍵	能獨立使用鍵	能獨立使用鍵	在他人協助下	未達成D級			
單元	盤並撰打出文	盤並撰打出文	盤並撰打出文	,能使用鍵盤轉				
評分	章的所有內容。	章的大部分內	章的一部分內	打出些許文章				
規準		容。	容。	內容。				

(一)學習目標敘寫~雙向細目表

學習表現	【藝	【藝術】藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法,進行創作。			
學習內容	活動	主題:電腦畢卡索 學習階段:第二學習階段			
【視覺藝術】 E-II-3 點線面創 作體驗、平面與 立體創作、聯想 創作。	學習目標	能做簡單的繪圖軟體操作。			

(二)評量標準

內容	表現標準							
標準	A	В	С	D	E			
	能運用繪圖軟	能運用繪圖軟	能運用繪圖軟	在他人協助下	未達成D級			
單元	體繪製出一幅	體繪製出一幅	體繪製出一幅	,能運用繪圖軟				
平 一 評分	風景畫面圖	風景畫面圖	風景畫面圖	體繪製出一幅				
規準	<u>像</u> ,並完整表現	<u>像</u> ,並大致表現	<u>像</u> ,並簡單表現	風景畫面圖				
7九年	出創作意念。	出創作意念。	出創作意念。	<u>像</u> ,並大略表現				
				出創作意念。				