

# 彰化縣社頭鄉橋頭國民小學 教學活動設計

領域 / 科目	彈性課程/電腦	設計者	黃志豪老師
實施年級	三年級	總節數	1 節，40 分鐘
單元名稱	電腦繪圖小畫家~小雪人		
教學日期	111 年 5 月 13 日(星期五)	教學時間	11:20 ~ 12:00
設計依據			
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</li> <li>● 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</li> <li>● 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</li> <li>● 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</li> </ul>	核心素養
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</li> <li>● 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</li> <li>● 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</li> <li>● 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。</li> </ul>	
與其他領域/科目連結	藝術、綜合活動		
教材來源	Windows10 電腦入門		
教學設備/資源	電腦設備		
學習目標			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會運用小畫家的工具繪製圖案(運用不同的筆刷繪製小雪人)。</li> <li>2. 學會運用想像力，填入色彩。</li> </ol>			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量說明
<b>【準備活動】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 複習舊經驗：複習前 2 節教過的繪圖功能，例如直線、幾何圖形、顏色等。</li> <li>2. 展示今日目標：老師提供今日要完成的「小雪人」圖案，以及其他延伸圖案。</li> </ol>		2 分鐘	口頭評量
		2 分鐘	觀察評量

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量說明
3. 提醒學生，操作過程中，如果遇到不會的(或忘記的)，請優先詢問組長或鄰座同學，以便快速解決問題。若仍無法解決，再訊問老師。	1 分鐘	觀察評量
<b>【發展活動】</b>		
1. 開啟個人作業碟，用小畫家軟體打開今日的空白作業圖檔。	2 分鐘	實作評量
2. 說明：雪人的圖案顏色可以由學生自行選擇，不用照課本範例。	1 分鐘	觀察評量
3. 說明：繪圖時，可配合拖曳時按住「Shift」鍵，畫出正圓、正方等圖形。	1 分鐘	觀察評量
4. 指導「雪人身體畫法(橢圓工具)」，學生接著進行操作。操作一段時間後展示。	5 分鐘	實作評量
5. 指導「雪人帽子畫法(矩形工具)」，學生接著進行操作。操作一段時間後展示。	5 分鐘	實作評量
6. 指導「雪人圍巾畫法(筆刷工具)」，學生接著進行操作。操作一段時間後展示。	5 分鐘	實作評量
7. 指導「雪人眼手畫法(筆刷工具)」，學生接著進行操作。操作一段時間後展示。	8 分鐘	實作評量
8. 指導學生完成作業存檔。	2 分鐘	作業繳交
9. 說明：操作熟練或完成者，可以畫其他創意圖案(提供作業加分)，或者協助同學。	1 分鐘	實作評量
<b>【統整活動】</b>		
1. 作品分享：選擇表現優異的學生作品進行全班展示分享。	3 分鐘	發表分享
2. 老師統整：複習今日所教的繪圖功能。	2 分鐘	觀察評量
學生學習策略或方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實際操作：教師或同學示範後，能做出指定的電腦操作。</li> <li>2. 討論合作：能優先透過同儕合作，解決操作上的問題。</li> <li>3. 發表分享：藉由作品分享，增進自己的藝術創作想像力空間，學習彼此優點。</li> </ol>	
教學評量方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭評量：檢視學生是否正確回答問題。</li> <li>2. 觀察評量：檢視學生是否專注聆聽。</li> <li>3. 實作評量：檢視學生能完成指定動作。</li> <li>4. 發表分享：學生能示範或展示繪圖成果。</li> <li>5. 作業繳交：學生能將本次繪圖檔案進行存檔後繳交。</li> </ol>	