

育英國小 112 學年度上學期三年級 彈性領域教學活動設計表

學習主題	個人化 Windows 11	教材來源	巨岩-《Windows 11 電腦小小兵》教材
教學日期	112.10.13	教學對象	三年庚班
教學時間	14：20 至 15：00	教學者	蕭秋貴
課程設計 理念	經由常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗，能學習媒材、技法及工具知能，透過藝術蒐藏、生活實作、環境布置，能運用資源處理日常生活問題的行動。		
教學目標	1. 能操作小算盤、地圖、剪取工具等，用以處理日常生活問題。 2. 能美化電腦，布置符合個人習慣的環境，並欣賞同儕的布置。 3. 進行「看圖找不同」練習，培養運算思維能力。		
能力指標	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利		
融入議題	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。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。		
學習者 分析	1.能體驗常見的資訊系統，能操作小算盤、地圖、剪取工具等，用以處理日常生活問題。 2.能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感，透過美化電腦，布置符合個人習慣的環境，並欣賞同儕的布置。 3.體會資訊科技解決問題的過程進行「看圖找不同」練習，培養運算思維能力。		
教學準備	1. Windows 11電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體		
評量方式	1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。 2. 操作評量：學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。		
本單元各節次學習活動設計的重點			
節次	學 習 重 點		
7	學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。		

教學活動與學習歷程	時間分配	教學資源	評量方式
引起動機 - 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。 - 教師說明電腦個人化的概念。 主要活動 - 活動一：開始功能表與工作列 (1) 學生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。 (2) 學生練習點選軟體到開始功能表與工作列。 - 活動二：美化電腦 (1) 學生更換佈景主題。 (2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。 (3) 學生修改桌布。 (4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。 - 活動三：軟體操作初體驗 (1) 學生開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。 (2) 學生開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。 (3) 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵，擷取桌面、功能表或通知區域，並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名。  統整活動 - 學生開啟「硬體找不同」遊戲，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。  - 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 - 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。	5 5 10 10 10	1. Windows 11電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體	- 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。 - 操作評量：學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。