

彰化縣員林市員東國民小學教學活動設計單

一、設計理念：

1. 課程設計以認識電腦繪圖基本概念為核心，採循序漸進的學習方式，幫助學生掌握線條、圖形及筆刷的應用。
2. 透過趣味性與實用性結合的活動，學生能創作個性化作品，提升學習興趣與創造力。

二、活動設計

領域/科目	彈性課程-電腦		設計者	張順美
實施年級	三年級		總節數	共__3__節，__120__分鐘
單元名稱	電腦繪圖小畫家			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t 1 體驗常見的資訊系統。 資議 a 4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1 II 6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2d II 1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。	核心素養	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。 E B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
	學習內容	資議 T 1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D 1 常見的數位資料儲存方法。 視 E II 3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜 Bd II 1 生活美感的普遍性與多樣性。		
教材來源		巨匠 Windows 10 電腦入門		
學習目標				
1. 利用認識小畫家這套基本的應用軟體，熟悉電腦基礎操作方式。 2. 學習如何使用小畫家繪製基礎圖面，繪製生活中常見的物件。 3. 加入學生自我的想像力，設計符合個人特色的繪圖作品。				
學習活動設計				
學習引導內容及實施方式（含時間分配）			學習評量	備註
第一節 一、引起動機： 教師出示本單元所要完成的作品「母親節卡片」，說明 windows 附屬 應用程式 繪圖軟體「小畫家」與其他繪圖軟體之不同，適用於簡			口頭評量	3 分鐘

單線條的構圖，輕輕鬆鬆便可完成屬於自己的畫作。 二、發展活動： 【活動一】認識繪圖軟體「小畫家」 (一)教師： 1. 介紹「小畫家」的工作介面。 2. 介紹「小畫家」工具箱內有那些繪圖工具和使用時機。 (二)學生： 1. 仔細聆聽老師的介紹講解，認識熟悉「小畫家」的操作介面，初步認識繪圖工具的位置和使用時機。 【活動二】塗鴉畫畫真好玩 (一)教師： 1. 示範畫布的建立。 2. 示範圖形工具繪製幾何圖形。 3. 說明利用簡單的幾何圖形組合便可完成太陽、衣服、房子的構圖。 (二)學生： 1. 學習以簡單的幾何圖形組合成完整的圖案，練習利用圖形工具完成圖案。 2. (三)教師： 1. 指導學生完成作業存檔。 2. 說明：操作熟練 或完成者，可以畫其他創意圖案，或者協助同學。 參、統整活動 (一)作品分享 1. 教師請學生發表自己的作品，說明自己的設計理念。 2. 教師抽點學生，給予作品發表學生回饋。 3. 請學生仔細聆聽他人的報告內容與欣賞作品。 4. 請學生反思自己作品，回饋其他同學報告的心得。 (二)老師統整：複習今日所教的繪圖功能。	口頭評量 實作評量 實作評量 發表分享 觀察評量	10 分鐘 10 分鐘 10 分鐘 5 分鐘 2 分鐘
學生學習策略或方法	1. 實際操作：教師或同學示範後，能做出指定的電腦操作。 2. 討論合作：能優先透過同儕合作，解決操作上的問題。 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。	
教學評量方式	1. 口頭評量：檢視學生是否正確回答問題。 2. 觀察評量：檢視學生是否專注聆聽。	

- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">3. 實作評量：檢視學生能完成指定動作。4. 發表分享：學生能示範或展示繪圖成果。5. 作業繳交：學生能將本次繪圖檔案進行存檔後繳交。 |
|--|---|

教學設備/資源：

電腦教室電腦、廣播設備