

彰化縣新庄國小「素養導向教學與評量」教學活動設計

一、教學活動設計

(一) 單元

領域科目	科技-資訊科技	設計者	陳建政
單元名稱	英文打字 ABC	總節數	共二節，80 分鐘
教材來源	☒ 教科書（ ☐ 康軒 ☐ 翰林 ☐ 南一 ☒ 其他 巨岩） ☐ 改編教科書（ ☐ 康軒 ☐ 翰林 ☐ 南一 ☐ 其他 ） ☐ 自編（說明：）		
學習階段	☐ 第一學習階段（國小一、二年級） ☒ 第二學習階段（國小三、四年級） ☐ 第三學習階段（國小五、六年級） ☐ 第四學習階段（國中七、八、九年級）	實施年級	三年級
學生學習經驗分析	1.能熟練英文 26 個字母。 2.能了解 Windows 桌面環境基本操作功能。 3.能開啟桌面上的應用軟體並操作。 4.能運用檔案管理整檔案。		
設計依據			
總綱核心素養	☒ B1符號運用與溝通表達 ☒ B2科技資訊與媒體素養		
核心素養具體內涵	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。		
學習重點	學習表現	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	
	學習內容	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	
課程目標	1. 認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2. 操作記事本軟體，新增、修改與儲存文字檔案。 3. 練習英文打字。		
教學設備／資源	1. 桌上型電腦一組。 2. 英打練習軟體。		
參考資料	Windows 11電腦小小兵 巨岩出版股份有限公司 2023.04		

(二) 規劃節次

節次規劃說明			
選定節次 (請打勾)	單元節次		教學活動安排簡要說明
✓	1	第一節課	利用課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤，並練習打字指法，學習正確姿勢，最後進行英文打字練習。
	2	第二節課	開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字，並運用「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。

(三) 本節教案

教學活動規劃說明			
選定節次	第一節	授課時間	40 分
學習表現	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。		
學習內容	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。		
學習目標	1.認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2.練習英文打字。		
與其他領域/科目連結	語文領域—英語文		
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核／備註
第（一）節 【準備活動】 一、課堂準備 （一）教師： 1.教學鍵盤簡報。 2.教學影片：世界上打字最快的人、神打字。 3.多媒體測驗軟體：英文打字GAME 二、引起動機 （一）觀賞「世界上打字最快的人」、「神打字」影片。 （二）教師問：為什麼要學習打字？打字快有什麼好處？如何讓打字的速度更快？ （三）由學生自由回答，並引入學習正確打字方式。		3"	口頭評量
【發展活動】 一、從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。 二、練習打字指法，學習正確姿勢。 三、開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。		10" 10" 10"	1.行為觀察 2.口頭評量 3.實際操作 4.多媒體測驗
【總結活動】 老師說明： 一、教師問：如何提高打字的速度與準確度？ 二、教師說明：提高打字速度的方法 1.坐姿端正，上身保持正直，手肘最好有支撐，不懸空。 2.左、右手食指放至在 F、J 鍵盤上（鍵盤上各有突出物）。 3.記憶鍵盤按鍵位置，打字時不看鍵盤，輕敲按鍵。 4.練習時以輸入正確為優先，之後再開始加快速度。 5.適時的讓手及眼睛休息。		7"	口頭評量

二、教學回饋（待教學實踐後完成）

教學照片	
教師教學情形	老師指導學生正確打字指法
學生觀看教學影片	學生練習打字情形
教學心得與省思	
（實際依教案內容進行教學實踐後所為之省思紀錄，可含成效分析、教學省思與修正建議等） 英文打字及中文打字是三年級學生重要的課程，關於本次公開授課省思—— 一、關於課程設計與師生互動：資訊教育應以實際操作為重，但在課程的安排上，時間安排太緊湊，學生缺乏時間進行實際操作，建議減少講述的時間。 二、關於教學方法： 1.利用影片教學，可以增進學生的專注力、提升學習動機藉此提升教學成效。 2.利用簡單口訣強化學生記憶與應用能提高學習興趣與效果。 三、課程時間以 2 小時規劃較能讓學生產生學習的內化及反復的操作練習，因時間不足，學生實際操作時間受壓縮無法達到預期教學成效。	