

# 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     | <input checked="" type="checkbox"/> 教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 巨岩）<br><input type="checkbox"/> 改編教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他 ）<br><input type="checkbox"/> 自編（說明：）               |      |          |  |  |
| 學習階段     | <input type="checkbox"/> 第一學習階段（國小一、二年級）<br><input checked="" type="checkbox"/> 第二學習階段（國小三、四年級）<br><input type="checkbox"/> 第三學習階段（國小五、六年級）<br><input type="checkbox"/> 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。<br>2.能了解 Windows 桌面環境基本操作功能。<br>3.能開啟桌面上的應用軟體並操作。<br>4.能運用檔案管理整檔案。   |      |          |  |  |
| 設計依據     |  |      |          |  |  |
| 總綱核心素養   | <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達<br><input checked="" type="checkbox"/> 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     | <b>學習表現</b><br><i>資訊 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</i><br><i>資訊 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</i><br><i>資訊 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</i><br><i>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</i><br><i>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</i><br><br><b>學習內容</b><br><i>資訊 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</i><br><i>資訊 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</i><br><i>資訊 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</i><br><i>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</i><br><i>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</i> |      |          |  |  |
| 課程目標     | 1.認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。<br>2.操作記事本軟體，新增、修改與儲存文字檔案。<br>3.練習英文打字。  |      |          |  |  |
| 教學設備／資源  | 1.桌上型電腦一組。<br>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<br>(請打勾) | 單元節次      | 教學活動安排簡要說明   |  |
| ✓             | 1<br>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<br>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。<br>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。<br>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。<br>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。<br>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。<br>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 |      |
| <b>第（一）節</b><br><b>【準備活動】</b><br><b>一、課堂準備</b><br>(一)教師：<br>1.教學鍵盤簡報。<br>2.教學影片：世界上打字最快的人、神打字。<br>3.多媒體測驗軟體：英文打字GAME<br><b>二、引起動機</b><br>(一)觀賞「世界上打字最快的人」、「神打字」影片。<br>(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？<br>(三)由學生自由回答，並引入學習正確打字方式。<br><b>【發展活動】</b><br>一、從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。<br>二、練習打字指法，學習正確姿勢。<br>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。<br><b>【總結活動】</b><br><b>老師說明：</b><br>一、教師問：如何提高打字的速度與準確度？<br>二、教師說明：提高打字速度的方法<br>1.坐姿端正，上身保持正直，手肘最好有支撐，不懸空。<br>2.左、右手食指放至在 F、J 鍵盤上（鍵盤上各有突出物）。<br>3.記憶鍵盤按鍵位置，打字時不看鍵盤，輕敲按鍵。<br>4.練習時以輸入正確為優先，之後再開始加快速度。<br>5.適時的讓手及眼睛休息。 | 3''  | 口頭評量    |      |
|   | 10''   | 1.行為觀察  |      |
|   | 10''   | 2.口頭評量  |      |
|   | 10''   | 3.實際操作  |      |
|   |  | 4.多媒體測驗 |      |
|   | 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

【鍵盤】是電腦最重要的輸入工具。不但打字要用到它，甚至可以下達指令呢！



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。