

彰化縣北斗國小 113 學年度公開授課教學設計

領域科目	彈性學習	設計者	林家輝
單元名稱	個人化 Windows11	教學時間	40 分鐘
教材來源	巨岩-《Windows 11 電腦小小兵》		
教學方式	電腦操作	實施年級	三年級
設計依據			
總綱核心素養	<p>A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。</p> <p>B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。</p>		
課程學習重點	學習表現	<p>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。</p>	
	學習內容	<p>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。</p>	
教學/學習目標		<p>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。</p>	
議題融入	實質內涵	<p>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。</p>	
	融入單元	無	
與他領域/科目連結		無	
教學設備/資源		<p>1. 電腦 2. 教學網站影音互動多媒體</p>	
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核/備註
<p>【準備活動】 1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。 2. 教師說明電腦個人化的概念。</p> <p>【發展活動】 1. 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) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。</p>		5 分鐘	
		5 分鐘	1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。

<p>2. 活動二：美化電腦</p> <p>(1) 學生更換佈景主題。</p> <p>(2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。</p> <p>(3) 學生修改桌布。</p> <p>(4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。</p> <p>3. 活動三：軟體操作初體驗</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> 	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>2. 操作評量： 學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課 測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>
<p>【總結活動】</p> <p>1. 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。</p>  <p>2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>3. 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。</p>	<p>10 分鐘</p>	