

南投縣西嶺國小資訊科技教育教案

主題	資訊教育	設計者	胡泰達
實施年級	三年級	總節數	共 21 節，840 分鐘
單元名稱	數位世界 Follow me		
設計依據			
學習重點	學習表現	資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 a-III-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。 資 S-III-3 常週邊設備與行動裝置 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	核心素養
	學習內容	資 H-III-2 資訊科技使用之原則 -數位設備使用的時間規範 資 H-III-1 康健的數位使用習慣 -電腦使用的正確姿勢 -資訊設備的使用規範 藝術 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	
議題融入	學習主題		
	實質內涵		
與其他領域/科目的連結			
教材來源		台中市資訊教育市本課程	
教學設備/資源			
學生經驗分析			
學習目標			
一、能適切地使用數位裝置及有效運用數位資源且熟悉常見資訊系統的基本功能與使用方法。 二、能運用科技、藝術與他人互動、合作和溝通。 三、能遵守資訊倫理相關規範。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式

<p>健康的電腦與生活</p> <p>神奇的電腦世界</p> <p>中英文輸入真 Easy</p> <p>檔案收納小管家</p> <p>線上互動我最行</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識並實踐健康數位習慣。 2. 認識常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能。 3. 認識常見的數位資料儲存方法並學會系統化數位資料管理方法。 4. 學會網路服務工具(瀏覽器)的基本操作並體驗數位學習網站與資源。 	<p>(1 節)</p> <p>(4 節)</p> <p>(6 節)</p> <p>(2 節)</p> <p>(8 節)</p>	<p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>參考評量規準評分</p>
---	--	--

參考資料：(若有請列出)

台中市資訊教育市本課程資料 <https://sites.google.com/tc.edu.tw/ictxedu/index>

學生回饋

- 一、電腦除了玩遊戲之外，原來還有這麼多功能。
- 二、電腦設備及說明有很多英語，需要認真學習。

教師省思

- 一、資訊教育學生程度參差不齊，鼓勵速度快的學生幫忙其他同學，可以加分，更可以互相幫忙。
- 二、每班應該有自己的儲存作品的空間，NAS 系統須建立公共資料夾儲存。



附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		運用資訊科技知識於日常生活				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
資訊科技之運用		能熟練理解並主動應用資訊科技知識於日常生活，且能協助他人解決問題。	能理解資訊科技之相關知識，並能獨立運用於日常生活中。	能知道資訊科技之相關知識，並在提示下嘗試用於日常生活。	能部份知道可利用資訊科技知識於日常生活，但操作較不熟練。	未達 D 級
評分指引		1. 獨立完成所有單元作業（如中英文打字、檔案分類）。 2. 能正確示範健康的電腦使用姿勢與時間規範。 3. 主動擔任小老師，協助同學解決操作困難。	1. 獨立完成所有單元作業（如建立資料夾、瀏覽網頁）。 2. 確實遵守資訊倫理規範，無違規紀錄。 3. 能清楚說出電腦周邊設備的功能。	1. 能獨立完成一半以上的單元作業。 2. 大致能遵守資訊設備的使用規範。 3. 能辨識常見的數位儲存設備。	1. 在老師或同學的協助下，完成一半以上的單元作業。 2. 對於健康數位習慣（如姿勢、時間）仍需口頭提醒。 3. 僅能完成基礎的網頁瀏覽操作。	未達 D 級
評量工具	實作評量、檔案評量、觀察紀錄、學習單					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

【數位世界 Follow me】資訊課學習單

班級：_____ 姓名：_____

一、直接提取 (Direct Extraction)

能在教案或課堂說明中，直接找出明確記錄的資訊。

1. **電腦的神奇世界：** 在這門課中，除了玩遊戲，你還學到了電腦可以用來做什麼？請寫出一種功能：_____。
2. **健康小護士：** 為了保護身體健康，使用電腦時應該注意哪兩件事？
 - (1) _____ (提示：姿勢相關)
 - (2) _____ (提示：時間相關)

二、直接推論 (Straightforward Inferences)

能連結課堂中的不同訊息，推導出因果關係或邏輯。

3. **打字小高手：** 教案中提到「中英文輸入真 Easy」，如果我們練習好了輸入法，在進行「線上互動我最行」單元時會有什麼幫助？
 - 答：_____。
4. **檔案小管家：** 如果電腦裡有很多亂七八糟的畫作檔案，我們應該學會哪一種「管理方法」才能快速找到它們？
 - 答：_____。

三、詮釋整合 (Interpretation and Integration)

能運用所學知識，應用到實際生活情境中，或理解老師的教學用意。

5. **互助合作：** 老師在教案中提到「鼓勵速度快的學生幫忙其他同學」，你覺得這對班級學習有什麼好處？
 - 答：_____。
6. **數位守門員：** 當我們在「線上互動」單元與他人溝通時，為什麼要遵守「資訊倫理」的規範？
 - 答：_____。

四、比較評鑑 (Evaluation and Critique)

能對學習內容進行評價，並提出個人意見或反思。

7. **自我檢視：** 教案中提到每班應有自己的儲存空間（如 NAS 系統）。你覺得「把作品存在公共資料夾」跟「存在自己家裡的電腦」，哪一種對你的學習比較有幫助？為什麼？

○ 答：_____。

8. **小小冒險家：** 在這 21 節課中，你最感興趣的是哪個部分？請說明原因，並給這門課一個星等評價（滿分 5 顆星）。

○ 感興趣的部分：_____

○ 原因：_____

○ 評分：☆☆☆☆☆