　　　　縣（市）　 學年度　第 學期　 區　學校： 　 　年級：

　　　　　　　　　領域教學計畫表 設計者：

⦿電腦e學園2 Window10

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程  (週或月) | 主題 | 分段能力指標 | 教學目標 | 教學重點 | 教學節數 | 教學資源 | 評量方式 | 六大議題 |
| 第一週 | Windows 10 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  1-2-2 能瞭解操作電腦的姿勢及規劃使用電腦時間。  1-2-3 能正確操作及保養電腦硬體。  2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。  2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 | (1)能說出上電腦課的規則  (2)能指出哪些設備是電腦  (3)能以正確的姿勢操作電腦  (4)學會操作滑鼠、開關機  (5)能啟動桌面上、或開始功能表中的程式  (6)能將視窗最大化、最小化或還原 | (1)電腦不是只有常見的桌上型電腦的形式。手機、平板、PDA等設備都算是電腦  (2)電腦需要有作業系統，Windows 10是一種作業系統 | 2 | 軟體：Windows 10  電腦教室設備 | 口頭問答  課堂觀察  軟體實作 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制 |
| 第二週 |
| 第三週 | 我  的  個  人  化  電  腦 | 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 | (1)能改變自己所使用的電腦的佈景主題  (2)能使用自己的生活照作為電腦的桌面  (3)能說出螢幕保護裝置的目的，並且修改設定  (4)能將自己常用的軟體設成捷徑，  (5)能將自己常用的程式選釘在工作列  (6)自己常用的程式選釘在工作列 | (1)Windows 10的外觀是可以自行設定的  (2)螢幕保護裝置是為了防止螢幕亮點老化，所做的設計  (3)捷徑只是紀錄了目標程式的位置，而非程式本身。因此，刪除捷徑，不會刪掉程式。  (4)「動態磚」適合用在觸控式的螢幕上 | 2 | Windows 10  內建保護裝置 | 課堂觀察  軟體實作  作品欣賞觀摩 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制 |
| 第四週 |
| 第五週 | 我  是  鍵  盤  快  打  手 | 2-2-5 能正確操作鍵盤。  2-2-6 能熟練中英文輸入。  3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 | (1)能說出鍵盤各部位的名稱  (2)能分別使用滑鼠與鍵盤，切換不同的輸入法  (3)能找到Word Pad，並用以練習打字  (4)能依據不同的字音，拼出文字  (5)能在中文、英文、數字間，切換不同的輸入模式  (6)能使用上、下、左、右、Enter、Delete、Back Space等按鍵，編輯文字 | (1)鍵盤與文字的輸入，是操作電腦的重要基礎  (2)中、英文的切換，與輸入法的切換，以鍵盤來操作是最快的  (3)Ctrl+Shift可用來切換輸入法，Ctrl + Space 可用來切換中、英文模式  (4)Enter 也是個字元，但它是不可見的，且會造成換行 | 4 | 記事本 | 口頭問答  課堂觀察  輸入測驗  打字遊戲競賽 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制  (語)1-3-3-1能運用注音符號使用電子媒體，提升自我學習效能。 |
| 第六週 |
| 第七週 |
| 第八週 |
| 第九週 | Windows 的  影  音  世  界 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 | (1)能使用「我的電腦」找到照片，進行瀏覽，並做成幻燈片秀  (2)能使用Media Player播放音樂 CD，或開啟 MP3檔  (3)能使用Windows 10的市集下載APP | (1)使用「我的電腦」看圖片時，有清單、縮圖等不同的瀏覽模式，操作者可選擇適合自己的方式進行瀏覽  (2)雖然 Win10的預設播放軟體是 Groove，還是可用Media Player播放  (3)Media Player 可播放的媒體形式有許多種。可同時向學生介紹不同的媒體形式 | 2 | Windows 10 | 課堂觀察  軟體實作  遊戲競賽 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制  (藝)1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。 |
| 第十週 |
| 第十一週 | 教  學  評  量 |  |  |  |  |  |  |  |
| 第十二週 | 我  是  小  畫  家 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 | (1)能設定小畫家的畫布大小  (2)能使用小畫家的繪圖工具繪圖  (3)能在選擇不同的工具時，設定工具的屬性  (4)能在畫面上輸入文字  (5)能將作品儲存 | (1)要強調畫布大小的設定方法，可使用控制點直接拖拉  (2)繪圖工具與屬性的搭配也是重點，請提醒學生要注意所選用的屬性  (3)文字的操作較為麻煩，務必讓學生反覆練習 | 4 | 小畫家 | 口頭問答  課堂觀察  軟體實作  作品創作 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制  (藝)1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。 |
| 第十三週 |
| 第十四週 |
| 第十五週 |
| 第十六週 | 漫  遊  網  際  網  路 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。  4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。  5-2-1 能遵守網路使用規範。 | (1)能開啟Edge 上網瀏覽網站  (2)能使用輸入網址的方式，瀏覽網站  (3)能將常用網站加到我的最愛，方便下次再瀏覽  (4)能使用關鍵字搜尋資料  (5)能在網站上畫筆記 | (1)網際網路上有許多資源，Edge是一種瀏覽器，可用來瀏覽網路上的資源  (2)若有時間，可再補充網址的命名規則  (3)所抵達的網站，可加到我的最愛，能節省日後抵達同一個網站的時間。  (4) Windows 10還保留了 IE 11，也可向學生介紹 IE | 2 | Microsoft Edge | 軟體實作  資料查詢 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制  (自)1-2-5-3能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 |
| 第十七週 |
| 第十八週 | 我  是  檔  案  小  總  管 | 1-2-5 能瞭解資料安全的維護並能定期備份資料。  2-2-3 能正確使用儲存設備。  2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 | (1)能說出檔案的命名規則  (2)能使用檔案單位進行計算  (3)能建立自己的資料夾，並可修改資料夾名稱  (4)能使用不同的模式檢視檔案 | (1)檔案的概念，是學習電腦軟體的重要基礎  (2)檔案可使用不同的方式來觀看，切換不同的檢視模式，可對檔案的狀態更加清楚  (3)要複製檔案時，養成使用滑鼠右鍵，使用「複製」、「貼上」的習慣，可避免誤刪檔案  (4)隨身碟已經很普遍，請指導學生正確使用隨身碟的方法 | 2 | 我的電腦 | 課堂觀察  軟體實作 | **兩性教育**  1-3-5運用科技與資訊，不受性別的限制 |
| 第十九週 |
| 第二十週 | 期  末  評  量 |  |  |  |  |  |  |  |