

有趣的中文打字

~ 中文打字知(一)

yping

- ◎ 中文打字的起源及演變
- ◎ 輸入法的類別及切換
- ◎ 注音符號鍵盤位置
- ◎ 注音輸入法初體驗



中文打字起源及演變



嗨！小月，我媽答應讓我養一隻小貓，你可否以上網幫我找一些有關養貓的資訊嗎？



噢！你怎麼不自己找呢？



我爸...我中文打字得好慢！輸入一個中文字要好久～



嗯～這樣不行喔！我們日常生活要用中文輸入的地方很多，如文書處理、使用網際網路、使用軟體程式等，中文輸入能力是必備的技能，如果中文輸入不熟練，會有很多地方不方便，所以你中文輸入的能力要加油喔！



喔！我知道啦！

中文打字的起源及演變

> 中文電腦之父簡介

有趣的中文打字

中文打字
起源及演變

中文輸入法
類別及切換

注音符號
鍵盤位置

注音輸入法
初體驗

1978年

朱邦復先生

湖北黃崗人，1937年生

倉頡輸入法

中文打字
的起源
及演變



小月，那中文電腦誰發明啊？！



其實最早之前電腦只能用英文輸入，一直到1978年有一位朱邦復先生發明了中文輸入法，被命名為“倉頡輸入法”；而在1979年朱邦復先生與宏碁電腦合作生產出第一台可以顯示中文的天龍電腦，才改變了電腦只能顯示英文的神話！



哇～好厲害！(改變神話的人～)



不僅如此，他所發明的倉頡輸入法，還免費給世人使用呢！他一生致力於中文電腦的發展，所以大家都稱朱邦復先生為「中文電腦之父」！

中文打字起源及演變

> 倉頡輸入法簡介

有趣的中文打字

中文打字的起源及演變 | 中文輸入法類別及切換 | 注音符號鍵盤位置 | 注音輸入法初體驗

中文打字起源及演變

打 字首 → 扌 取碼 → 手

倉 頡 胡 輸入法

扌 丁

Q 手石 + M 一雨 + N 手石 = 打

字身 → 丁 取碼 → 一 + 弓



什麼是倉頡輸入法啊？



朱邦復先生按照中文字的字形結構和組字原理，歸納出24個「倉頡字母」及76個「輔助字形」，分成字首和字身來取碼，因為倉頡字母所用到24個鍵，都分別被配對到英文打字的26個字母鍵當中，所以輸入起來非常快方便，幾乎大部分中文電腦都有提供倉頡輸入法喔。



哦！我了解了！

中文打字起源及演變

中文輸入法的類別

有趣的中文打字

中文打字起源及演變 | 中文輸入法類別及切換 | 注音、符號、鍵盤位置 | 注音輸入法初體驗

中文輸入法的類別

■ 中文輸入法的類別

(一) 用鍵盤的輸入法：

字形：字的形狀 **明** → 日 + 月
 如：字形、倉頡、無蝦米、大易、行列輸入法等

字音：字的聲音 **明** → ㄇ + ㄩ
 如：微軟新注音輸入法、自然輸入法、酷音輸入法等

有趣的中文打字

中文打字起源及演變 | 中文輸入法類別及切換 | 注音、符號、鍵盤位置 | 注音輸入法初體驗

中文輸入法的類別

■ 中文輸入法的類別

(二) 用非鍵盤的輸入法：

滑鼠點選 | 使用手寫板 | 語音輸入法



嗨！小月，中文輸入法一共有多少種啊？



從中文電腦發展至今，中文除了用倉頡及注音輸入法外，還有很多其他的輸入法。

大概可以分為兩種類別：

(一) 用鍵盤的輸入法：

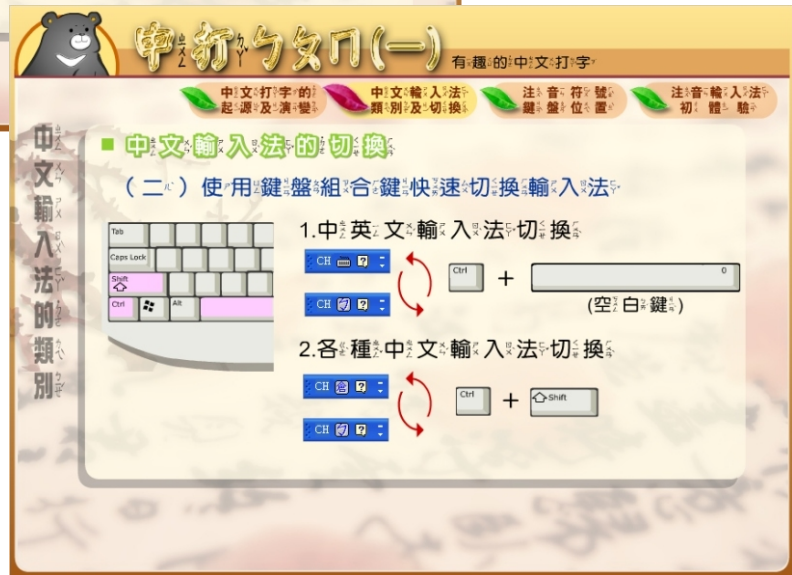
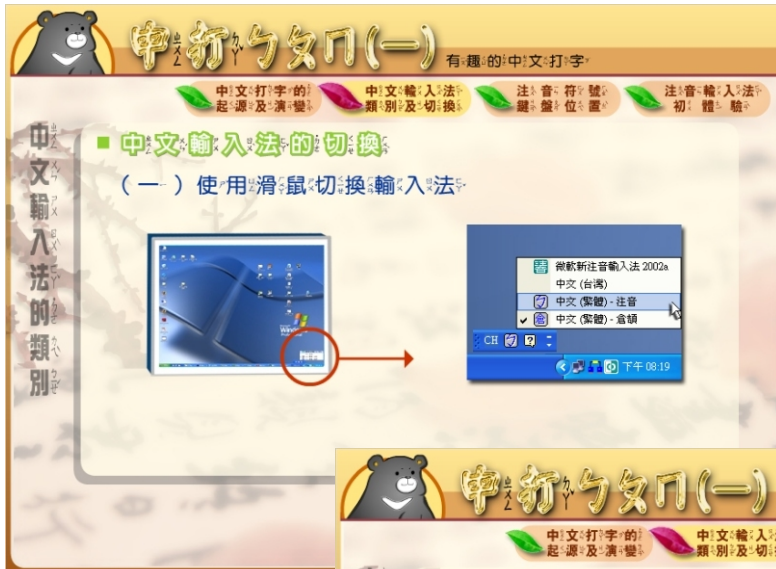
字形：如字形、倉頡、無蝦米、大易、行列輸入法等。


字音：如微軟新注音輸入法、自然輸入法、酷音輸入法。

(二) 用非鍵盤的輸入法：如滑鼠點選、使用手寫板、語音輸入法。

中文打字字的起源及演變


> 中文輸入法的切換



 而各種輸入法之間切換的方式，可以用滑鼠切換輸入法，也可以使用鍵盤組合鍵，快速切換輸入法。

 那我們到底要用那種輸入法呢？

 在各種的中文輸入法中，小朋友最容易使用的就是注音輸入法了。

 那是當然的囉！因為老師都教過注音符號了嘛！

中文打字起源及演變

> 注音符號鍵盤位置簡介



噢！小月，注音符號ㄑ ㄒ ㄎ 在鍵盤的那裡呀？

在按鍵的右上角啊！

哦！我找到它了，不過注音符號的鍵盤排列方法好像跟英文很不一樣耶！

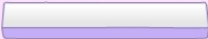
對啊！注音符號ㄑ ㄒ ㄎ 在鍵盤的排列位置是很有規律的喔！它是從左上角的這個鍵開始，由上往下依ㄑ ㄒ ㄎ 順序一直排到ㄌ，所以很容易就知道注音符號的位置喔！

嗯！真的呢～感覺容易多了！

注音音符號ㄅㄆㄇ - 打字練習



注音輸入法練習程式是依照注音音符號ㄅㄆㄇ ~ ㄘ的順序，讓小朋友能熟悉鍵盤上每個注音音符號的位置，及手指負責對應的符號位置。在練習之前要先做下列2個動作才能開始喔！

- 1 將雙手放在準備位置上。
- 2 按下  (空白鍵) 開始練習。



T yping

有趣的中文打字

~ 中打勺勺勺(三)

- ◎ 注音符號
聲符與韻符鍵盤位置
- ◎ 中打敲樂
注音符號一聲打字練習



注音音符號-聲符韻符鍵盤位置



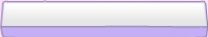
你注意到了嗎？注音音符號的聲符大都集中
在左手邊，而韻符則集中在右手邊，有了
這樣的觀念，在輸入注音音符號時，是不
會覺得容易多了呢？

例如要打“聲”這個字，就依照 1 ~ 4 的
順序，先打左邊的“尸”鍵，再打右邊的“丿”
鍵，然後按“0”，就會出現所有發音
為“尸丿”的字，再按“2”鍵，就可
以打出“聲”這個字喔！

注音符号第一聲打字練習



注音符号第一聲打字練習程式只會出現一聲的國字，讓小朋友能熟悉鍵盤上每個注音符号的聲符、韻符的位置，及手指負責對應的符號。在練習之前要先做下列2個動作才能開始喔！

- 1 將雙手放在準備位置上。
- 2 按下  (空白鍵) 開始練習。



1-2 九年一貫資訊議題單元教學設計分析與規劃—南投縣中英文輸入 (教學指引、教材與數位資源設計)

單元名稱	有趣的中文打字~中打ㄅㄆㄇ(一)		
		教學時間	1 節/每節 40 分/共 40 分
年級	三年級		
能力指標	2-2-5 能正確操作鍵盤。 2-2-6 能熟練中英文輸入。		
學習內容	1.能瞭解中文打字的起源及演變~「中文電腦之父」朱邦復生平。 2.認識輸入法的類別及切換：用鍵盤的輸入法、不用鍵盤的輸入法 3.能瞭解注音符號在鍵盤上的位置		
單元目標	能正確切換中文輸入法及熟悉注音符號在鍵盤上的位置		
作者資訊	縣市	南投縣	
	教學設計者	謝濶其	
	教材製作者	南投縣資訊教育教材規劃小組	
	資源製作者	南投縣資訊教育教材規劃小組	
學習條件分析	先備經驗	能正確輸入英文、數字、特殊符號。	
	資訊能力	能正確操作鍵盤、且有英打基礎	
	相關之能力指標	2-2-5 能正確操作鍵盤。	
	學習環境	前有熟悉英文輸入之基礎，佐以認知到中文輸入為使用電腦之必備技能，藉由教師教導及練習中文輸入練習程式，最後能熟悉中文輸入。	
理念說明	本單元重點是學生進入中文輸入法課程第一課，能使學生瞭解中文輸入法之類別及如何切換，並能瞭解注音符號在鍵盤上的對應位置。		

教學建議	1.對於中文打字，教師仍應要求學生應有正確坐姿及指法。 2.教師對於「中文電腦之父」朱邦復生平簡歷，可善用網路資源查詢。 3.對於中文輸入法，應建立學生多元認識及使用觀念。 4.為便捷輸入，請學生練習儘以鍵盤輸入為要。	
內容與學習目標分析	請列出並說明本單元所包含之主題	內容屬性(複選)
	1.主題名稱： 瞭解中文打字的起源及演變 內容說明： 1.中文輸入法為朱邦復先生首創之倉頡輸入法。 2.中文輸入為使用電腦之必備技能，一開始使用鍵盤打字需花較多時間練習。 單元目標：讓學生對於中文輸入法有基本認識	<input checked="" type="checkbox"/> 事實 <input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input type="checkbox"/> 程序 <input type="checkbox"/> 後設認知
	2.主題名稱： 中文輸入法類別及切換 內容說明： 1.介紹中文輸入法之類別：用鍵盤的輸入法、不用鍵盤的輸入法（如滑鼠點選、手寫板） 2.能進行輸入法之間如何切換：此用滑鼠或鍵盤快速組合鍵切換。 單元目標：讓學生瞭解中文輸入法類別及進行各種輸入法之間的切換。	<input checked="" type="checkbox"/> 事實 <input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input checked="" type="checkbox"/> 程序 <input checked="" type="checkbox"/> 後設認知
	3.主題名稱： 注音輸入法初體驗 內容說明：教師親自示範操作「注音符號練習程式2」及讓學生操作該程式以熟悉中文輸入。 單元目標：讓學生能正確打出中文字。	<input checked="" type="checkbox"/> 事實 <input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input checked="" type="checkbox"/> 程序 <input type="checkbox"/> 後設認知
	4.主題名稱： 注音輸入法鍵盤練習	<input checked="" type="checkbox"/> 事實

	<p>內容說明：讓學生操作該程式以熟悉中文輸入。</p> <p>單元目標：讓學生能正確打出中文字。</p>	<p>■概念</p> <p>■程序</p> <p>■後設認知</p>			
評量方式	針對各學習目標規劃之評量說明:				
	<p>1.學習目標：讓學生對於中文輸入法有基本認識。</p> <p>評量方式：A2、B2、B7</p> <hr/> <p>2.學習目標：讓學生瞭解中文輸入法類別及進行各種輸入法之間的切換。</p> <p>評量方式：A2、A8、B5</p> <hr/> <p>3.學習目標：讓學生能熟悉打出中文字模式。</p> <p>評量方式：A2、A8、B5</p> <hr/> <p>4.學習目標：讓學生能正確打出中文字。</p> <p>評量方式：A2、A8、B5</p>				
	<p>可實施之評量分爲</p> <p>A.實體評量</p> <p>1.測驗卷、2.個人口頭報告 3.個人書面報告 4.分組口頭報告</p> <p>5.分組書面報告 6.專案實作 7.學習歷程檔案 8.實際操作 9.其他_____</p> <p>B.數位評量（包製於數位媒材中）</p> <p>1.是非 2.選擇 3.配合題 4.簡答 5.模擬操作 6.角色扮演 7.遊戲 8. 其他_____</p>				
教學活動 流程設計	教學事件	教學活動與評量	教學策略	預估時間	教材、媒體與網站使用表列
	1.瞭解中文打字 的起源及演變	1-1 教師展示在使用電腦過程中中文輸入對於華人世	1-1-1 展示中文輸入	5 分鐘	文書展示

	<p>2. 中文輸入法類別及切換</p>	<p>界是不可或缺的。</p> <p>1-2 讓學生瞭解到中文輸入法之始組為朱邦復先生所創之倉頡輸入法。</p> <p>2-1 用鍵盤的輸入法</p> <p>字形：如字形、倉頡、無蝦米、大易、簡易、輕鬆、行列、三角、王碼、縱橫等。</p> <p>字音：如微軟新注音輸入法、自然輸入法、酷音輸入法、漢語拼音法。</p> <p>2-2 用非鍵盤的輸入法—滑鼠點選、使用手寫板</p> <p>2-3 使用滑鼠切換輸入法，並讓學生完成輸入法切換</p>	<p>法之重要性</p> <p>1-2-1 教師講解</p> <p>1-2-2 展示朱邦復先生照片及簡歷</p> <p>2-1-1 教師講解及示範</p> <p>2-2-1 教師示範使用滑鼠點選輸入中文</p> <p>2-2-2 教師展示手寫板及示範書寫</p> <p>2-3-1 教師展示使用滑鼠來切換輸入法。</p> <p>2-3-2 讓學生實做練習切換輸入法</p>	<p>10 分鐘</p>	<p>朱邦復先生照片及簡歷</p> <p>倉頡輸入法講解或示範</p> <p>以常用輸入法裡從電腦系統內展示輸入法或從網站上下載安裝示範</p> <p>手寫板</p>
--	----------------------	--	--	--------------	---

	<p>3. 注音輸入法初體驗</p> <p>4. 注音鍵盤練習—按照符號順序</p>	<p>2-4 使用鍵盤組合鍵快速切換輸入法，並讓學生完成輸入法切換</p> <p>3-1 教師開啓注音符號練習程式，並示範輸入中文字</p> <p>4-1 學生開啓注音符號練習程式練習中文輸入</p>	<p>2-4-1 教師示範鍵盤組合快速鍵 ctrl+空白鍵、ctrl+shift 鍵功能</p> <p>2-4-2 讓學生練習使用鍵盤快速切換輸入法</p> <p>3-1-1 教師講解並示範</p> <p>4-1-1 學生實際操作該軟體並能熟悉中文輸入</p>	<p>10 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>滑鼠切換輸入法</p> <p>大型鍵盤模型</p> <p>注音輸入法練習程式</p> <p>注音輸入法練習</p>
--	--	--	--	---------------------------	--

						程式
引用現有資源描述	<p>網站網址，應用說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.microsoft.com/taiwan/products/windows/ime/default.htm 微軟新注音輸入法 2003 微軟新倉頡輸入法 2003 微軟輸入法整合器免費下載 2. http://content.edu.tw/primary/info_edu/tp_tt/2000/type03.htm 中文輸入法遊戲 <p>取得授權之資源：</p> <p>朱邦復先生肖像</p>					
數位資源製作	<p>本單元預計開發數位資源名稱：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (A) Flash 動畫展示中文輸入法為使用電腦之必備技能。 2. (A) Flash 動畫簡介朱邦復先生生平及介紹倉頡輸入法之使用。 3. (F) 朱邦復先生卡通畫像 4. (A) Flash 展示使用鍵盤輸入及非鍵盤輸入（滑鼠點選、手寫板） 5. (A) Flash 展示輸入法切換—使用滑鼠點選及利用鍵盤組合鍵 6. (F) 注音符號練習程式 <p>數位資源類型：</p> <p>A. 動畫</p> <p>B. 螢幕操作式影片</p> <p>C. 拍攝影片</p> <p>D. 簡報</p>					

	<p>E.網站</p> <p>F.其他：程式、靜態圖片</p>
<p>數位資源 腳本與說明</p>	<p>1.資源名稱：Flash 動畫展示中文輸入法為使用電腦之必備技能</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p> <p>以 Flash 展現在日常使用中文電腦中，如文書處理、使用網際網路、使用軟體程式、等，對於中文輸入能力是必備的技能，並且呈現出若中文輸入不熟練，將導致使用電腦上許多的不便。</p> <hr/> <p>2.資源名稱：Flash 動畫簡介朱邦復先生生平及介紹倉頡輸入法之使用</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p> <p>基於對中文之初體驗，介紹中文輸入創始人朱邦復先生簡歷（同時呈現朱先生之肖像）以加深對於中文輸入之情感因素。</p> <p>簡單介紹朱邦復先生所創之倉頡輸入法輸入方式。</p> <hr/> <p>3.資源名稱：Flash 展示使用鍵盤輸入及非鍵盤輸入（滑鼠點選、手寫板）</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p> <p>以動畫展示輸入法分為使用鍵盤及非鍵盤方式（可用滑鼠點選及利用手寫版）</p> <hr/> <p>4.資源名稱：Flash 展示輸入法切換—使用滑鼠點選及利用鍵盤組合鍵</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p> <p>以動畫展示輸入法之間的切換分為使用滑鼠點選及利用鍵盤組合鍵（ctrl+空白鍵、ctrl+shift）</p> <hr/> <p>5.資源名稱：注音符號練習程式</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p>

	使用自行開發之注音符號練習程式
--	-----------------

單元名稱	有趣的中文打字~中打ㄅㄆㄇ(二)	教學時間	
年級	三年級		1 節/每節 40 分/共 40 分
能力指標	2-2-5 能正確操作鍵盤。 2-2-6 能熟練中英文輸入。		
學習內容	1. 熟記注音符號在鍵盤上的位置。 2. 熟練注音輸入法。		
單元目標	1. 讓學生熟記注音符號在鍵盤上的對應位置。 2. 讓學生理解中文拼音的組成元素，並能分解與組合。 3. 讓學生能正確打出一聲的中文字。		
作者資訊	縣市	南投縣	
	教學設計者	吳憲銘	

	教材製作者	南投縣資訊教育教材規劃小組
	資源製作者	南投縣資訊教育教材規劃小組
學習條件分析	先備經驗	能正確輸入英文、數字、特殊符號。
	資訊能力	能正確操作鍵盤、且有英打基礎
	相關之能力指標	2-2-5 能正確操作鍵盤。
	學習環境	電腦教室，一人一機、網路暢通。
理念說明	本單元重點是讓學生能熟記注音符號在鍵盤上的對應位置，並理解聲符與韻符的位置所在。	
教學建議	<ol style="list-style-type: none"> 先讓學生複習上一節課的「按照符號順序-注音符號初體驗程式」，以便喚起學生之記憶。 老師講解中文字拼音是由聲符、韻符及聲調組合而成，但本單元均以一聲字為練習內容，所以不應教授其他聲符及選字之技巧。 	
教學內容與單元目標分析	本單元所包含之主題	內容屬性(複選)
	1.主題名稱： 注音鍵盤複習 內容說明：複習上一節課的「按照符號順序-注音符號初體驗程式」 單元目標：讓學生熟記注音符號在鍵盤上的對應位置。	<input checked="" type="checkbox"/> 事實 <input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input type="checkbox"/> 程序 <input checked="" type="checkbox"/> 後設認知
	2.主題名稱： 聲符與韻符示範說明 內容說明：由老師親自講解與示範中文字拼音是由聲符、韻符及聲調組合而成，並親自操作「中打敲敲樂程式」。 單元目標：讓學生理解中文拼音的組成元素，並能分解與組合。	<input checked="" type="checkbox"/> 事實 <input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input type="checkbox"/> 程序 <input checked="" type="checkbox"/> 後設認知
	3.主題名稱： 聲符與韻符打字練習	<input checked="" type="checkbox"/> 事實

	<p>內容說明：讓學生親自操作「中打敲敲樂程式」。</p> <p>單元目標：讓學生能正確打出一聲的中文字。</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 概念 <input type="checkbox"/> 程序 <input checked="" type="checkbox"/> 後設認知
評量方式	針對各單元目標規劃之評量說明:	
	<p>1.單元目標：學生熟記注音符號在鍵盤上的對應位置。</p> <p>評量方式：A8、B5 等方式</p>	
	<p>2.單元目標：學生理解中文拼音的組成元素，並能分解與組合。</p> <p>評量方式：A2、A8 等方式</p>	
	<p>3.單元目標：學生能正確打出一聲的中文字。</p> <p>評量方式：A8、B5 等方式</p>	
	<p>可實施之評量分爲：</p> <p>A.實體評量</p> <p>1.測驗卷 2.個人口頭報告 3.個人書面報告 4.分組口頭報告</p> <p>5.分組書面報告 6.專案實作 7.學習歷程檔案 8.實際操作</p> <p>9.其他_____</p> <p>B.數位評量（包製於數位媒材中）</p> <p>1.是非 2.選擇 3.配合題 4.簡答</p> <p>5.模擬操作 6.角色扮演 7.遊戲 8.其他_____</p>	
引用現有資源描述	<p>網站網址，應用說明：</p> <p>1.</p>	

	<p>2.</p> <p>自由軟體，應用說明：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>取得授權之資源：</p> <p>1.</p> <p>2.</p>
<p>數位資源 製作</p>	<p>本單元預計開發數位資源名稱：</p> <p>1.中打敲敲樂</p> <p>2.</p> <p>3.</p>
	<p>數位資源類型：* 各資源設計說明可另檔製作繳交</p> <p>A.動畫</p> <p>B.螢幕操作式影片</p> <p>C.拍攝影片</p> <p>D.簡報</p> <p>E.網站</p> <p>F.其他(請自述)_____</p>
<p>數位資源 腳本與說明</p>	<p>1.資源名稱</p> <hr/> <p>內容與使用說明：（依資源類型而異）</p> <hr/>
	<p>2.資源名稱</p> <hr/> <p>內容與使用說明：</p> <hr/>

	3.資源名稱			
	內容與使用說明：			
	4.資源名稱（以動畫為例）			
內容與使用說明：				