

學習主題名稱 (中系統)	牛仔好棒-彩球奇緣	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	互動與關連：藉由校本棒球主題教學進行歷史回顧，讓學生喚起自身榮譽感，期待未來也能成為母校之光。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。							
課程目標	透過主題資料搜尋，讓孩子具備關心本土事務的素養及運算思維的能力。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	引導基準： 1. 常用程式介面運用：(1)CHROME 網路瀏覽器操作；(2)WODR 文書處理軟體操作。 2. 堆疊程式積木：CODE.ORG 程式網頁操作。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週 9/1(三)開學	6	彩球驚奇 初體驗	科議 k-II-1 認識常見科技產品。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。	1. 電腦週邊硬體設備 2. 視窗系統基本操作 3. 瀏覽介紹	1. 學生能認識並操作電腦週邊硬體設備 2. 學生能學會視窗系統基本操作 3. 學生能使用瀏覽器搜尋資料	1. 學生聆聽老師介紹操作步驟 2. 學生實際電腦操作 3. 學生透過搜尋找到善化棒球的演變	1. 能完成電腦基本操作 2. 能利用瀏覽器搜尋主題資料	打字練習 http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm
第 7~14 週	8	彩球驚奇 瀏覽趣	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 搜整善化棒球資料 2. 文書處理軟體 3. 小組主題報告	1. 使用瀏覽器搜尋本校過去的棒球輝煌歷史 2. 使用文書編輯軟體(例如：WORD)進行搜尋資料匯整 3. 小組討論後整理文件進行口頭報告	1. 學生進行分組及資料搜尋與匯整。 2. 學生以文書編輯軟體完成主題文章 3. 學生進行主題報告	1. 會使用瀏覽器上網並搜尋資料 2. 小組主題報告	Google 文件 台灣棒球維基館 https://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/臺南市善化國小少棒隊
第 15~20 週	6	野球疊疊樂 1	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	堆疊程式積木闖關活動	1. 使用線上 code.org 進行積木堆疊 2. 可以分析完成目標(打擊棒球)的動作 3. 類化運思行為至其他關卡	1. 選用棒球相關之特殊關卡進行教學講解。 2. 引導學生練習運算思維，涵養學生分析能力。 3. 指導學生進行闖關活動。	完成闖關活動	https://code.org

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	從善如牛-善閱繕寫我 好牛	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(20)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	互動與關聯：能認識資訊科技與網際網路進行數位學習，探索牛墟文化的改變。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。							
課程目標	透過主題資料搜尋，讓孩子具備關心本土事務的素養及運算思維的能力。							
配合融入之領 域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	引導基準： 1. E 化寫作：(1)心智圖運用；(2)輸入法練習。 2. 分析程式積木：(1)CODE.ORG 程式網頁操作；(2)心智圖任務分析。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週	6	善閱繕寫 1	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 心智圖 2. 輸入法	1. 學生能繪製心智圖 2. 學生能學會輸入法	1. 聆聽：老師講解 2. 實作：學生實際操作	能完成心智圖	打字練習 http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm
第 7~16 週	10	善閱繕寫 2	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。	1. 搜尋善化牛墟文化 2. 文章繕寫	1. 能搜尋牛墟文化資料 2. 繕寫主題文章	1. 藉由網路搜尋探索善化牛墟文化的演變 2. 匯整搜尋資料進行文章繕寫	能完成牛墟文化心得文章及分享	Google 文件
第 17~21 週	4	野球疊疊樂 2	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	堆疊程式積木闖關活動	1. 使用線上 code.org 進行積木堆疊 2. 可以分析完成目標(打擊棒球)的動作 3. 類化運思行為至其他關卡	1. 選用棒球相關之特殊關卡進行教學講解。 2. 引導學生練習運算思維，涵養學生分析能力。 3. 指導學生進行闖關活動。	能完成闖關活動並進行數位學習	https://code.org

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。