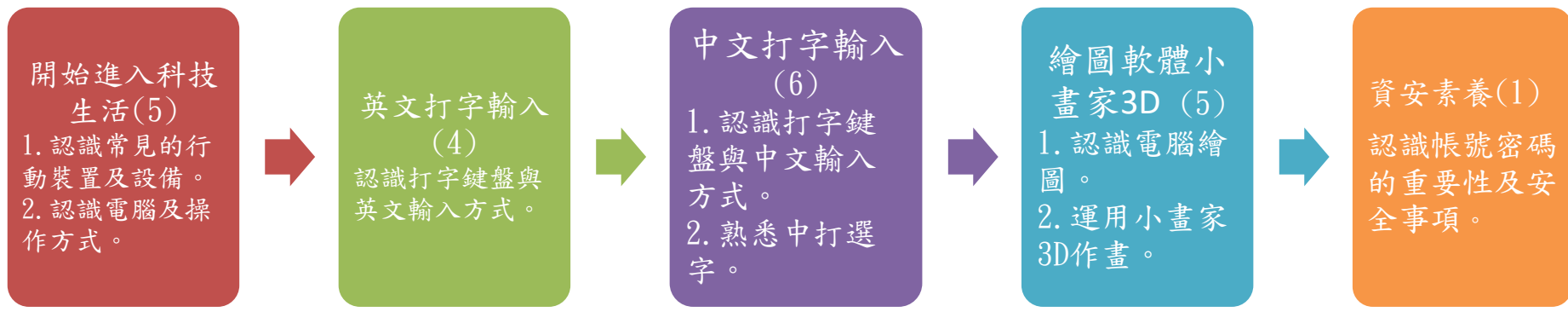


## 臺南市公立新市國民小學 111 學年度第一學期三年級藝術才能專長領域課程計畫

課程名稱	創藝新市— 創藝變變變	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節 數	每週(1)節，本學期共(21)節
課程規範	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 領域學習課程-部定專長領域 <input type="checkbox"/> 藝術才能班部定專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班部定體育專業 <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 彈性學習課程-特殊需求領域課程 專業課程： <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班校訂專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班校訂體育專業				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生學會繪圖軟體和輸入法 2. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。 3. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的資訊科技以及人機互動的方式。				
本教育階段 總綱核心 素養 或校訂素 養	藝才 E-B2 具備藝術創作與展演所需的科技、資訊基本常識，理解藝術在各類媒體的表現方式與影響。 藝才 E-B3 藉由多元的學習方式，促發藝術感知與實作的潛能，培養日常生活中的美感素養。 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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	1. 學生能理解科技在日常生活中的應用。 2. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 4. 學生記憶鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能使用科技軟體的應用，具備基本數位繪圖能力。 6. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。 1. 能熟悉鍵盤位置，並有輸入文字的能力。 2. 利用基本的輸入法結合數位繪圖的能力來製作英文單字卡				



課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 評量方式	自編自選教材 或學習單 使用教具或器材
第1週 ~ 第5週	5	開始進入科技生活	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 健2b II 1 遵守健康的生活規範。	在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種資訊應用。	能體會人們與科技的緊密關係。	1. 認識常見的科技類型與行動裝置。 2. 認識軟硬體、作業系統、周邊硬體。 3. 使用視窗功能，將檔案分類、檢視 4. 個人化設定	1. 口頭回答：說出生活中的科技。 2. 實作：學會正確的滑鼠操作方式，並能更體會科技與人的互動關係。	自編
第6週 ~ 第10週	5	英文打字輸入	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 打字鍵盤與英文輸入。 2. 認識數字輸入。	認識打字鍵盤與英文輸入方式。	1. 從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。	實作： 在 Wordpad 中，將老師示	自編

週			英 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	3. 學習符號輸入。		2. 能使用 Wordpad 開啟、編輯與儲存檔案。 3. 能使用 Wordpad 修改與刪除文字。	範的英文文章臨摹打出正確的大小寫及符號。	
第11週 ~ 第 15 週	5	中文打字輸入	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用 綜 1b II 1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 認識打字鍵盤和中文輸入 2. 學習組合鍵	1. 認識打字鍵盤與中文輸入方式。 2. 熟悉中文打字選字和組合鍵的結合。	1. 孰悉指法，說明中英文打字輸入的位置差異。 2. 能夠切換中文輸入法。 3. 能開啟 Wordpad，新增、編輯與儲存文件。 4. 能夠修改刪除檔案及選字，並能加上標點符號。	實作： 1. 在中打輸入活動中能夠從音近的候選字詞中選取正確的字詞 2. 完成一篇自我介紹	自編
第16 週 ~ 第 20 週	5	繪圖軟體小畫家 3D	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 使用小畫家 3D 2. 會使用小畫家 3D 來填色、會使用繪圖工具操作。	認識電腦繪圖，用小畫家 3D 來作畫。	1. 能使用工具裁切畫布。 2. 能使用筆刷工具來繪圖。 3. 運用線條稿來練習填色技巧。 4. 使用圓形和曲線、三角形等形狀	實作： 1. 利用小畫家 3D 工具中，能用組合的圓形、三角形等構成要素畫出簡單的卡通圖案。	自編

C6-1-1 藝術才能專長領域暨體育班體育專業領域課程計畫(國中小新課綱版-部定+校訂)

			數 s II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。			組合成卡通圖案 5. 能儲存使用小畫家 3D 繪製的圖片。	2. 加上中英文打字做出英文單字卡。	
第 21 週	1	資安素養	(資) E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	重視資訊安全	認識帳號密碼的重要性及安全事項。	透過網路安全動畫欣賞與討論，學習帳號密碼設定格式及需要注意的安全事項。	學習帳號密碼設定注意事項，協助保護自己網路上的資料。	學習單

◎教學期程以每週教學為原則，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立新市國民小學 111 學年度第二學期三年級藝術才能專長領域課程計畫

課程名稱	創藝新市— 創藝變變變	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	每週(1)節，本學期共(19)節
課程規範	<p>◎<input type="checkbox"/>領域學習課程-部定專長領域  <input type="checkbox"/>藝術才能班部定專長領域 <input type="checkbox"/>體育班部定體育專業                  ◎<input type="checkbox"/>彈性學習課程-特殊需求領域課程                  專業課程：<input checked="" type="checkbox"/>藝術才能班校訂專長領域 <input type="checkbox"/>體育班校訂體育專業</p>				
設計理念	<p>1. 系統與模型：讓學生學會繪圖軟體和輸入法                  2. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。                  3. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的資訊科技以及人機互動的方式。</p>				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	<p>藝才 E-A2 循序漸進擴充藝術學習的經驗，探索生活中的藝術課題。                  藝才 E-B2 具備藝術創作與展演所需的科技、資訊基本常識，理解藝術在各類媒體的表現方式與影響。                  藝才 E-B3 藉由多元的學習方式，促發藝術感知與實作的潛能，培養日常生活中的美感素養。</p>				
課程目標	<p>1. 學生能理解科技在日常生活中的應用。                  2. 學生能應用中文輸入法，完成一個童詩編排製作。                  3. 學生能使用科技軟體的應用，具備基本數位繪圖能力。                  3. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。                  童詩創藝秀(利用軟體完成童詩美感編排製作)</p>  <pre>                 graph LR                 A[打遊詩(4) 運用文書編輯器 加以編排，凸顯 童詩結構。] --&gt; B[圖的聯想(5) 運用向量繪圖軟 體創作簡單的動 物圖案。]                 B --&gt; C[公仔設計(5) 1. 運用草圖描 繪出公仔圖案。 2. 以幾何圖形 的組合、節點 調整草圖輪廓。]                 C --&gt; D[程「幾何」10 (4) 1. 認識圖像化程 式設計語言。 2. 運用重複積木 畫出簡易圖形。]                 D --&gt; E[資安素養(1) 認識網路詐 騙方式及如何 防範。]                 </pre>				

## 課程架構脈絡

教學 期 程	節 數	單元與活動名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 評量方式	自編自選教材 或學習單 使用教具或器材
第1 週 ~ 第4 週	4	打遊詩	國 4-II-4 能分辨形近、音 近字詞，並正確 使用。 國 2-III-6 結合科 技與資訊，提升 表達的效能。	1. 認識文章 結構與編 排篇名和 段落。 2. 文書處理 軟體的應 用。	教導學生學習文 書編輯器的基本 操作與功能，加 以編排以凸顯童 詩結構。	1. 文章內容的編排。 2. 文字格式與對齊。	1. 在童詩編排 中，提升學生對 於童詩的文章結 構的認識。 2. 透過應用文書 處理軟體的文字 和格式編排凸顯 篇章結構。	自編
第5 週 ~ 第 10 週	5	圖的聯想	藝 1-II-3 能試 探媒材特性與技 法，進行創作。  s-II-3 透過平面 圖形的構成要 素，認識常見三 角形、常見四邊 形與圓。  s-II-4 在活動 中，認識幾何概 念的應用，如旋	1. 認識向量 繪圖。 2. 基本幾何 圖形的繪 製。 3. 圖層順 序、旋轉 與縮放。 節點與線條 的控制	使用向量繪圖軟 體創作簡單的動 物公仔圖案。	1. 老師展示向量圖與 點陣圖檔案，透過 縮放功能，請學生 說出兩者間的差 異。 2. 由簡單的動物圖 形，請學生討論與 報告圖形中可能運 用到的幾何圖形有 哪些。 3. 認識向量繪圖軟體 介面與設定圖案頁 面尺寸。 4. 教導學生運用圓形	1. 運用向量繪 圖工具的技法繪 製簡易的幾何圖 形 2. 運用向量繪 圖的旋轉和縮放 功能調整圖案大 小和方向 3. 運用常見的 幾何圖形，分解 與描繪動物外 型。 4. 分析公仔圖 型，利用對稱功	自編

			轉角、展開圖與空間形體			<p>工具繪製圓形和橢圓形，利用縮放功能調整適當的大小。</p> <p>5. 應用圖形的複製、對稱與旋轉功能，簡化動物輪廓繪製步驟，並調整圖層的順序。</p> <p>6. 透過圖形的群組與幾何的聯集，組合動物的輪廓</p> <p>7. 教導學生進行圖形的填色。</p>	<p>能複製出相同的物件。</p> <p>運用貝茲曲線的技法，節點與線條的調整描繪公仔輪廓。</p>	
第11週 ~ 第15週	5	公仔設計	<p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體</p>	<p>1. 繪製動物公仔草圖。</p> <p>2. 應用向量繪圖工具描繪草圖輪廓。</p>	應用向量繪圖工具的幾何圖形功能創作簡單的動物公仔，並練習發表創作。	<p>1. 使用草圖描繪公仔圖案。</p> <p>2. 指導學生以公仔圖案為底圖，使用向量繪圖幾何圖形的組和、貝茲曲線以及節點路徑的調整描繪草圖輪廓。</p>	<p>1. 能應用向量繪圖技法繪製公仔輪廓。</p> <p>在向量繪圖活動中認識旋轉概念的應用。</p>	自編
第16週 ~ 第	4	程「幾何」10	數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。	認識圖形化程式設計循序及重複概念。	認識圖形化程式設計語言，應用簡單的循序和重複概念繪製基本的幾何圖形。	<p>1. 認識圖形化程式設計介面。</p> <p>2. 練習組合程式積木，讓角色做出簡易的動作。</p>	應用幾何圖形的旋轉角度和程式設計的循序或重複概念繪製幾何圖形。	自編

C6-1-1 藝術才能專長領域暨體育班體育專業領域課程計畫(國中小新課綱版-部定+校訂)

19 週						3.指導學生使用下 筆、前進、旋轉與重 複積木畫出簡易的幾 何圖案。		
第 20 週	1	資安素養	(資) E12 了解並 遵守資訊倫理與 使用資訊科技的 相關規範。	重視資訊安 全	認識網路詐騙方 式及防範知識。	透過網路安全動畫欣 賞與討論，認識網路 詐騙的手法及防範方 式。	與同學和家人分 享所學，保護自 身安全。	學習單