

學習主題名稱 (中系統)	濕、慕、魚	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(18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)				
設計理念	關係與表現-體察濕地環境、婆姐文化與虱目魚產業和在地社區的關聯性，透過資訊素養結合藝術創作，認識與使用資訊科技以表達自己的想法，培養動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。				
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	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維的能力，培養愛護自然、珍愛環境、惜取社區濕地資源的本土情懷。 慕：利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，扎根藝術實踐，豐富美感體驗，培養對美善的多元人事物包容與理解能力。 魚：實際操作虱目魚電腦線條圖的創作，由觀察生活物件與藝術完成作品搭配，培養科技知識與產品使用的技能。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <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"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input checked="" type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	濕：活動展示-操作展示濕地物種檔案總管資料夾 慕：多媒體運用-婆姐舞步紀錄照片的輪播發表 魚：設計創作-虱目魚線條稿彩繪創作				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)

物種大觀園——檔案收納妙管家
(6)
能歸納整理濕地動物的資料並作
雲端備份，能養成正確使用數位
資源的習慣



婆娑尬舞藝——多媒體好好玩
(6)
能辨認多媒體的操作，理解資訊
安全與智慧財產權的重要性



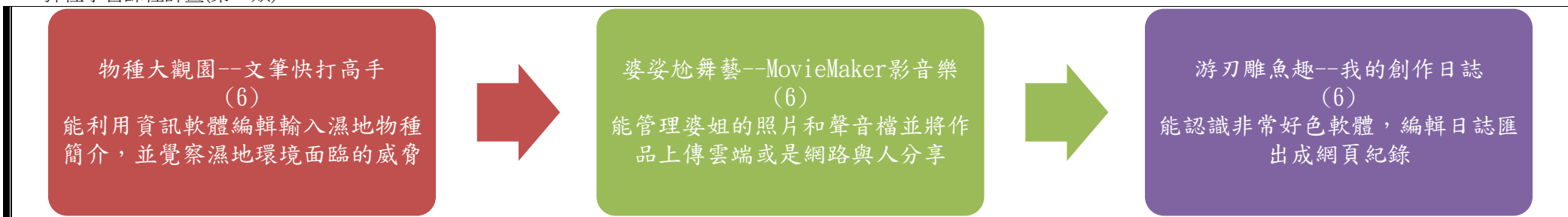
游刃雕魚趣——大家都是小畫家
(6)
能熟悉滑鼠、繪圖軟體的操作技
巧

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	6	物種大觀園--- -檔案收納妙管家	科參-科E1 了解平日常見 科技產品的用 途與運作方式 自然pa-II-1 能運用簡單分 類、製作圖表 等方法、整理 已有的資訊或 數據 *環境E2 覺知生物生命 的美與價值， 關懷動、植物 的生命	1. 行動裝置 2. 檔案的指 令 3. 濕地物種 檔案分門別 類 4. 資料備份	能歸納整理 濕地動物的 資料並作雲 端備份，能 養成正確使 用數位資源 的習慣	1. 利用投影片、互動多媒體說明 行動載具的各種配備與裝置 2. 學會使用操作檔案總管，並了 解樹狀結構與檢視模式，管理收 集到的溼地物種照片 3. 運用【超級檔案管家】遊戲來 比賽看看誰才是最稱職的檔案管 家 4. 能檢視雲端資料備份的完整性	實作評量： 1. 利用檔 案總管操作 各項指令功 能 2. 呈現三種 濕地動物電 子照片的分 類 口語評量： 說明管理檔 案的優缺點	1. 教學網站 互動多媒 體 2. 全民資安素 養網 3. 超級檔案 管家遊戲
第 8-13	6	婆娑尬舞藝--- -多媒體好好玩	科參-資E9 利用資訊科技 分享學習資源 與心得 科參-資E12 了解並遵守資 訊倫理與使用 資訊科技的相 關規範 藝術1-II-4 能感知、探索 與表現表演藝	1. 多媒體含 意 2. 電腦音量 與網路連線 3. 婆姐多媒 體播放 4. 婆姐影音 傳輸 5. 智慧財產 權	能辨認多媒 體的動作， 理解資訊安 全與智慧財 產權的重要 性	1. 利用投影片、互動多媒體認識 多媒體的裝置與播放軟硬體 2. 能實際操作婆姐舞步的多媒體 播放，經由網際網路的連線尋找 多媒體的相關影音資源 3. 能進行行動載具、數位相機與 無線傳輸將收集到的婆姐多媒體 資源連線到大螢幕的解說用途 4. 運用資訊安全倫理智慧財產權 的動畫多媒體，理解網路安全觀 念與瞭解科技在生活中的重要	實作評量： 1. 發現多媒 體播放的技 巧與操作方 式 2. 分享婆姐 網路多媒體 的資源 3. 互相合作 操作婆姐多	1. 教學網站 互動多媒 體 2. 全民資安素 養網 3. 智慧財產 權動畫

			術的元素和形式 多元E3 認識不同的文化概念，如族群、階級、性別、宗教等			性	媒體成果影片傳輸於展示的大電視螢幕 4. 遵守智慧財產權的觀念與具備資訊安全的觀念	
第 14-20 週	6	游刃雕魚趣--- -大家都是小畫家	科參-科E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 藝術1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 自然ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 海洋E9 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現	1. 滑鼠為畫筆 2. 繪圖軟體 3. 點、線、面的組合 4. 2D 平面及 3D 立體圖形 5. 線條稿彩繪	能熟悉滑鼠、繪圖軟體的操作技巧	1. 透過繪圖軟體完成虱目魚的外形線條與線條粗細分析，並且能透過操作，將簡單圖形切割重組成另一個已知簡單圖形 2. 明瞭 2D 平面及 3D 立體圖形之差異性，並學會列印出創作產品 3. 探索繪圖媒體技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，進行虱目魚線條稿的藝術創作活動。	實作評量 1. 正確操作繪圖軟體的編輯方式 2. 混合使用生活中的幾何圖形組合出創作 3. 識別 2D 平面及 3D 立體圖形的不同 4. 設計完成彩繪虱目魚線條稿	1. 教學網站 互動多媒體 2. 虱目魚線條稿

學習主題名稱 (中系統)	濕、慕、魚	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(18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)				
設計理念	關係與表現-體察濕地環境、婆姐文化與虱目魚產業和在地社區的關聯性，透過資訊素養結合藝術創作，認識與使用資訊科技以表達自己的想法，培養動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。				
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	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維的能力，培養愛護自然、珍愛環境、惜取社區濕地資源的本土情懷。 慕：利用多媒體創作在地婆姐藝術文化影片紀錄，扎根藝術實踐，豐富美感體驗，培養對美善的多元人事物包容與理解能力。 魚：實際記錄虱目魚鯛魚日誌的過程，由體察日常生活物件點滴與藝術作品搭配，培養利用資訊科技分享學習資源與心得歷程。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" 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"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <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"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input checked="" type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	濕：文字表達-操作資訊軟體編寫濕地物種圖文創作 慕：多媒體運用-婆姐舞步紀錄影片的輪播發表 魚：多媒體運用整合-虱目魚木雕創作點滴電子記錄日誌				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	6	物種大觀園-- 文筆快打高手	<p>科參-資E9 利用資訊科技 分享學習資源 與心得</p> <p>國語文6-II-4 書寫記敘、應 用、說明事物 的作品</p> <p>自然pa-II-1 能運用簡單分 類、製作圖表 等方法、整理 已有的資訊或 數據</p> <p>*環境E2 覺知生物生命 的美與價值、 關懷動、植物 的生命</p>	<p>1. 打字鍵盤</p> <p>2. 中英輸入</p> <p>3. 標點符號 輸入</p> <p>4. 濕地動、 植物簡介</p>	能利用資訊 軟體編輯輸 入濕地物種 簡介，並覺 察濕地環境 面臨的威脅	<p>1. 利用畫冊圖形認識「中、英打 鍵盤」並產生圖形記憶，體會打 字正確姿勢與指法的位置</p> <p>2. 實際操作中、英文輸入法的切 換與依序練習編輯輸入單字、句 子、文章的內容</p> <p>3. 創作濕地物種簡介內容並能利 用簡易的編輯技巧完成濕地物種 的內容介紹</p> <p>4. 能利用電腦科技軟體，提升語 文認知和應用能力，察覺生態環 境的變遷</p>	實作評量： 1. 正確運用 鍵盤輸入與 切換輸入法 2. 完成校園 打字網的 中、英文打 字練習內容 3. 設計出濕 地物種的介 紹內容 4. 察覺人類 活動帶給 濕地的影 響	<p>1. 教學網站 互動多媒體</p> <p>2. 校園打字網</p>

第 8-13 週	6	婆娑尬舞藝-- MovieMaker 影 音樂	科參-科E7 依據設計構想 以規劃物品的 製作步驟 藝術1-II-4 能感知、探索 與表現表演藝 術的元素和形 式 多元E3 認識不同的文 化概念，如族 群、階級、性 別、宗教等	1. 婆娑舞蹈 樂曲 2. 婆娑舞蹈 影片照片 收藏 3. 影音圖像 效果 4. 影片檔輸 出 5. 智慧財產 權	能管理婆娑 的照片和聲 音檔並將作 品上傳雲端 或是網路與 人分享	1. 透過多媒體電腦相關設備，以 及照片、影像、音樂的整合應 用，了解影片的製作過程 2. 能操作電腦軟體裁切婆娑影 片、婆娑照片的大小並調整適當 的圖像效果功能 3. 能重整設計編排婆娑照片、影 片的過程順序，並插入適當的背 景樂曲，將完成的作品輸出適合 的影片格式 4. 能上傳作品到臉書或是各種雲 端做適合的備分與認識網路智慧 財產權相關法律，不侵犯智財權	實作評量： 1. 認識電腦 多媒體影片 製作的過程 與技巧 2. 操作編 輯、剪輯婆 娑照片、影 片、音樂的 相關素材 3. 創作組合 美編過的婆 娑素材輸出 建立完整的 影片檔 4. 遵守智慧 財產權的觀 念與具備資 訊安全的觀 念	1. 教學網站 互動多媒體 2. 全民資安素 養網 3. 智慧財產權 動畫
第 14-20 週	6	游刃雕魚趣-- 我的創作日誌	科參-資E6 認識與使用資 訊科技以表達 想法 藝術1-II-6 能使用視覺元 素與想像力， 豐富創作主題	1. Q 版人物 2. 我的名片 3. 心情日誌 4. 日誌管理	能認識非常 好色軟體， 編輯日誌匯 出成網頁紀 錄	1. 了解如何使用非常好色製作虱 目魚木雕鯛魚心情日誌的作品 2. 利用大頭貼的電子照片素 材，操作軟體過程創作自己的 Q 版人物裝扮與編輯名片內容介紹 3. 能上傳作品到雲端做管理與適 合的備分並認識網路智慧財產權 相關法律，不侵犯智財權	實作評量： 1. 創作設 計自己的 Q 版人物與名 片並列印 2. 建構自己 的雲端心情 日誌內容，	1. 教學網站 互動多媒體 2. 全民資安素 養網

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>自然pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程→發現</p> <p>海洋E9 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現</p>		<p>4. 大家互相觀摩每件作品，欣賞值得學習的地方</p>	<p>並妥善管理密碼紀錄</p>	
--	--	--	--	--	--------------------------------	------------------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。