

臺南市公立中西區成功國民小學 111 學年度第一學期三年級彈性學習情意課程計畫 (普通班/藝才班/體育班/特教班)

學習主題名稱 (中系統)	赤崁導覽 e 起來	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 type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 3. <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究 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	經由學習與了解赤崁歷史文化，結合 Scratch 動畫設計，增進對歷史文化的欣賞與創意。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 特創-E-C3 具備關心國內與國際創造力發展的素養，藉由多樣化創意活動與展覽，認同自我文化並能尊重與欣賞多元文化的創意。							
課程目標	(一) 強化創造性人格特質，培養自我精進、勇於創造與終身學習的生活態度。 (二) 探究創造思考歷程，具備創新應變、評鑑創意價值與創意解決問題之自主能力。 (三) 提升溝通合作能力，積極參與團隊展現創意，組織與推動互惠之創造力環境。							
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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 checked="" 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	學生能製作赤崁特色 Scratch 動畫，發表與分享赤崁文化之美。							
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
第一週 8/30-9/3	1					1. 老師介紹赤崁歷史與文		學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第二週 9/4-9/10	1	赤崁的前 世今生	特創 1a-II-2 投入引發 其好奇心的不尋常事物 或活動。	特創 A-II-1 問問題的技 巧。	藉由小組討 論，以心智圖 呈現小組的創 意構想。	化。 2. 老師說明問題情境—如 何將我們校區的赤崁歷 史文化，用 Scratch 動 畫與 Micro:bit、 Beacon 物聯網裝置設計 遊客互動體驗，吸引遊 客的興趣提升導覽的體 驗。 3. 學生經由腦力激盪來提 出對於導覽的想法，運 用流程圖規劃解決方 案。	小組討論 觀察評量 口頭發表 實作評量	
第三週 9/11-9/17	1		特創 1c-II-1 面對問題 能大膽提出各種可能 性。	特創 A-II-2 好奇心的意 涵。				
第四週 9/18-9/24	1		特創 2a-II-2 列舉問題 或任務已知的各項資訊 或資源。	特創 A-II-3 延續各種故事 或情境的構 想。				
			特創 2a-II-3 針對問題 提出各種解決的構想。	特創 B-II-1 心智圖技巧。 特創 C-II-1 流暢力的內 涵。				
第五週 9/25-10/1	1	Scratch 動畫製作	特創 1c-II-2 嘗試使用 各種方法達成任務。	特創 C-II-3 獨 創性的內涵。	學生能初步設 計簡單的動 畫。	1. Scratch 介紹 2. Scratch 事件與平行化 3. Scratch 互動設計 4. Scratch 動畫	實作評量	學習單
第六週 10/2-10/8	1			特創 C-II-4 精 進力的內涵。				
第七週	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

10/9-10/15			特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-7 美感的敏覺性。				
第八週 10/16-10/22	1							
第九週 10/23-10/29	1	Scratch 動畫故事	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-3 獨創性的內涵。 特創 C-II-4 精進力的內涵。 特創 C-II-7 美感的敏覺性。	學生能設計較複雜的故事動畫	1. Scratch 角色的溝通 2. Scratch 場景設計 3. Scratch 認識變數 4. Scratch 創造分身	實作評量	學習單
第十週 10/30-11/5	1							
第十一週 11/6-11/12	1							
第十二週 11/13-11/19	1							
第十三週 11/20-11/26	1	專案製作	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。	特創 C-II-3 獨創性的內涵。 特創 C-II-4 精進力的內涵。	每位學生在選定各自負責的議題後，便開始收集訊息，並將其資料內容加以整理，	1. 小組討論想要介紹的赤崁特色議題。 2. 確定故事劇情腳本。 3. 製作 Scratch 動畫。	實作評量 小組討論	學習單
第十四週 11/27-12/3	1							
第十五週	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

12/4-12/10			特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-7 美感的敏覺性。	作成 Scratch 動畫，與其他小組成員分享。			
第十六週 12/11-12/17	1							
第十七週 12/18-12/24	1	專案分享 與精進	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。	特創 C-II-3 獨立創性的內涵。	分享彼此製作的動畫，給予回饋並進行修正。	1. 分享與回饋。 2. 精進修正創意導覽的 Scratch 動畫。	同儕互評	
第十八週 12/25-12/31	1		特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-4 精進力的內涵。				
第十九週 1/1-1/7	1			特創 C-II-7 美感的敏覺性。				
第二十週 1/8-1/14	1							
第二十一週 1/15-1/19	1	寒假探索	特創 1e-II-1 喜愛自己的作品/表現。 特創 1e-II-2 自動自發地投入學習。	特創 A-II-3 延續各種故事或情境的構想。	分享自己設計的動畫，了解他人的感受與回饋。	1. 寒假實際走一趟赤崁園區，搭配自己的導覽與家人分享。	觀察評量	學習單

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

- ◎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。
- ◎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。

學習主題名稱 (中系統)	赤崁導覽 e 起來	實施年級 (班級組別)	三年級(A)	教學節數	本學期共(20)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 3. <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究 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	結合 Micro:bit，讓 Scratch 動畫可以呈現互動式的導覽，體驗文化的美好。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	特創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 特創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 特創-E-C3 具備關心國內與國際創造力發展的素養，藉由多樣化創意活動與展覽，認同自我文化並能尊重與欣賞多元文化的創意。							
課程目標	(一) 強化創造性人格特質，培養自我精進、勇於創造與終身學習的生活態度。 (二) 探究創造思考歷程，具備創新應變、評鑑創意價值與創意解決問題之自主能力。 (三) 提升溝通合作能力，積極參與團隊展現創意，組織與推動互惠之創造力環境。							
配合融入之領 域或議題	<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 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"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 type="checkbox"/> 環境教育 <input 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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 checked="" 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	學生能製作互動式導覽，讓赤崁文化體驗更完整豐富。							
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
第一週 2/13-2/18	1	設計引人入勝的導覽		特創 A-II-1 問問題的技巧。	藉由小組討論，以心智圖呈現小組的創意構想。	1. 實地踏查與討論 2. 問題情境：「如何將設計的動畫，運用		學習單
第二週 2/19-2/25	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

<p>第三週 2/26-3/4</p>	<p>1</p>		<p>特創 1a-II-2 投入引發其好奇心的不尋常事物或活動。</p>	<p>特創 A-II-2 好奇心的意涵。</p>		<p>Micro:bit 與 LINE Beacon 提供使用者互動式的導覽體驗？」</p>	<p>小組討論觀察評量</p>	
<p>第四週 3/5-3/11</p>	<p>1</p>		<p>特創 1c-II-1 面對問題能大膽提出各種可能性。</p> <p>特創 2a-II-2 列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。</p>	<p>特創 A-II-3 延續各種故事或情境的構想。</p> <p>特創 B-II-1 心智圖技巧。</p> <p>特創 C-II-1 流暢力的內涵。</p> <p>特創 C-II-2 變通性的內涵。</p>		<p>3. 小組討論可執行的方案</p>	<p>口頭發表 實作評量</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			特創 2a-II-3 針對問題提出各種解決的構想。					
第五週 3/12-3/18	1	Micro:bit 設計	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-3 獨創性的內涵。 特創 C-II-4 精進力的內涵。 特創 C-II-7 美感的敏覺性。	討論互動式導覽的內容，以不同顏色呈現不同的導覽任務。	1. 設計不同顏色的導覽任務 2. Micro:bit 偵測顏色任務設計	實作評量 口頭發表	自編學習單
第六週 3/19-3/25	1							
第七週 3/26-4/1	1							
第八週 4/2-4/8	1							
第九週 4/9-4/15	1	Micro:bit 測試與修正		特創 C-II-3 獨創性的內涵。 特創 C-II-4 精進力的內涵。	測試Micro:bit互動式任務，並結合LINE Beacon，讓導覽使用更方便。	1. Micro:bit 測試使用 2. 結合LINE Beacon	實作評量	學習單
第十週 4/16-4/22	1							
第十一週 4/23-4/29	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第十二週 4/30-5/6	1		特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種方式呈現任務與作業。	特創 C-II-7 美感的敏覺性。				
第十三週 5/7-5/13	1	互動導覽提案	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 3b-II-2 在達到同樣標準條件下，以各種	特創 C-II-3 獨創性的內涵。 特創 C-II-4 精進力的內涵。 特創 C-II-7 美感的敏覺性。	能由不同觀點思考討論吸引人的導覽方案。	1. 互動導覽提案討論。 2. 小組討論互動式導覽的流程與動畫故事呈現的順序。	小組討論 實作評量 口頭發表	學習單
第十四週 5/14-5/20	1							
第十五週 5/21-5/27	1							
第十六週 5/28-6/3	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			方式呈現任務 與作業。					
第十七週 6/4-6/10	1	實地測試導 覽裝置	特創 1c-II-2 嘗 試使用各種方 法達成任務。 特創 3b-II-2 在 達到同樣標準 條件下，以各種 方式呈現任務 與作業。	特創 C-II-3 獨創 性的內涵。 特創 C-II-4 精進 力的內涵。 特創 C-II-7 美 感的敏覺性。	實際測試，面對挫 折與培養問題解 決能力。	1. Micro:bit 結合導覽 互動設計 2. 導覽測試與修改	實作評量 口頭發表	學習單
第十八週 6/18-6/17	1							
第十九週 6/18-6/24	1							
第二十週 6/25-6/30	1	成果發表與 回顧	特創 1e-II-1 喜 愛自己的作品/ 表現。	特創 A-II-3 延 續各種故事或情 境的構想。	邀請同學師長進 行赤崁導覽	導覽成果發表	實作評量	無

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			特創 1e-II-2 自 動自發地投入 學習。					
--	--	--	-------------------------------	--	--	--	--	--