

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( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
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， <del>並認識與包容文化的多元性。</del>				
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"/> 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 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 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 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)					

彩球驚奇初體驗(5)  
使用瀏覽器搜尋資料



彩球驚奇瀏覽趣(8)  
整理搜尋資料建立檔案



野球疊疊樂  
(7)  
運算思維闖關

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	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 8/30(三) 開學日	5	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 <a href="http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm">http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm</a>
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	1. 搜整善化棒球資料 2. 文書處理軟體	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	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	Google 文件 <a href="https://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/臺南市善化國小少棒隊">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</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			體驗。 社 3c-Ⅱ-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	3. 小組主題報告	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		告	
第 15~21 週 1/19(五) 休業式	7	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		完成闖關活動	<a href="https://code.org">https://code.org</a>

◎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。

## 臺南市公善化區善化國民小學 112 學年度(第二學期)三年級彈性學習牛墟囡仔 e 點通 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)	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. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
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， <del>並認識與包容文化的多元性。</del>				
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"/> 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 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 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 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)					

善閱善寫1(6)  
繪製心智圖



善閱善寫2  
(10)  
搜尋資料繕寫主題文章



野球疊疊樂  
(4)  
運算思維闖關

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	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 2/15(四) 開學日	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 <a href="http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm">http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/ 打字練習.htm</a>
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			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。					
第 17~20 週 6/28(五) 休業式	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	<a href="https://code.org">https://code.org</a>

◎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。