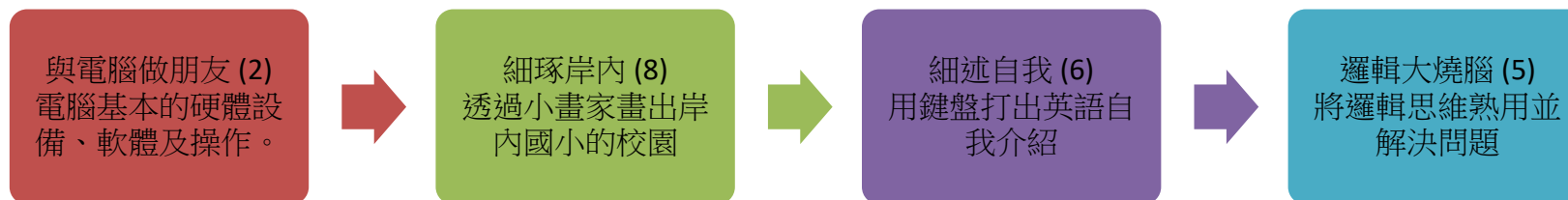


學習主題名稱 (中系統)	科技新手「視視看」	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共( 21 )節
彈性學習課程	統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )				
設計理念	互動與關聯： 探究資訊、科技與我們生活間的互動情形及其關聯性。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。				
課程目標	探究資訊、科技與我們生活間的互動情形及其關聯性，透過科技載具畫出與生活最貼近的校園。				
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 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 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 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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	能運用繪圖程式畫出校園植物之美並與同學分享作品。				

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)



本表為第 1 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		與電腦做朋友	教學期程	第 1 週至第 2 週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 k-II-1 認識常見科技產品 科 t-II-1 體驗常見的資訊系統 科 a-II-1 感受資訊科技於日常生活的重要性 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。				
	學習內容(校訂)	1. 科技產品與日常生活的關係 2. 科技產品的用途與功用 3. 數位及科技產品的正確使用習慣				
學習目標		認識電腦基本的硬體設備、軟體及基本開關機操作。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 有沒有使用過電腦?大家會用電腦做什麼事?		分享	認識電腦的基本設備，並實際操作電腦開關機	
		2. 電腦有哪些設備?		認識電腦基本設備		
		3. 如何開啟電腦?		根據老師指令正確找到按鍵開啟電腦		
		4. 如何正確關閉電腦?		根據老師指令正確找到按鍵關閉電腦		
5. 如何正確關閉螢幕?		根據老師指令正確找到按鍵關閉螢幕				

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		細琢岸內	教學期程	第 3 週至第 9 週	教學節數	8 節 320 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	藝 1-II-6 能使用視覺元素 與想像力，豐富 創作主題 科 a-II-2 體會動手實作的樂趣 科 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想 藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係				
	學習內容(校訂)	1. 基本的植物造型概念 2. 繪畫程式與滑鼠的基本概念				
學習目標		1. 學生能熟練地使用小畫家程式中的各種功能 2. 學生能夠透過小畫家畫出岸內國小的校園之美				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	7	1. 有人知道要如何在電腦上畫畫嗎？		分享	1. 能熟練小畫家程 式中的各種功能 2. 能透過 小畫家 畫出 校園植物之 美	
		2. 有人有使用過小畫家嗎？		學習小畫家的功能		
		3. 你有發現過學校的植物長什麼樣子嗎？		分享並觀察		
		4. 你能把你所看到觀察到的校園美景用小畫家畫出來嗎？		透過小畫家將校園植物 畫出		

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱	細述自我	教學期程	第 10 週至第 15 週	教學節數	6 節 400 分鐘
------	------	------	------------------	------	---------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母 英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞				
	學習內容(校訂)	1. 字母的名稱以及其大小寫 2. 簡單的英文教室用語 3. 簡單的英文生活日常用語				
	學習目標	1. 學生能熟悉鍵盤上英文字母的位置 2. 學生能利用鍵盤打出所學過的簡易英語單字				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	6	1. 介紹鍵盤上英文字母的位置		認識鍵盤上的英文字母 位置	1. 能熟悉鍵盤上各 個英文字母的位 置。 2. 能將所學英文單 字透過鍵盤打 出。	
		2. 練習打出每個英文字母		練習打出規定的英文字 母		
		3. 練習打出學過的英文單字		練習打出規定的英文單 字		
		4. 打出簡單英語語句		練習打出規定的英文句 子		

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱	邏輯大燒腦	教學期程	第 16 週至第 20 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 t-II-3 認識以運算思維 解決問題的過程 藝 3-II-2 能觀察並體會藝 術與生活的關係			

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

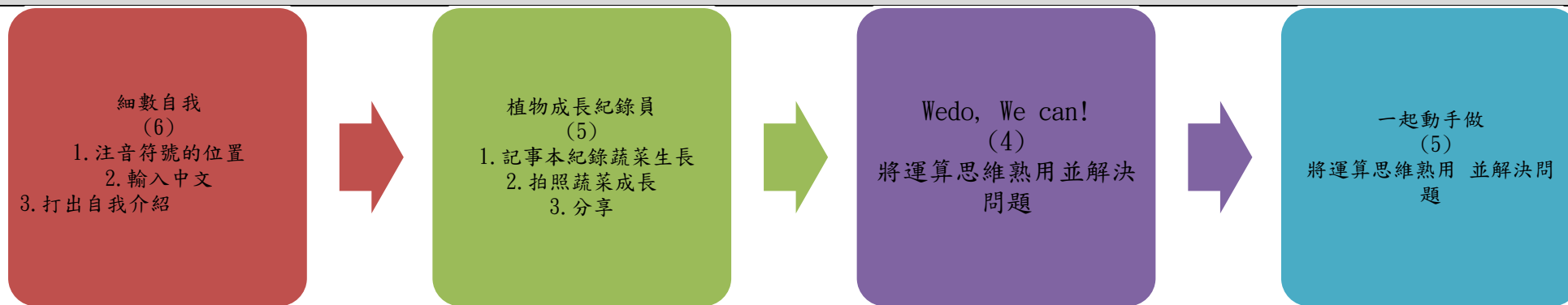
<b>點</b>	<b>學習內容</b> (校訂) <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 簡單的問題解決方式</li> <li>2. 程式設計工具</li> </ol>				
<b>學習目標</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能了解邏輯問題 學習單的邏輯思維基本 概念</li> <li>2. 學生能將 邏輯思維熟 用並解決問 題</li> </ol>				
<b>教師提問/學習活動</b> <b>學習評量/學習資源</b>	<b>節數</b> <b>規劃</b>	<b>教師的提問或引導</b>	<b>學生的學習活動</b> 學生要做甚麼	<b>學習評量</b> 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	<b>學習資源</b>
	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. code.org 網頁介紹及班級功能使用</li> </ol>	進入正確頁面且練習使用	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解邏輯問題 學習單的運算思維基本概念</li> </ol>	
		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. code.org 運算思維遊戲</li> </ol>	練習遊戲	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 能將運算思維熟用並解決問題</li> </ol>	

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

學習主題名稱 (中系統)	科技新手做做看	實施年級 (班級組別)	三	教學 節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	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	· 互動與關聯：探究資訊、科技與我們生活間的互動情形及其關聯性。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	· E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 · 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。				
課程目標	· 探究資訊、科技與我們生活間的互動情形及其關聯性，透過科技載具及程式記錄蔬菜生長紀錄。				
配合融入之 領域或議題	<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 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		
總結性 表現任務	· 學生以記事本與平板電腦紀錄蔬菜成長紀錄，介紹其生長過程				

課程架構脈絡(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)



本表為第 1 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		細數自我	教學期程	第 1 週至第 6 週	教學節數	6 節 240 分鐘	
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 科 p-II-1 認識以資訊科技 溝通的方法</li> <li>· 科 p-II-2 描述數位資源的 整理方法</li> <li>· 綜 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法，落實學習行 動。</li> </ul>					
	學習內容(校訂)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1. 電腦基本資料處理操作的方法</li> <li>· 2. 網路服務的使用方法</li> </ul>					
學習目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能認識電腦鍵盤上注音符號的位置</li> <li>2. 學生能輸入正確的國字</li> <li>3. 學生能輸入正確的中文</li> <li>4. 學生能打出自我介紹</li> </ol>					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼?	學習資源
		6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 認識鍵盤上的注音字母</li> <li>2. 如何在畫面上變成中打的畫面</li> <li>3. 練習打出中文語詞</li> <li>4. 簡單的小小打出一段自我介紹</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識鍵盤上注音符號的位置</li> <li>2. 注音符號打字練習</li> <li>3. 國字打字及選字教學</li> <li>4. 中文詞與輸入練習</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識電腦鍵盤上注音符號的位置</li> <li>2. 能輸入正確的國字</li> <li>3. 能輸入正確的中文「詞」</li> </ol>	

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		植物成長紀錄員	教學期程	第 7 週至第 11 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 科 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程</li> <li>· 科 p-II-2 描述數位資源的整理方法</li> <li>· 科 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性</li> <li>· 藝 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過探索與提問，並發現問題。</li> </ul>				
	學習內容(校訂)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1. 電腦記事本的基本概念</li> <li>· 2. 蔬菜的成長紀錄</li> </ul>				



<b>學習目標</b>	1. 學生能熟練使用記事本(程式)紀錄蔬菜生長 2. 學生能利用平板電腦拍照以紀錄蔬菜成長 3. 學生能上台分享並聆聽他人發表				
<b>教師提問/學習活動 學習評量/學習資源</b>	<b>節數 規劃</b>	<b>教師的提問或引導</b>	<b>學生的學習活動</b> 學生要做甚麼	<b>學習評量</b> 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	<b>學習資源</b>
	5	1. 有聽過記事本嗎?知道電腦上的記事本在哪裡嗎? 2. 記事本文書程式介紹 3. 利用記事本紀錄自然科的蔬菜成長紀錄 4. 利用平板電腦拍照記錄蔬菜的生長 5. 分享蔬菜成長日記	1. 認識記事本文書程式 2. 利用記事本紀錄自然科的蔬菜成長紀錄 3. 利用平板電腦拍照記錄蔬菜的生長 4. 分享蔬菜成長日記	1. 能熟練使用記事本(程式)紀錄蔬菜生長 2. 能利用平板電腦拍照以紀錄蔬菜成長 3. 能上台分享並聆聽他人發表	

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

<b>單元名稱</b>	Wedo, We can!		<b>教學期程</b>	第 12 週至第 15 週	<b>教學節數</b>	4 節 160 分鐘
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b> 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	· 科 t-II-3 認識以運算思維 解決問題的過程 · 科 c-II-1 體驗運用科技與 他人互動及合作 的方法 · 綜 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法，落實學習行動				
	<b>學習內容(校訂)</b>	· 1. 程式設計工具的介紹 · 2. 樂高積木融入運算思維 · 3. 基本的造型概念				
	<b>學習目標</b>	1. 學生能熟用每個積木零件 2. 學生能有基本的機械結構概念 3. 學生能將運算思維熟用並解決問題				
<b>教師提問/學習活動 學習評量/學習資源</b>	<b>節數 規劃</b>	<b>教師的提問或引導</b>	<b>學生的學習活動</b> 學生要做甚麼	<b>學習評量</b> 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	<b>學習資源</b>	



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有玩過樂高嗎?</li> <li>2. wedo2.0 樂高積木各零件功能介紹</li> <li>3. wedo2.0 程式使用教學</li> <li>4. 創意設計</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟悉並知如何使用每個積木零件</li> <li>2. 能學習到基本的機械結構概念</li> <li>3. 能將運算思維熟用並解決問題</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟用每個積木零件</li> <li>2. 能有基本的機械結構概念</li> <li>3. 能將運算思維熟用並解決問題</li> </ol>
--	---	--	---	--

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		一起動手做	教學期程	第 16 週至第 20 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 <small>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</small>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 科 t-II-3 認識以運算思維 解決問題的過程</li> <li>· 科 c-II-1 體驗運用科技與 他人互動及合作 的方法</li> <li>· 綜 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法，落實學習行動。</li> </ul>				
	學習內容(校訂)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1. 程式設計工具的介紹</li> <li>· 2. 樂高積木融入運算思維</li> <li>· 3. 基本的造型概念</li> </ul>				
	學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能熟用每個積木零件</li> <li>2. 學生能有基本的機械 結構概念</li> <li>3. 學生能將運算思維熟用並解決問題</li> </ol>				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼?	學習資源
		5	根據上次我們學到的功能介紹，這是我們要來挑戰 2 個目標，分別是： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 樂高摩天輪</li> <li>2. 樂高競速車</li> </ol>	組裝 樂高摩天輪 組裝 樂高競速車	學生能正確組裝出 摩天輪與競速車	

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。