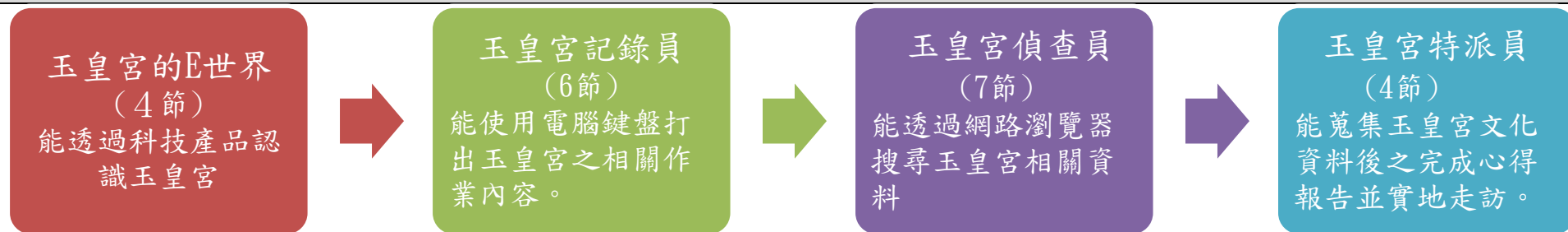


臺南市公立北區公園國民小學 113 學年度第一學期三年級彈性學習 E 化走讀 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	全台首廟玉皇宮	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	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式，認識電腦硬體與軟體、認識作業系統，應用於生活之中。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 <input type="checkbox"/> 具備科技與資訊 <input type="checkbox"/> 應用的基本素養，並 <input type="checkbox"/> 理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	學生能夠在 <input type="checkbox"/> 具備資訊科技倫理之規範下 <input type="checkbox"/> 應用搜尋引擎， <input type="checkbox"/> 整理玉皇宮的文化資料並撰寫心得報告。				
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 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 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 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 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>	玉皇宮分享會： 1. 學生以個人方式完成玉皇宮資料蒐集與整理，並撰寫心得報告。 2. 帶領全班實地走訪玉皇宮。				

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/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		玉皇宮的 E 世界	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節 160 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 E1 了解 平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E1 認識 常見的資訊系統。 資 E11 建立 康健的數位使用習慣與態度。				
	學習內容(校訂)	1. 生活中常用科技產品與其特色 2. 康健的數位使用習慣				
學習目標		透過了解科技產品的運用，以認識玉皇宮。				
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
	1	1. 觀察看看自己的電腦，有哪些設備？ 2. 使用電腦教室要注意哪些地方？		觀察電腦器材並說出主 機、鍵盤、滑鼠以及螢 幕	1. 能遵守電腦教室 的使用規範。 2. 說出電腦硬體及 周邊設備的用途。 3. 能正確做出使用 滑鼠時應有的姿 勢。 4. 能順利操作滑鼠 左、右鍵及滾輪， 完成指定任務。 5. 能操作滑鼠關閉 電腦。	打魔鬼遊戲
	1	1. 如何開始使用電腦？ 2. 宣導電腦教室規範。		練習開關機操作 練習滑鼠的使用		
	2	1. 教師派發玉皇宮圖片，圈出圖片中玉皇宮的建築 特色。 2. 滑鼠使用練習		使用滑鼠圈選玉皇宮建 築特色、打魔鬼遊戲		

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		玉皇宮記錄員	教學期程	第 5 週至第 10 週	教學節數	6 節 240 分
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	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題				
	學習內容(校訂)	能使用電腦鍵盤打出玉皇宮之相關作業內容。				
學習目標		1. 能使用鍵盤進行中、英文打字。 2. 能使用電腦鍵盤打出指定的作業內容。				
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. 鍵盤上有哪些「群組」？ 2. 要如何轉換輸入法呢？ 3. 如果我們想要打出「玉皇宮」三個字，需要用到 鍵盤上哪一個群組？		觀察鍵盤上的「符 號」，並說出鍵盤上有 「注音符號」、「英文 字母」、「標點符號」 等。	1. 能知道電腦鍵盤 功能鍵並了解使用 時機與方法。 2. 能正確將手指放 在打字的標準位 置上。	無
	2	1. 認識鍵盤上「英文字母」位置。 2. 「英文字母」和「注音符號」排列方法有什麼差 別呢？ 3. 請用英語輸入法打出「Founding Jade Emperor Temple」		1. 能夠發現「注音符 號」是按照順序排 列，而「英文字 母」則否。 2. 能正確的打出指定 內容。 3. 能夠轉換英語大小 寫。	3. 能利用快捷鍵叫 出標點符號選 項。 4. 能利用電腦鍵盤 進行英文大小寫 的切換。 5. 能在記事本中正 確輸入教師指定 語詞。	
	2	1. 「標點符號」、「特殊符號」輸入方式。 2. 請打出「臺南開基玉皇宮(Founding Jade Emperor Temple)」等含有中、英文及標點符號 隻句詞。		1. 能夠輸入標點符號 以及特殊符號。 2. 能夠運用「注音符 號」、「英語字		

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)

			母」、「標點符號」打出指定內容。		

本表為第3單元教學流設計/(本學期共4個單元)

單元名稱		玉皇宮偵查員	教學期程	第11週至第17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	資E2 使用資科技解決生活中簡單的問題 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。				
	學習內容(校訂)	1. 網路的使用規範與道德 2. 網路瀏覽器的使用				
學習目標		能透過網路瀏覽器搜尋玉皇宮相關資料				
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. 介紹常用的網路瀏覽器(Chrome, Safari, Firefox, Edge) 2. 說明網路搜尋方法及網路使用規範 3. 請學生分別用不同的瀏覽器搜尋「玉皇宮」並比較各個瀏覽器搜尋結果的差異。	1. 利用瀏覽器搜尋「玉皇宮」相關資料 2. 比較不同瀏覽器搜尋內容是否有差異，並分享其搜尋的結果。	1. 能正確開啟網路瀏覽器。 2. 能遵守網路使用規範與道德。 3. 能利用網路瀏覽器搜尋玉皇宮相關資料。	無	
	3	1. 如何更精準地蒐集我們需要的資料呢？ 2. 請學生比較搜尋「玉皇宮」以及「開基玉皇宮」結果的差別。 3. 請學生運用關鍵字搜尋有關「開基玉皇宮」的資料，並進行小組分享	1. 以「關鍵字」搜尋資料。 2. 閱讀搜尋內容並與小組成員分享。	4. 能夠辨別資料來源的安全性與正確性。		
	2	1. 結合社區踏查課程上網搜集玉皇宮資料 2. 辨識資料來源	1. 利用關鍵字精準搜尋其需要的資料。 2. 注意資料來源，辨別搜尋結果是否可信。			

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

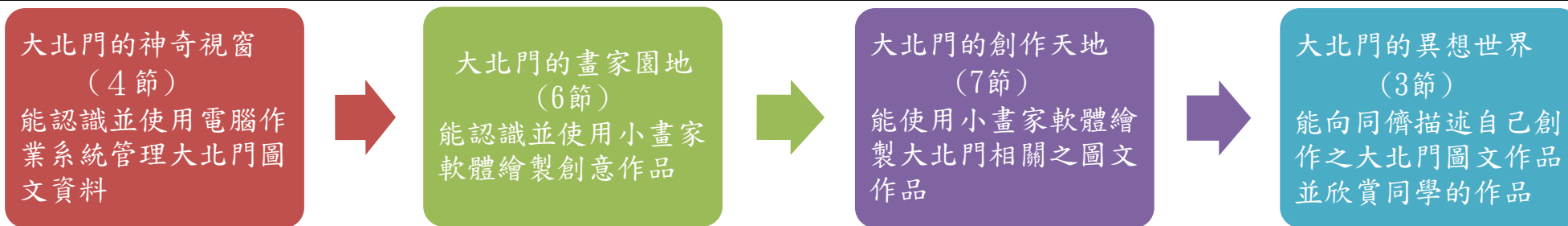
單元名稱		玉皇宮特派員	教學期程	第 18 週至第 21 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。				
	學習內容(校訂)	1. 玉皇宮網頁 2. 網路搜尋引擎 3. 記事本				
學習目標		能蒐集玉皇宮文化資料後之完成心得報告並與同儕分享。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 要如何將自己搜尋的內容整理在電腦中？ 2. 認識文書處理軟體「記事本」的使用。 3. 利用「記事本」儲存資料		1. 學生打開「記事本」練習中、英打 2. 將網路搜尋可用的資料打在記事本中並儲存。	1. 運用記事本整理資料，並正確的儲存重要資料。 2. 能輸打心得報告(50 字)。	無
	2	1. 請學生參考其所整理的資料，實地探訪開基玉皇宮。 2. 先搜尋資料，再進行實地探訪能不能幫助你更了解開基玉皇宮呢？ 3. 請你將參訪玉皇宮後的心得打在記事本。		1. 學生帶著列印出的資料實地探訪玉皇宮。 2. 分享事先搜尋資料再去玉皇宮，和沒有蒐集資料就去實地探查的差別。 3. 打出 50 字參訪玉皇宮後的心得。		

臺南市公立北區公園國民小學 113 學年度第二學期三年級彈性學習 E 化走讀 課程計畫

112.03.23.14:00 版本

學習主題名稱 (中系統)	府城大北門	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	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：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式，認識電腦硬體與軟體、認識作業系統，應用於生活之中				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備理解及 <u>使用</u> 語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行 <u>表達</u> 、溝通及 <u>互動</u> 的能力，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。				
課程目標	學生能 <u>使用</u> 小畫家電腦繪圖軟體，繪製大北門圖文作品，並與同儕 <u>分享</u> 自己的作品。				
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 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>	大北門創作展： 1. 能完成「大北門」圖文創作作品一幅。 2. 學生展示自己的作品並口頭報告自己的創作理念。				

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/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		大北門的神奇視窗	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節 160 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	資 E1 能 <u>認識</u> 常見的資訊系統。 資 E2 能 <u>使用</u> 資訊科技解決生活中簡單的問題。 科 E4 能 <u>體會</u> 動手實作的樂趣，並 <u>養成</u> 正向的科技態度。				
	學習內容(校訂)	1. 常見系統平台之基本功能操作 2. Windows 的小工具				
	學習目標	能 <u>認識</u> 並 <u>使用</u> 電腦作業系統將大北門資料進行管理				
	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
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	2	1. 請你按鍵盤上「Windows」的符號，並觀察螢幕上會顯示哪些功能？ 2. 請你開啟不同的「Windows 小工具」，一起練習如何應用在生活中。 3. 如果我們想要用「Windows 小工具」來管理或製作「大北門遺址」資料，會運用到哪些小工具呢？		1. 學生回答會有「word、小算盤、記事本、小畫家……」 2. 打開小工具並和老師一起操作。 3. 會用到「記事本」整理文字資料、會用到「小畫家」畫大北門、會用到「小算盤」算要走幾公里……。	1. 能知道並正確操作 Windows 作業系統功能。 2. 能利用 Windows 視窗功能找到便利的工具。 4. 能完成新增、命名、搬移、刪除資料夾及檔案。	
	2	1. 請閱讀老師派送的「大北門遺址」資料，並利用「記事本」整理重要資料。 2. 要如何將檔案分類管理？		學習檔案總管、資料夾的應用		

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		大北門的畫家園地	教學期程	第 5 週至第 10 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	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題。				
	學習內容(校訂)	小畫家軟體的認識與應用。				
學習目標		能認識並使用小畫家軟體繪製創意作品。				
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. 如果我們要用電腦繪製「大北門遺址」，要用 哪一個小工具呢？ 2. 我們一起來認識小畫家不同的功能。		1. 認識小畫家軟體 2. 認識軟體介面與操作 方式	1. 能正確開啟小畫 家軟體並操作環 境與功能。 2. 能操作筆刷手繪 簡單圖樣並儲 存。 3. 能操作幾何工具 和線條工具繪製 創作。 4. 能完成大北門填 色創作任務。	大北門檔案
	2	1. 如果我們想要為作品「打草稿」，能夠運用小 畫家的哪一個功能呢？ 2. 練習用小畫家繪製「大北門遺址」現況。		利用小畫家軟體繪製手 繪圖		
	2	1. 仔細觀察大北門遺址的周遭環境，哪些顏色是 小畫家基本色上沒有的呢？ 2. 請你將作品草稿上色。		1. 體驗使用小畫家做基 礎色彩組合 2. 操作小畫家的繪圖 工具進行大北門填色創 作		

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		大北門的創作天地	教學期程	第 11 週至第 18 週	教學節數	7 節 280 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	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。				
	學習內容(校訂)	1. 小畫家軟體的使用 2. 大北門的景物				
學習目標		能使用小畫家軟體繪製大北門相關之圖文作品。				
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. 教師分享大北門相關故事 2. 請你根據故事繪製你想像中的大北門。	學生使用小畫家軟體繪 製聽到故事後對大北門 形象之想像。	1. 能繪製大北門想 像畫作。 2. 能分享自己繪製 的作品並表達自己 的看法 3. 能運用網路瀏覽 器搜尋大北門。 4. 完成小畫家圖文 創作並存檔。	大北門故事	
	2	1. 請你在小組內分享大北門畫作作品。 2. 全班相互欣賞彼此作品。	分享自己所繪製之大北 門創作畫。			
	2	1. 請你搜尋大北門的資料，並將重要的資料記錄於 記事本中。 2. 閱讀完「文字資料」後，你有想在你的畫作作品 中增加內容嗎？	利用瀏覽器搜尋大北門 相關資料。			
	2	1. 如果我們想像「導覽手冊」一樣，在圖片旁邊加 上文字敘述，怎麼做呢？ 2. 請你將記事本內的文字插入後，設計出獨特的大 北門導覽手冊吧！	擷取大北門文字資料並 插入小畫家軟體中。 利用小畫家軟體製作大 北門圖文設計檔案。			

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		大北門的異想世界	教學期程	第 19 週至第 20 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	藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。				
	學習內容(校訂)	學生創作之大北門圖文作品				
學習目標		能向同儕描述自己創作之大北門圖文作品並欣賞同學的作品。				
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. 請和同學導覽你的大北門圖文作品。 2. 當其他同學導覽完畢後，你也可以分享你的心得 喔！	1. 欣賞同學之大北門 圖文創作作品 2. 分享自己創作之心 得 3. 說出自己與同學作 品的特徵	1. 能說出自己的創 作心得。 2. 能說出至少一位 同學的作品特色	學生的大北門圖 文創作作品。	

◎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