

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(22)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	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 或議題實質內涵	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	透過主題資料搜尋，讓孩子具備關心本土事務的素養。				
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 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		
總結性 表現任務	引導基準： 1. (1)小畫家-心智圖運用；(2)輸入法練習。 2. (2) WordPad 文書處理軟體操作				
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)					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共3個單元)

單元名稱	彩球驚奇初體驗	教學期程	第1週至第5週	教學節數	5節 200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。
	學習內容(校訂)	1. 電腦週邊硬體設備 2. 視窗系統基本操作
	學習目標	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

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. 教師介紹電腦硬體設備 2. 教師介紹常用視窗	1. 學習正確開關機 2. 學習操作滑鼠並 開啟及關閉常見的 視窗	1. 能完成電腦 基本操作 2. 打字練習	1. 打字練習 http://w1.nhps.tp.edu.tw/kids/typing/打字練習.htm 2. 參考書籍：宏全資訊-Windows11 電腦入門輕鬆學
	3	1. 教師介紹鍵盤的基本輸入法，讓學生認識鍵盤上的注音及英文字母位置	1. 學生中文輸入練習 2. 學生英文輸入練習		

本表為第二單元教學流設計/(本學期(113年)共3個單元)

單元名稱	彩球驚奇繪圖趣	教學期程	第 6 週至第 11 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	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。			
	學習內容(校訂)	1. 小畫家			
學習目標	1. 學生能使用小畫家繪製心智圖				

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)

		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. 教師介紹小畫家各種工具的功能	1. 學生跟著教師介 紹進行操作	1. 繪製心智圖 2. 上台分享	1. 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 2. 參考書籍：宏全資訊-Windows11 電腦入門輕鬆學	
	4	1. 教師提供善化國小少棒隊過往輝煌歷史的 相關資料 2. 教師請學生分組討論之後使用小畫家完成 心智圖	1. 使用小畫家完成心智 圖 2. 上台分享			
本表為第三單元教學流設計/(本學期(113年)共3個單元)						
單元名稱		彩球驚奇寫作趣	教學期程	第 12 週至第 22 週	教學節數	11 節 440 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	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。				
	學習內容(校 訂)	1. WordPad				
學習目標		1. 使用 WordPad 繕打野球奇緣心得				
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	
	3	1. 教師介紹 WordPad 各種工具的功能	1. 學生跟著教師介 紹進行操作	1. 使用 WordPad 繕 打野球奇緣	1. 參考書籍：宏全資訊-Windows11 電腦入門輕鬆學 2. 繪本：野球奇緣	

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)

	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提供野球奇緣書籍，並請學生進行共讀 2. 教師請學生使用 WordPad 繕打心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用 WordPad 繕打野球奇緣心得 2. 上台分享 	<ol style="list-style-type: none"> 心得 上台分享 	
--	---	---	---	--	--

臺南市公立善化區善化國民小學 113 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

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(22)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：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， 並認識與包容文化的多元性。				
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 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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	引導基準： 1. 常用程式介面運用：(1)CHROME 網路瀏覽器操作；(2)Google 地圖操作。				

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)

善閱繕寫 1(4)
使用瀏覽器搜尋資
料



善閱繕寫 2(11)
搜尋資料繕寫主題
報告



善閱繕寫 3(7)
使用 Google 地圖
規劃牛墟一日遊

本表為第一單元教學流設計/(本學期(113年)共3個單元)

單元名稱		善閱繕寫 1	教學期程	第一週至第四週	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。				
	學習內容(校訂)	1. 網際網路介紹 2. 認識 Google 搜尋引擎				
學習目標		1. 學生能使用瀏覽器搜尋資料				
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 1. 參考書籍：宏 全資訊-Google 網際網路新視野
	2	教師介紹網際網路的基本概念		學生上機實作	學生能使用搜尋引 擎進行資料檢索	
	2	教師介紹 Google 搜尋引擎		學生上機實作		

本表為第三單元教學流設計/(本學期(113年)共3個單元)

單元名稱		善閱繕寫 2	教學期程	第五週至第十五週	教學節數	11 節 440 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 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。				
	學習內容(校訂)	1. 搜尋善化牛墟文化 2. 繕寫主題報告				

學習目標		1. 學生能使用瀏覽器搜尋資料					
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	
	3	1. 教師詢問學生對於牛墟文化的歷史 2. 教師請學生上網搜尋牛墟文化		學生上機實作	1. 學生能使用 Google 搜尋引擎搜尋牛墟文化 2. 學生能使用 Jamboard 完成牛墟文化報告 3. 學生上台分享	1. 參考書籍：宏全資訊-Google 網際網路新視野	
	3	1. 教師請學生使用 Jamboard 完成牛墟文化報告 2. 教師請學生上台發表		1. 學生上機實作 2. 學生上台分享			
本表為第三單元教學流設計/(本學期(113 年)共 3 個單元)							
單元名稱		善閱繕寫 3		教學期程	第十六週至第二十二週	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。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。					
	學習內容(校訂)	使用 Google map					
學習目標		1. 學生能使用 Google 地圖功能規劃牛墟一日遊					
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	
	3	教師介紹 Google 地圖功能		學生上機實作	1. 學生能使用 Google 地圖 2. 學生能使用	1. 參考書籍：宏全資訊-Google 網際網路新視野	

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)

	3	教師請學生使用 Google 地圖規劃牛墟一日遊活動	學生上機實作 學生上台分享	Google 地圖進行牛墟行程規劃 3. 學生上台分享	
--	---	----------------------------	------------------	--------------------------------	--