

## 臺南市公立大內區大內國民小學 113 學年度第一學期三年級彈性學習大內創客課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	打造智慧園地(三)	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(19)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：如何運用資訊科技展現自己的美感與創意。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	具備資訊科技能力，促進多元美感，應用於日常生活中，進而關懷家鄉產業。				
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 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 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	<b>任務(一)</b> 1. 能正確開關機。 2. 能使用鍵盤、滑鼠操作電腦。 3. 能利用鍵盤輸入英文、中文製作自我介紹表。 <b>任務(二)</b> 1. 能使用網路搜尋圖片。 2. 能使用軟體繪製自己的水果寶寶。 3. 能使用軟體替水果寶寶製作介紹海報。 4. 能口頭分享自己的海報作品。				
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)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid #800000; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #c0392b; color: white; text-align: center; width: 200px;"> <p>認識電腦 (8) 能認識電腦的基本 操作</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: #800000; margin: 0 20px;">➔</div> <div style="border: 2px solid #2e7d32; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #4caf50; color: white; text-align: center; width: 200px;"> <p>大內水果寶寶 (11) 能用電腦創作自己 的作品並介紹</p> </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教 材或學習單
第 1 週   第 8 週	8	認識電腦	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 電腦常見的系統與基本操作。	1. 能認識並遵守電腦教室使用公用電腦的規則。 2. 能認識電腦的基本操作方式。 3. 能使用電腦打字的方式輸入資料。 4. 能用資料夾整理自己電腦的檔案。	1. 使用電腦教室有哪些規則？ 1-1 教師製作簡報並以口頭說明。 1-2 學生實際操作演練。 2. 電腦有哪些形式與應用？ 2-1 教師製作簡報並以口頭說明。 3. 電腦如何開機、關機？電腦如何輸出、輸入？ 3-1 教師製作簡報並以現場設備說明個人電腦組成主要分成螢幕(輸出)、鍵盤和滑鼠(輸入)，並讓學生練習。 3-2 學生動手操作練習開關機。 3-3 教師可提供 Scratch 或線上小遊戲，讓學生練習滑鼠的操作。 4. 如何輸入數字、英文或中文？如何打一份自我介紹？ 4-1 教師引導學生觀察鍵盤，並使用已建立好的自我介紹表格檔案，指導學生使用鍵盤輸入。 4-2 學生實作完成自我介紹表格中的內容。 5. 完成的自我介紹要存在哪裡？ 5-1 教師引導學生建立資料夾整理自己的檔案。 5-2 學生實作將檔案存入自己的資料夾中。	1. 能正確開關機。 2. 能用滑鼠操作電腦。 3. 能用鍵盤輸入中文。 4. 能用鍵盤輸入英文。 5. 能將檔案正確存在資料夾中。	1. 自編-電腦教室規則及電腦介紹簡報。 2. 自編 Scratch 或線上滑鼠操作小遊戲。 3. 自編-自我介紹格式檔案。
第 9 週   第 19 週	11	大內水果寶寶	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 電腦繪圖的應用。	1. 能用電腦創作一電腦繪圖作品。 2. 能用電腦打字幫自己創作的角色	1. 有什麼軟體可以用來繪圖？ 1-1 學生跟著教師引導實作練習基本操作。 2. 要繪製什麼水果？大內有產什麼水果？自己家有種什麼水果？ 2-1 教師引導學生思考有哪些是大內有出產的水果種類？	1. 能用 Scratch 或其他繪圖軟體創作出水果吉祥物。 2. 能用文書	1. 自編-如何繪製水果寶寶簡報。 2. 自編-水果寶寶海報格式。

				<p>打自我介紹。</p> <p>3. 能口頭說明自己的作品。</p>	<p>2-2 學生將決定好要繪製的水果種類在問卷填答回覆。</p> <p>3. 要怎麼畫出想要的水果？</p> <p>3-1 教師引導學生使用搜尋引擎查詢需要的水果圖片。</p> <p>4. 找到的水果圖片要存在哪裡？</p> <p>4-1 教師引導學生建立資料夾整理自己的檔案。</p> <p>4-2 學生實作下載所找到的圖片並存入自己的資料夾中。</p> <p>5. 如何使用軟體畫出自己想要的水果？</p> <p>5-1 教師引導學生如何觀察圖片，並使用繪圖工具畫出自己想要的水果。</p> <p>5-2 教師引導學生透過加入擬人化身體部位及其他配件，創作大內水果吉祥物。</p> <p>5-3 學生實作並隨時發問。</p> <p>5-4 學生將所繪製完成的水果吉祥物匯出成需要的檔案格式。</p> <p>6. 什麼是自由軟體？</p> <p>6-1 教師介紹自由軟體及其意義。</p> <p>6-2 學生跟著教師引導，認識電腦中的自由軟體。</p> <p>7. 如何使用自由軟體製作水果吉祥物的海報？</p> <p>7-1 教師引導學生操作文書自由軟體(例如 libreOffice)，將所繪製的圖案插入文件。</p> <p>7-2 學生實作並加入角色的文字介紹，完成海報。</p> <p>8. 如何介紹自己的水果吉祥物海報？</p> <p>8-1 教師引導口頭發表時需要注意的事項。</p> <p>8-2 學生練習並口頭發表自己的水果吉祥物海報。</p>	<p>軟體製作出水果吉祥物的海報。</p> <p>3. 能口頭分享自己的水果吉祥物海報。</p>	
--	--	--	--	-------------------------------------	--	--	--

臺南市公立大內區大內國民小學 113 學年度第二學期三年級彈性學習大內創客課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	打造智慧園地(三)	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	關係-如何運用資訊科技拉近家人的關係與認識家鄉。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	使用網路工具，增進家人感情，認識家鄉與周遭環境。				
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 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 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 checked="" 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>	任務(一) 1. 使用 Scratch 製作母親節互動卡片。 2. 學會使用電子郵件，並能正確寄送母親節卡片給指定的對象。 任務(二) 1. 學會查找 google 地圖，並能找到自己所要查詢的地方。 2. 使用 Scratch 製作互動大內家鄉地圖。				

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)

網路傳情意  
(節數)  
素養或學習目標  
(20 字以內)



大內一日遊  
(節數)  
素養或學習目標  
(20 字以內)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材 或學習單
第 1 週   第 10 週	10	網路傳情意	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 電子郵件的應用。	1. 能使用電腦製作一母親節卡片。 2. 能使用電子郵件寄送自己的作品。	1. 母親或家人平時為我們付出哪些事情？ 1-1 教師引導學生思考平時照顧自己的家人是誰？他／她做了哪些事情？ 1-2 學生利用線上學習平台回應。 2. 如何製作一個互動式母親節卡片？ 2-1 教師引導學生使用 Scratch 製作互動式母親節卡片。 3. 如何將卡片寄給家人？ 3-1 教師介紹電子郵件並請學生練習將卡片寄給教師。 3-2 學生使用電子郵件將自己的卡片作品寄送給家人。	1. 線上平台回應。 2. 互動式母親節卡片。 3. 寄出電子郵件給教師。	1. 線上平台問題作業。 2. 自編-母親節卡片簡報。
第 11 週   第 20 週	10	大內一日遊	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 網路地圖搜尋與應用。	1. 能使用網路地圖搜尋大內重要的地點。 2. 能用電腦繪圖製作自己的家鄉地圖。	1. 如何用網路地圖找到想找的地點？ 1-1 教師介紹如何使用 google 地圖。 1-2 學生練習如何找到自己家，以及教師指定的地點並截圖。 2. 如何用 Scratch 製作一個互動地圖？ 2-1 教師提供一包含地圖的 Scratch 檔案。 2-2 學生練習找出地圖中的地點並標註。 2-3 教師介紹如何讓地點加上互動動畫。 2-4 學生練習將地圖加上動畫和說明。	1. 指定地點螢幕截圖。 2. 自製互動大內地圖。	1. Google 地圖說明。 2. 自編-含地圖 Scratch 檔案。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。