

臺南市公立安定區安定國民小學 113 學年度(第一學期)三年級彈性學習 探索數位 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	節慶賀卡	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. 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	本課程設計理念是通過實際應用情境讓學生掌握電腦操作技能，將學習與日常生活緊密結合。課程涵蓋電腦操作複習、資訊安全、智慧財產權、小畫家 3D 的應用及節慶賀卡設計，旨在提升學生的數位素養和創意表達能力。通過實作練習、小組合作和作品展示，學生不僅能學會如何使用電腦工具，更能體驗到創作的樂趣和成就感，從而在真實情境中應用所學技能。				
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。				
課程目標	培養學生的電腦操作技能和創意表達能力。通過基礎電腦操作、介紹資訊安全、使用小畫家 3D 等工具，學生將能夠設計出精美的節慶賀卡。同時，課程還將強調資訊安全和智慧財產權的重要性，培養學生的數位素養和合作精神。				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生將在課程結束時完成一份創意豐富的節慶賀卡，展現他們所學的電腦操作技能和設計能力。通過實作設計過程，學生不僅能夠自信地運用小畫家 3D 等工具，還能了解資訊安全和智慧財產權的重要性。展示作品並分享心得，加強學生的自我表達能力和合作精神。				

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)



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
第一週 ~ 第三週	3	我們的好朋友~ 電腦	科 E1 了解平 日常見科技 產品的用途 與運作方 式。 藝 1-II-3 能 試探媒材特 性與技法， 進 行創作。	電腦的基 本組成部 分、各組 成部分的 功能、基 本操作。	識別並命名 電腦的主要 組成部分、 理解各個部 件的基本功 能、掌握開 機、關機和 基本操作的 步驟。	講解與展示、實際操作練習、互動 問答、小組討論與分。	口頭問 答、操 作測 試、實 踐評 估。	自編教材
第四週	1	資訊安全與 智慧財產權	科 E1 了解平 日常見科技 產品的用途 與運作方 式。 藝 1-II-3 能 試探媒材特 性與技法， 進 行創作。	將學習資 訊安全的 基本概 念，如密 碼保護、 病毒防 護、網路 詐騙等， 以及智慧 財產權的 概念，包 括著作 權、盜 版、合理 使用等。	理解資訊安 全的重要 性，並學會 保護個人 資訊和數 據。 認識智慧 財產權的 概念，養 成尊重他 人創作的 意識。	網路詐騙討論：引導學生分辨真偽 信息，提高警惕性。 智慧財產權遊戲：通過遊戲形式介 紹智慧財產權相關概念，讓學生更 加深入理解。	小組討 論表 現：評 估學 生在 小組 討論 中的 參與 度和 貢獻 程 度， 以及 對解 決問 題的 能	自編教材 網路安全【誰 用了我的帳 號】 https://www.youtube.com/watch?v=VqrKmDT6Z2o 網路霸凌【小 安的雙胞胎事 件簿】 https://www.

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

							力。	youtube.com/watch?v=-BiLfVM74wA
第五週 ~ 第八週	4	小畫家 3D 介紹	<p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	將學習使用小畫家 3D 軟體的基礎知識和技能，包括介面操作、基本繪圖工具的使用、3D 物件的創建與編輯等。	理解小畫家 3D 的基本功能和操作方法、掌握基本的繪圖技巧、學會使用小畫家 3D 創建和編輯簡單的 3D 物件。	<p>實作練習：學生進行實際的繪圖練習，使用不同的工具和功能進行創作。</p> <p>小組合作：學生分組進行 3D 物件的創建和編輯：互相學習和交流。</p>	評估學生使用小畫家 3D 創作的作品，包括創意、技術水平和完成度等方面。	自編教材 小畫家 3D 應用程式
第九週 ~ 第二十二週	14	節慶賀卡設計	<p>科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。</p> <p>科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，</p>	學生將學習如何設計節慶賀卡，包括賀卡的結構與設計要素、設計工具的使用、主題選擇和製作過程等。	<p>理解賀卡設計的基本結構和設計要素，包括封面、內頁、訊息等。</p> <p>掌握相關設計工具的使用，如小畫家 3D、文字處理軟體等。</p>	<p>設計概念介紹：老師介紹賀卡設計的基本概念和要素，啟發學生的創意。</p> <p>實作設計：學生進行賀卡設計的實作，包括封面設計、內頁訊息編排等。</p> <p>分組討論與反饋：學生分組討論彼此設計的賀卡，互相提供建議和反饋。</p> <p>作品展示：學生展示自己的賀卡作品，分享設計過程和心得。</p>	作品評價：評估學生設計的賀卡作品，包括創意性、設計美感和完成度等方面。	自編教材 小畫家 3D 應用程式

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>進行創作。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>		<p>學會選擇合適的節慶主題，並將創意融入到賀卡設計中。</p>		<p>口頭評價：學生進行作品展示時，進行口頭評價，評估其對設計原則的理解和應用。</p>	
--	--	--	---	--	----------------------------------	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立安定區安定國民小學 113 學年度(第二學期)三年級彈性學習 探索數位 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	我的學校、我的家鄉	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	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	結合日常生活和實際應用，培養學生對電腦的基本操作能力和數位素養。課程強調從認識電腦、掌握打字技巧，到製作校園和家鄉簡介，循序漸進地提升學生的綜合能力。通過實際操作和互動活動，學生能夠理解電腦在學習和生活中的重要性，並能將所學知識應用於實際情境中，激發學習興趣並提升學習效果。				
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	理解電腦的基本組成和功能。 掌握基本的電腦操作技巧。 學習中英文打字。 製作簡易的校園和家鄉介紹。 將電腦技能應用於日常生活中。				
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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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>	學生能夠綜合運用課堂所學知識，展示他們對電腦基本操作的掌握，並提高信息整理和表達的能力。同時，這個任務也能讓學生更好地了解 and 表達他們的校園和家鄉，增強對自身環境的認同感。				
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)					



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
第一週 ~ 第二週	2	我們的好朋友~電腦(複習)	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	學生將進行電腦操作的基礎複習，包括開機與關機流程、檔案管理、文字處理軟體的使用等。	掌握電腦的基本操作流程，如開機、關機和重啟。 熟悉檔案管理技巧，包括創建、保存和打開文件。	示範與實踐：老師進行電腦操作的示範，讓學生跟隨實際操作。 小組練習：學生分組進行操作練習，彼此互相協助和學習。 問答互動：老師提出問題，學生回答並解釋相關操作流程。	進行一系列的 操作測試， 評估學生 對電腦基本 操作的掌握 程度。 評估學生 完成	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

							的檔案管理包括完成度和準確性等。	
第三週 ~ 第七週	5	中英文打字課程	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	打字姿勢和指法、英文打字基礎、中文打字基礎。	掌握正確的打字姿勢和指法。 提高打字速度和準確度。 熟練使用英文和中文打字輸入法。	示範與模仿、練習打字、打字遊戲、配速練習、對話打字。	記錄學生的打字練習情況和進步情況，用以評估學習成果。	自編教材 https://worldofkeyboards.com/qwerty
第八週 ~ 第十四週	7	簡易校園簡介	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	校園介紹內容、文字編輯、圖片編輯、排版設計。	1. 理解校園的基本結構和重要場所。 2. 熟練使用文字處理軟件進行簡單的文本編輯。 3. 學會拍攝和編輯校園照片，並與	校園參觀、文字編輯練習、圖片拍攝與編輯、文字與圖片結合、排版和設計。	校園介紹成果、排版設計評價、學習過程評估	自編教材 小畫家 3D 應用程式、word 應用程式

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。		文字內容相結合。 4. 培養基本的排版和設計能力。			
第十五週 ~ 第二十二週	8	簡易家鄉簡介	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	家鄉介紹內容、文字編輯、圖片編輯、排版設計。	1. 深入了解家鄉的地理位置、文化和景觀。 2. 學習使用文字處理軟件進行簡單的文本編輯。 3. 掌握搜集和編輯圖片的基本技能，並與文字內容相結合。 4. 培養基本的排版和設計能力。	文字編輯練習、圖片搜集與編輯、文字與圖片結合、排版和設計。	家鄉介紹成果、排版設計評價、學習過程評估。	自編教材 小畫家 3D 應用程式、word 應用程式

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。