

臺南市公立永康區崑山國民小學 113 學年度第一學期三年級創意科技彈性學習課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	文宣高手	實施年級	三	教學節數	本學期共(20)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	結構與功能：利用個人文本作品，藉由實作練習，提升運用整合資訊軟體功用的能力，完成班刊創作。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬訂計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	1. 能擬定班刊計畫，運用軟體功能進行文件編輯。 2. 能具備資訊基本能力，解決實作中遇到的軟硬體問題。 3. 藉由整合軟體功能的作品，表達自己的創作想法。							
配合融入之領 域或議題	<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 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 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 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			
表現任務	班刊文宣製作： 擬定班刊計畫，完成一張 A4 五百字圖文班刊內頁創作，集結成冊完成創作發表。							
課程架構脈絡圖								
教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	5	基本練功房	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E1 認識常見的資	1. 班刊內容格式。 2. 電腦硬體	1. 擬定班刊計畫。	1. 認識班刊內容要素。 2. 操作班刊編輯軟體。 3. 認識電腦硬體結構，排	1. 能說出電腦零件的功能。 2. 能維護桌面與	1. 班刊計畫活動表單。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			訊系統。	結構及軟體功能。		除編輯時的硬體問題。	軟體。 3. 能使用 gmail 帳號功能，進行線上課程學習。	
第 6~10 週	5	閱來閱繪打	國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E1 認識常見的資訊系統。	1. Word 軟體功能。 2. 檔案管理。 3. 線上平台運用。	1. 編輯班刊文稿。 2. 管理文稿檔案。	1. 練習 Word 中英文輸入基本操作。 2. 建立個人資料夾，並將檔案依照規定輸入檔名存入。 3. 操作個人 gmail 帳號，使用 google classroom 進行線上學習，班刊停課不停編。	1. 能將紙本閱讀單內容完成打字。 2. 能完成檔案命名與存取。	1. 圖書館中英文繪本共讀書箱。 2. 閱讀活動單。
第 11~15 週	5	天才小畫家	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. 文稿插圖創作。 2. 作品介紹。	1. 能操作小畫家軟體完成圖片創作。 2. 能表達活動單設計心得想法。	1. 設計文稿插圖。 2. 發表設計想法。	1. 完成繪圖。 2. 上台報告。	圖文範例
第 16~20 週	5	班刊發表會	國 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 圖文編輯合成與運用。 2. 作品介紹。	1. 能依照格式規定操作 word 軟體完成個人的圖文班刊內頁。 2. 能表達文稿設計心得想法。	1. 練習中文打字，完成作文作品 WORD 電子檔的存取。 2. 配合作文內容，設計插圖，練習小畫家繪圖製作。 3. 準備作品說明，並上台發表。	1. 文稿輸入能依照格式規定。 2. 能繪製圖文相符的插圖。 3. 上台報告。	1. 作文簿 2. 台灣創用 CC 網站

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

臺南市公立永康區崑山國民小學 113 學年度第二學期三年級創意科技彈性學習課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	文宣高手	實施年級	三	教學節數	本學期共(20)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	結構與功能：協同藝文賞悅課程，透過實作練習完成新書發表會文宣創作，以提升運用整合資訊軟體的能力。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬訂計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	1. 能參與籌備會討論，了解文宣品的形式與功用。 2. 能具備軟體操作能力，製作新書簡介表、SmartArt 新書導讀說明和新書發表會邀請卡。 3. 藉由整合軟體功能的作品，表達自己的創作想法。							
配合融入之領 域或議題	<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"/> 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			
表現任務	藝文賞悅新書發表會之文宣創作： 1. 運用表格製作新書簡介 2. 製作 SmartArt 新書導讀說明 3. 製作附上投票活動連結的邀請卡片							
課程架構脈絡圖								
教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教 材或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 1~5 週	5	新書文宣籌備會	科 E2 了解動手實作的重要性。 資 E1 認識常見的資訊系統。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	1. 新書發表會文宣形式內容。 2. 線上平台運用。	1. 能了解文宣品的內容與功用。 2. 能使用雲端硬碟功能。	1. 學習規劃新書發表會文宣品。 2. 運用雲端硬碟資料夾，進行檔案分享、上傳與管理。	1. 能說出文宣的功用與形式。 2. 能使用雲端硬碟分享及傳輸功能。	1. 活動表單
第 6~10 週	5	新書簡介製作	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 成員分工說明 2. 故事創作由來。	1. 能運用表格功能呈現資料。 2. 能進行文稿與表格並存的編輯。	1. 使用表格製作有組員照片的分工介紹。 2. 編輯故事創作由來說明文。 3. 練習圖文並存的編輯方式。	1. 能製作新書簡介。	
第 11~15 週	5	新書導讀說明	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 故事情節分頁圖文編輯。	1. 能利用 SmartArt 功能強化故事情節脈絡。 2. 能創作故事插圖。	1. 將故事情節輸入 SmartArt 的流程圖中。 2. 配合資料特性，選擇並變更 SmartAr 的流程圖種類。 3. 以電繪插圖美化圖表。	1. 能完成新書的故事情節解說圖創作。	教學媒材
第 16~20 週	5	熱鬧宣傳趣	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 線上投票表單連結製作方式。 2. 活動宣傳內容。	1. 能完成卡片版型設定，輸入重要宣傳事項。 2. 能完成投票連結設定。	1. 設計新書發表會邀請卡片。 2. 完成發表會資訊內容輸入。 3. 使用連結功能，宣傳線上表單投票活動。	完成邀請卡片製作	