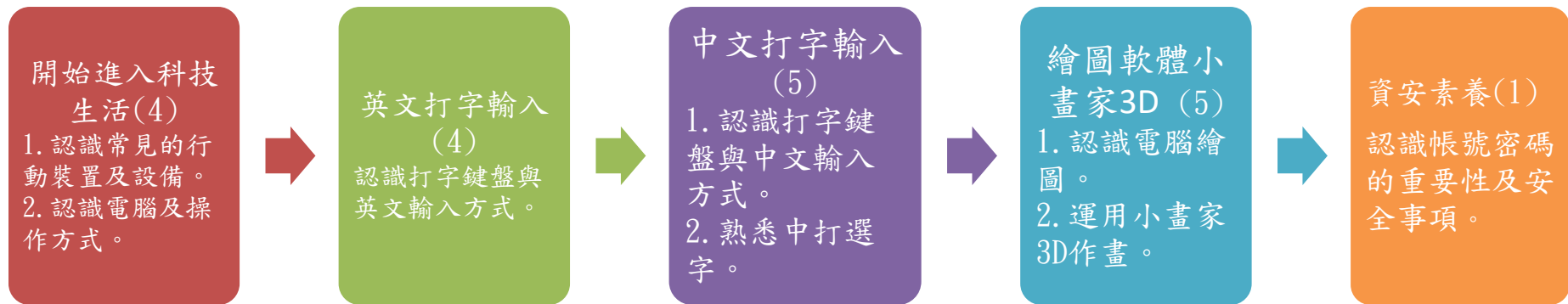


臺南市公立新市區新市國民小學 113 學年度第一學期三年級彈性學習創藝新市課程計畫(□普通班/■藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	創藝變變變	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 四類規範	1. ■ 統整性探究課程 (□主題■專題□議題)				
設計理念	1. 學生能理解科技在日常生活中的應用。 2. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 4. 學生記憶鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 5. 學生能使用科技軟體的應用，具備基本數位繪圖能力。 6. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	1. 學生能理解科技在日常生活中的應用。 2. 學生能應用中文輸入法，完成一個童詩編排製作。 3. 學生能使用科技軟體的應用，具備基本數位繪圖能力。 3. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。				
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 checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 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		
表現任務 <small>須說明引導基準：學生要完成的細節說明</small>	製作英文單字卡：利用基本的輸入法結合數位繪圖的能力來設計製作自己的英文單字卡。				
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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第1週 ~ 第5週	4	開始進入科技生活	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 健2b II 1 遵守健康的生活規範。	在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種資訊應用。	能體會人們與科技的緊密關係。	1. 認識常見的科技類型與行動裝置。 2. 認識軟硬體、作業系統、周邊硬體。 3. 使用視窗功能，將檔案分類、檢視 4. 個人化設定	1. 口頭回答：說出生活中的科技。 2. 實作：學會正確的滑鼠操作方式，並能更體會科技與人的互動關係。	自編

第6週 ~ 第9週	4	英文打字輸入	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>英 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 打字鍵盤與英文輸入。 2. 認識數字輸入。 3. 學習符號輸入。 	<p>認識打字鍵盤與英文輸入方式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。 2. 能使用 Wordpad 開啟、編輯與儲存檔案。 3. 能使用 Wordpad 修改與刪除文字。 	<p>實作： 在 Wordpad 中，將老師示範的英文文章臨摹打出正確的大小寫及符號。</p>	自編
第10週 ~ 第14週	5	中文打字輸入	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用</p> <p>綜 1b II 1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識打字鍵盤和中文輸入 2. 學習組合鍵 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識打字鍵盤與中文輸入方式。 2. 熟悉中文打字選字和組合鍵的結合。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉指法，說明中英文打字輸入的位置差異。 2. 能夠切換中文輸入法。 3. 能開啟 Wordpad，新增、編輯與儲存文件。 4. 能夠修改刪除檔案及選字，並能加上標點符號。 	<p>實作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在中打輸入活動中能夠從音近的候選字詞中選取正確的字詞 2. 完成一篇自我介紹 	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

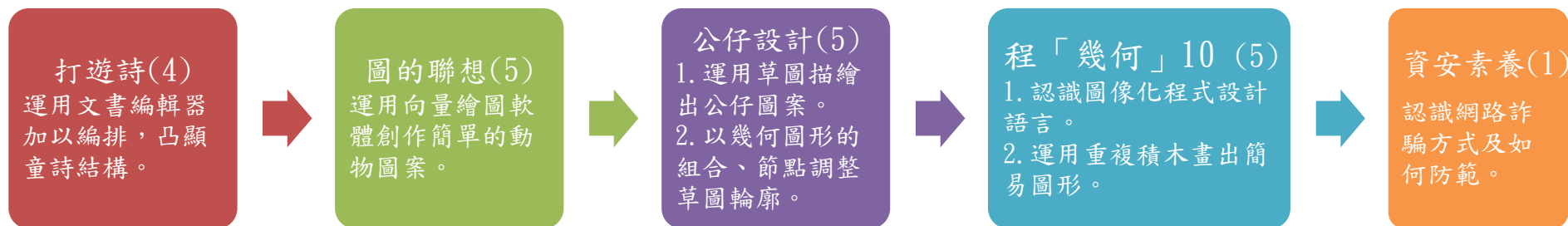
<p>第15 週 ~ 第 20 週</p>	<p>5</p>	<p>繪圖軟體小畫家3D</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 數 s II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p>	<p>1. 使用小畫家3D 2. 會使用小畫家3D來填色、會使用繪圖工具操作。</p>	<p>認識電腦繪圖，用小畫家3D來作畫。</p>	<p>1. 能使用工具裁切畫布。 2. 能使用筆刷工具來繪圖。 3. 運用線條稿來練習填色技巧。 4. 使用圓形和曲線、三角形等形狀組成卡通圖案 5. 能儲存使用小畫家3D繪製的圖片。</p>	<p>實作： 1. 利用小畫家3D工具中，能用組合的圓形、三角形等構成要素畫出簡單的卡通圖案。 2. 加上中英文打字做出英文單字卡。</p>	<p>自編</p>
<p>第21 週 - 第22 週</p>	<p>1</p>	<p>資安素養</p>	<p>(資) E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p>	<p>重視資訊安全</p>	<p>認識帳號密碼的重要性及安全事項。</p>	<p>透過網路安全動畫欣賞與討論，學習帳號密碼設定格式及需要注意的安全事項。</p>	<p>學習帳號密碼設定注意事項，協助保護自己網路上的資料。</p>	<p>學習單</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。

◎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。

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	創藝變變變	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 四類規範	1. ■統整性探究課程 (□主題■專題□議題)				
設計理念	1. 學生能理解科技在日常生活中的應用。 2. 學生能應用中文輸入法，完成一個童詩編排製作。 3. 學生能使用科技軟體的應用，具備基本數位繪圖能力。 4. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。				
課程目標	1. 系統與模型：讓學生學會繪圖軟體和輸入法 2. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。 3. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的資訊科技以及人機互動的方式。				
配合融入之領域或 議題 有勾選的務必出現在學 習表現	<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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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		
表現任務 須說明引導基準：學生 要完成的細節說明	童詩創藝秀(利用軟體完成童詩美感編排製作)				
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)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第1週 ~ 第4週	4	打遊詩	國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 國 2-III-6結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 認識文章結構與編排篇名和段落。 2. 文書處理軟體的應用。	教導學生學習文書編輯器的基本操作與功能，加以編排以凸顯童詩結構。	1.文章內容的編排。 2.文字格式與對齊。	1.在童詩編排中，提升學生對於童詩的文章結構的認識。 2.透過應用文書處理軟體的文字和格式編排凸顯篇章結構。	自編
第5週 ~ 第9週	5	圖的聯想	藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	1. 認識向量繪圖。 2. 基本幾	使用向量繪圖軟體創作簡單	1.老師展示向量圖與點陣圖檔案，透過縮放功能，請學生說出兩者間的差異。 2.由簡單的動物圖形，請學生討論與報	1. 運用向量繪圖工具的技法繪製	自編

			<p>s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p> <p>s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體</p>	<p>何圖形的繪製。</p> <p>3. 圖層順序、旋轉與縮放。</p> <p>節點與線條的控制</p>	<p>的動物公仔圖案。</p>	<p>告圖形中可能運用到的幾何圖形有哪些。</p> <p>3.認識向量繪圖軟體介面與設定圖案頁面尺寸。</p> <p>4.教導學生運用圓形工具繪製圓形和橢圓形，利用縮放功能調整適當的大小。</p> <p>5.應用圖形的複製、對稱與旋轉功能，簡化動物輪廓繪製步驟，並調整圖層的順序。</p> <p>6.透過圖形的群組與幾何的聯集，組合動物的輪廓</p> <p>7.教導學生進行圖形的填色。</p>	<p>簡易的幾何圖形</p> <p>2. 運用向量繪圖的旋轉和縮放功能調整圖案大小和方向</p> <p>3. 運用常見的幾何圖形，分解與描繪動物外型。</p> <p>4. 分析公仔圖型，利用對稱功能複製出相同的物件。運用貝茲曲線的技法，節點與線條的調整描繪公仔輪廓。</p>	
第10週 ~ 第15週	5	公仔設計	<p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>數s-II-4 在活動</p>	<p>1. 繪製動物公仔草圖。</p> <p>2. 應用向量繪圖</p>	<p>應用向量繪圖工具的幾何圖形功能創作簡單的</p>	<p>1.使用草圖描繪公仔圖案。</p> <p>2.指導學生以公仔圖案為底圖，使用向量繪圖幾何圖形的組和、貝茲曲線以及節點路徑的調整描繪草圖輪廓。</p>	<p>1. 能應用向量繪圖技法繪製公仔輪廓。</p> <p>在向量繪圖</p>	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體	工具描繪草圖輪廓。	動物公仔，並練習發表創作。		活動中認識旋轉概念的應用。	
第16週 ~ 第20週	5	程「幾何」10	數s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。	認識圖形化程式設計循序及重複概念。	認識圖形化程式設計語言，應用簡單的循序和重複概念繪製基本的幾何圖形。	1.認識圖形化程式設計介面。 2.練習組合程式積木，讓角色做出簡易的動作。 3.指導學生使用下筆、前進、旋轉與重複積木畫出簡易的幾何圖案。	應用幾何圖形的旋轉角度和程式設計的循序或重複概念繪製幾何圖形。	自編
第21週 ~ 第22週	1	資安素養	(資)E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	重視資訊安全	認識網路詐騙方式及防範知識。	透過網路安全動畫欣賞與討論，認識網路詐騙的手法及防範方式。	與同學和家人分享所學，保護自身安全。	學習單

◎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。

◎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。