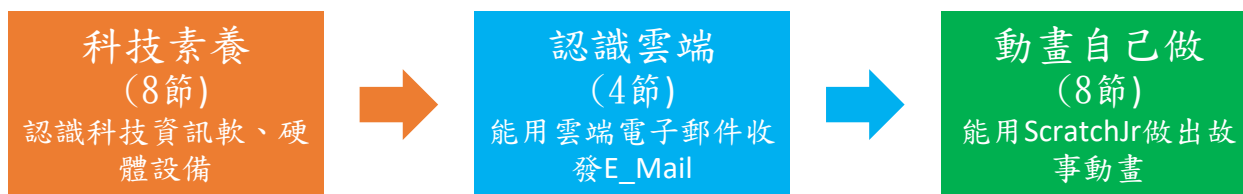


臺南市公立東區東光國民小學114學年度第一學期三年級彈性學習 溝通未來 課程計畫(☒ 普通班 ☐ 特教班)

課程名稱	雲端翱翔好自在 -雲端世界	實施年級 (班級組別)	三	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	結構與功能：了解科技資訊設備的結構，學習科技素養；運用科技資訊設備的功能，培養運算思維。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，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	探索科技素養的能力與實踐日常生活中的運算思維 實作運用資源的能力以及思考永續態度因應日常生活 應用知能整合基本素養與理解媒體內容的運用能力				
配合融入之 領域或議題	☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				
總結性 表現任務	創作食安動畫故事（能運用ScratchJr，表達個人對於食安的認知，創作出個人風格的食安動畫故事。）				

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)



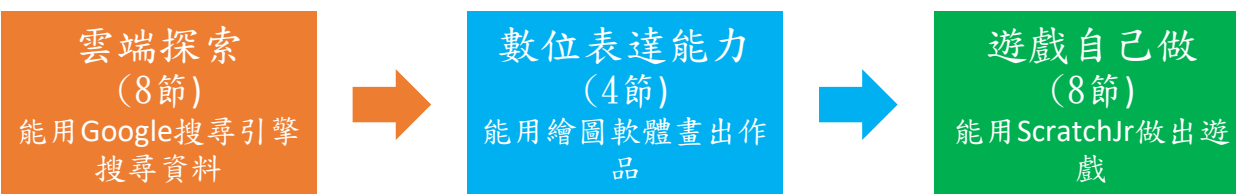
課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單
第1-8週	8	科技素養	科 E1 <u>了解</u> 平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並 <u>表達</u> 自我感受與想像。	1科技資訊設備的用途 2科技資訊設備的方法 3科技資訊設備的學習熱情	1 <u>了解</u> 科技資訊軟、硬體設備的用途和方法 2 <u>表達</u> 對科技資訊設備的學習熱情	1如何輸入文字？ 2如何儲存檔案？ 3如何進行檔案傳輸？	1能輸入指定的文字內容 2能將檔案進行指定位置的存放	參考 (宏全資訊版) Windows10 輕鬆快樂學 第4-5章
第9-12週	4	認識雲端	資 E7 <u>使用</u> 資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝 1-II-6 能 <u>使用</u> 視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1美食分享的資料 2美食發布的平台 3他人創作的成果	1 <u>使用</u> 資訊科技分享美食的資料 2 <u>使用</u> 視覺元素豐富他人創作成果	1如何在網路進行搜尋？ 2如何寄送EMAIL？	1能搜尋指定的資訊 2能將檔案進行寄送	教育部校園雲端電子郵件網站
第13-20週	8	動畫自己做	科 E4 <u>體會</u> 動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 藝 3-II-5 能透過藝術表現形式， <u>認識與探索</u> 群己關係及互動。	1食品安全的重要性 2數位故事的能力 3食品安全的觀念	1 <u>體會</u> 食品安全的重要性 2 <u>認識與探索</u> 數位故事的能力	1如何使用ScratchJr製作故事動畫？	能完成自己創作的ScratchJr動畫故事	自編ScratchJr學習手冊

臺南市公立東區東光國民小學114學年度第二學期三年級彈性學習 溝通未來 課程計畫(☒ 普通班 ☐ 特教班)

課程名稱	雲端翱翔好自在 -自在翱翔	實施年級 (班級組別)	三	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	結構與功能：了解科技資訊設備的結構，學習科技素養；運用科技資訊設備的功能，培養運算思維。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，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	探索科技素養的能力與實踐日常生活中的運算思維 實作運用資源的能力以及思考永續態度因應日常生活 應用知能整合基本素養與理解媒體內容的運用能力				
配合融入之 領域或議題	☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☒自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☒國際教育				
總結性 表現任務	創作食安小遊戲（能運用ScratchJr，表達個人對於食安的認知，創作出個人風格的食安小遊戲。）				

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)



課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 或學習單
第1-8週	8	雲端探索	資 E2 <u>使用</u> 資訊科技解決生活中簡單的問題。 自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等， <u>表達</u> 探究之過程、發現。	1各種食材的特性 2食譜的步驟和技巧 3文字內容的經驗分享	1 <u>使用</u> 資訊科技瞭解各種食材的特性 2表達探究食譜的步驟和技巧	1如何運用Google搜尋引擎尋找資料？ 2如何保存搜尋到的資訊？	1能完成教師指定的資料搜尋 2能儲存資料搜尋的成果	Google網站
第9-12週	4	數位表達能力	資 E6 <u>認識與使用</u> 資訊科技以表達想法。 自 an-II-3 發覺 <u>創造</u> 和想像是科學的重要元素。	1基本的藝術元素 2基本的繪畫技法 3有想法和感受的圖畫	1 <u>認識</u> 基本的藝術元素 2 <u>使用</u> 基本的繪畫技法 3 <u>創造</u> 有想法和感受的圖畫	1如何使用繪圖軟體？ 2如何運用繪圖軟體進行創作？	1能完成教師指定的作品繪製 2能發表自己創作的作品	參考 (宏全資訊版) Windows10 輕鬆快樂學 第7-8章
第13-20週	8	遊戲自己做	資 E3 <u>應用</u> 運算思維描述問題解決的方法。 自 ai-II-3 透過 <u>動手實作</u> ，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	1食品安全的基本概念 2有趣的食安遊戲能力	1 <u>應用</u> 食品安全的基本概念 2 <u>動手實作</u> 有趣的食安遊戲	1如何使用ScratchJr進行遊戲創作？	能完成自己創作的ScratchJr遊戲	自編 ScratchJr 學習手冊