

課程名稱		小棉花電腦好夥伴	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		關係：體察人與資訊的連結，並透過多元表徵表達此關係。						
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		學習基礎硬體設備之功能，熟悉基礎操作，奠定對資訊設備的認知，進而體察對生活的影響。						
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現		☒ 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		
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節說明		運用電腦設備如鍵盤、滑鼠的功能謄打文字與繪圖，製作棉花精靈圖及完成基礎程式設計。 引導基準 1. 認識電腦設備並依據情境正確使用 2. 使用瀏覽器進到校網 3. 透過鍵盤打字 4. 運用小畫家繪製棉花精靈圖並透過廣播分享解說 5. 完成 code 關卡並向大家說明方法						
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)								
當小棉花遇上電腦 (4節) 覺察關係 ➡ 和電腦小夥伴談天(一) (6節) 辨識關係 ➡ 小棉花大畫家 (6節) 覺察關係 ➡ 小棉花coder (4節) 脈絡分析								
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	學習內容(校訂)	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)

			議題實質內涵					
第 1-4 週	4	當小棉花遇上電腦	科議 k-II-1 認識常見科技產品 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣	1. 電腦設備與功能 2. windows 10 系統 3. 檔案總管 4. 資訊使用健康習慣	1. 能辨識各項電腦設備與其功能 2. 能知道基本電腦運作模式 3. 能了解使用資訊設備的態度 4. 能使用 wins10 基本功能	1. 認識電腦設備 2. 電腦設備操作與組裝 3. wins10 系統操作練習 4. 資料夾與檔案管理	1. 解決電腦情境問題(電腦螢幕無法顯示、建立自己的分類資料夾、主機無法開啟、滑鼠沒辦法移動等問題)	自編簡報
第 5-10 週	6	和電腦小夥伴談天(一)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知	1. chrome 瀏覽器 2. 視窗與分頁 3. 苓和國小校網 4. 鍵盤按鍵配置與指法	1. 能操作瀏覽器基本功能 2. 能認識鍵盤中英文字配置與其他按鍵功能	1. 操作瀏覽器簡易功能 2. 認識視窗與分頁觀念 3. 瀏覽苓和國小校網 4. 認識與操作鍵盤按鍵	1. 繕打中英文符號並達標(中文每分鐘達 15 字、英文每分鐘達 20 字)	自編簡報
第 11-16 週	6	小棉花大畫家	科議 c-II-2 體會創意思考的技巧 自 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	1. 小畫家介面 2. 小畫家功能	1. 能辨識棉花構造 2. 能運用小畫家功能繪製作品	1. 觀察與紀錄棉花結構 2. 使用小畫家繪製圖畫	1. 畫出棉花精靈圖	自編簡報
第 17-21 週	4	小棉花 coder	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程	1. code.org 介面 2. 程式積木總類 3. 運算思維概念	1. 能了解運算思維基本觀念	1. 使用 code.org 認識運算思維基本	1. 完成 code 程式關卡	Code.org

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					概念		
--	--	--	--	--	----	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立將軍區苓和國民小學 114 學年度第二學期三年級彈性學習 資資不倦 E 童賞棉 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

課程名稱	小棉花 E 起探索去	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	結構與功能：了解資訊元件與系統間的序列與組成，進而熟知其運作的關聯性。							
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	加深對資訊設備的基本認知及技能，並結合使用資訊的習慣養成，藉以培養運用資訊的能力與情意態度。							
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	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			
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	藉由謄打中英文字詞撰寫動畫架構，並依此構想製作 scratch 動畫。 引導基準 1. 透過鍵盤繕打字句 2. 使用瀏覽器搜尋指定事務並廣播分享 3. 運用 Scratch 功能製作簡易動畫並報告分享							
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)								
與電腦小夥伴談天(二) (6節) 覺察關係 → 小棉花偵探 (6節) 定義問題 → 小棉花「動」起來 (7節) 分析互動模式								
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	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	6	與電腦小夥伴談天 (二)	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的	1. 鍵盤按鍵配置與指 法	1. 能認識鍵盤 中英文字配置	1. 認識與操作 鍵盤快捷鍵	1. 創作出一篇棉花小短文	自編簡報

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			方法 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知	2. wordpad 操作方法	與其他按鍵功能 2. 能了解基本快捷鍵 3. 能透過創作短文熟知輸入法與鍵盤配置	2. 繕打中英語字詞 3. 撰寫棉花小短文		
第 8-13 週	6	小棉花偵探	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法 資議 a-II-1 資訊科技於日常生活之重要性 自 pa-II-1 能 運用簡單分類 製作圖表等方法，整理已有的資訊 或數據 。	1. 關鍵字搜尋方式 2. google 搜尋設定	1. 能熟知以關鍵字查詢目標 2. 能了解資料的比對 3. 能察覺可至適當的網站查找資料	1. 下關鍵字搜尋棉花圖片 2. 下關鍵字搜尋棉花資料 3. 整理搜尋資料 4. 能指出搜尋的圖案是棉花植株	1. 完成資料搜查任務單	自編簡報任務單
第 14-21 週	7	小棉花「動」起來	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	1. scratch 介面 2. 動畫程式設計 3. 運算思維概念	1. 能創作動畫來熟悉運算思維概念	1. 製作 scratch 棉花動畫	1. 完成 scratch 棉花小動畫	Scratch 教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。