

學習主題名稱 (中系統)	繪我家園	實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程 四類規範	<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：說明資訊工具的基本結構，並能操作其功能，展現於生活中，培養美感。					
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	熟悉並學習正確使用生活工具，並透過讀、作的語文素養及藝術知能的應用，結合繪圖軟體繪製出家鄉的景象圖，體會家鄉之美。					
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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 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			
總結性 表現任務	<p>「家鄉景象繪圖」發表會 引導準則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 「青鯤鯓的時光隧道」讀後大意發表與心得分享(每人5分鐘) 小畫家程式繪製之家鄉景象圖發表會 					

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)

和電腦做朋友(6)
發現生活工具的使用方法，
運用工具提升生活便利性。

我手打我思(8)
運用科技符號表達想法，
來與人溝通、交流。

我是家鄉小畫家(7)
運用科技工具，進行生活藝術創作，培養美感。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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 1-6 週	6	和電腦做朋友	【資融】 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 【綜合】 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 認識電腦基本配備。 2. 學習 Win10 作業系統操作方式。 3. 滑鼠操作。	發現工具用法，提升生活便利性。	1. 生活工具的使用經驗分享。 2. 工具元件的介紹與操作練習 3. 學習 Win10 作業系統操作方式、滑鼠操作)。 4. 滑鼠闖關挑戰。	實作評量： 能在指定位置建立個人資料夾。	參考(校園文化-巨岩版) WINDOWS10 有趣的電腦世界第 1~3 課、6 課
第 7-14 週	8	我手打我思	【資融】 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【社會】 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	1. 繪本<青鯤鯢的時光隧道>。 2. 鍵盤各功能區按鍵及切換輸入法的方式。 3. 注音符號打字練習。	運用科技符號表達想法，來與人溝通、交流。	1. 摘要:閱讀繪本，摘要大意與讀後心得。 2. 實作:練習指出正確的按鍵位置、練習操作切換輸入法。 3. 實作:練習輸入注音符號打字練習。 4. 實作:練習用中打將大意與心得打在電腦文件上。 5. 分享心得。	實作評量： 能使用鍵盤輸入打出繪本<青鯤鯢的時光隧道>讀後大意與心得並分享。	1. 繪本<青鯤鯢的時光隧道> 2. 參考(校園文化-巨岩版) WINDOWS10 有趣的電腦世界第 5 課

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 15-21 週	7	我是家鄉小畫 家	<p>【藝術】 1-II-6 能使用視覺元 素與想像力， 豐富創作主 題。</p> <p>【資訊】 p-II-1 認識以資訊科 技溝通的方 法。</p> <p>a-II-4 體會學習資訊 科技的樂趣。</p>	<p>1. 素描 畫。 2. WINDOWS 小 畫 家。</p>	<p>運用科技工 具，進行生活 藝術創作，培 養美感。</p>	<p>1. 帶領學生到校園或社區進行實地踏 查，觀察週遭的景色與建築。 2. 請學生拍照或以文字速寫方式記錄 最喜歡的一處景象。 3. 說明 Windows 小畫家的基本操作 (如：鉛筆、筆刷、填色、橡皮 擦、儲存)。 4. 示範如何從素描稿中擷取重點，轉 化成數位圖像。 5. 學生開啟小畫家並開始操作練習。 6. 進行簡短分享或展出，讓學生介紹 創作動機與畫面內容。</p>	<p>實作評 量： 能用 WINDOWS 小畫家繪 製所觀察 到的家鄉 景象。</p>	<p>參考(校園文化- 巨岩版) WINDOWS10 有趣的電腦世界 第 7、8 課</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。

學習主題名稱 (中系統)	表情達意	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	<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	關係與交互作用：資訊科技與學校、在地生活的關係，透過互動產生影響。				
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-B1 具備「 聽、說、讀、寫、作 」的基本語文素養，並具有生活所需的 <u>基礎數理、肢體及藝術等符號知能</u> ，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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	體驗簡易文書軟體與體驗作業系統操作，學習正確使用電腦的方式，製作在地產業及生活特色手冊。				
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 checked="" 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 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	
總結性 表現任務	<p>「青鯤鯓漁獲摺頁手冊」作品發表會 引導準則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分享搜尋到的「青鯤鯓漁獲」相關資訊(每人 2 分鐘) 2. 介紹家鄉「青鯤鯓魚貨」的摺頁手冊內容(每人 3 分鐘) 				

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)

漁業小秘書(4)
增進資訊工具操作能力，呈現設計構想。



網羅青鯤鯓 Internet (5)
應用網路工具搜尋資源，提升運用科技能力。



魚貨圖片箱(5)
理解網路著作權原則，建立資訊安全概念。



製作摺頁手冊(6)
操作資訊工具完成作品，展現運用科技的能力。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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 1-5 週	4	漁業小秘書	【資融】 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 【社會】 2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	1. 繪本<大家來逛魚市場>。 2. Word 軟體的文字輸入、格式變化與表格的運用。	增進資訊工具操作能力，呈現設計構想。	1. 老師進行繪本導讀，帶領學生逐頁欣賞、討論故事主題與角色。 2. 學生分組討論各頁重點或有趣的地方，做筆記。 3. 上台分享內容摘要、角色特色或自己喜歡的理由。 4. 在 Word 中輸入摘要文字，練習變化字型、顏色與段落格式。 5. 插入相關圖片或插圖，並加上文字說明。 6. 學生完成圖文頁後儲存、列印或上傳，準備展示。	口語評量： 能夠重述故事。 實作評量： 能使用 WORD 操作介面並製作圖加文字說明的頁面。	1. 參考(校園文化 - 巨岩版) 2 文書輕鬆學第 1 課 繪本<大家來逛魚市場>
第 6-10 週	5	網羅青鯤鯓 Internet	【社會】 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 【資融】 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	1. 青鯤鯓補充教材。 2. 網際網路瀏覽器的使用方式與技巧。	應用網路工具搜尋資源，提升網路運用能力。	1. 提供學生關於青鯤鯓地區的歷史發展、民俗信仰、宗教文化等資料。 2. 指導學生從中找出重點，了解該地的文化脈絡與特色。 3. 實作：請學生練習操作瀏覽器搜尋指定的正確資料。 4. 上台發表：學生上台分享所搜尋到的內容。	實作評量： 能使用瀏覽器搜尋找到與「青鯤鯓」相關的資訊。 口語評量： 上台分享搜尋內容。	1. 青鯤鯓補充教材。 2. 參考(校園文化 - 巨岩版) 神奇的網路世界第 1~2 課
第 11-15 週	5	魚貨圖片箱	【社會】 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 【資融】	1. 青鯤鯓四季魚貨的圖片。 2. 防毒軟	理解網路著作權原則，建立資訊安全概念。	1. 上台發表：請學生分享參訪漁港時，有看到那些魚貨及海洋生物的名稱。 2. 請學生上台分享他們在漁港看到的魚類或海洋生物名稱與外觀描述。	實作評量： 1. 能辨識青鯤鯓的四季魚貨。 2. 能搜尋家	1. 青鯤鯓四季魚貨簡報。 2. 參考(宏全資訊)Google 輕鬆快樂學第六

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			t-II-2 體會資訊科技 解決問題的過 程。 p-II-2 描述數位資源 的 整理方法。 a-II-3 領會資訊倫理 的重要性。	體、壓縮 軟體，網 路資源的 運用與管 理。		3. 記憶：老師將這些魚貨的圖片呈現 給學生看，讓學生學會辨識。 4. 實作：練習操作防毒軟體、壓縮軟 體安全上網與做網路資源的管 理。	鄉「青鯤鯓 魚貨」的圖 片下載儲存 至指定資料 夾內。	章。
第 16-21 週	6	製作摺頁手冊	【資融】 a-II-1 感受資訊科技 於日常生活之 重要性。 【社會】 3b-II-3 整理 資料，製作成 簡易的圖表， 並加以說明。 【藝術】 1-II-6 能使用視覺元 素與想像力， 豐富創作主 題。	1. 訪談資 料及 觀察紀 錄表。 2. Word 軟 體的 文字輸 入、格式 變化與表 格的運 用。	操作資訊工具 完成作品，展 現運用科技的 能力。	1. 學生分組回顧訪談紀錄、觀察筆記 或照片。 2. 將蒐集到的資料分成主題（如：魚 種、捕撈方式、銷售方式、在地故 事等）。 3. 討論並整理出可以放入摺頁手冊的 重點內容。 4. 實作：練習操作 Word 軟體輸入文 字、變化格式與製作介紹家鄉「青 鯤鯓漁獲」的摺頁手冊。	實作評量： 能使用 Word 製作 介紹家鄉 「青鯤鯓漁 獲」的摺頁 手冊。	1. 訪談資料及觀 察紀錄表。 2. 參考(校園文 化 - 巨岩版)文 書輕鬆學第 5 課

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。