

臺南市公立安平區西門實驗小學 115 學年度(第一學期)三年級彈性學習科技西門課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	里海小小觀察員 (科技西門)	實施年級 (班級組別)	三上	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關係：培養學生主動探索知識，認同家鄉文化，樂於思考與分享家鄉之美。				
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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	以積木程式邏輯訓練為主軸，由易而難，透過遊戲式學習強化運算思維能力，奠定 AI 應用基礎。此外，本課程將善用數位工具探索安平在地文化與歷史，結合程式設計創作發表，並與國際分享家鄉之美與美食。				
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				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	思想起~家鄉創作發表會：透過數位工具及程式設計創作，如 Word 中英文報告、Scratch 動畫等，介紹安平文化、歷史與美食，並進行分享發表會。 國際美食發表會：利用 Scratch 程式設計創作動畫，展示安平在地美食與揚名國際的台灣美食，最終於成果發表會上進行分享。				
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)					
單元一 打字遊樂園(6節) 單元二 不插電程式桌遊 (6節) 單元三 我是打寇王 (8節)					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共三個單元)

本表為第一單元教學流設計/(本學期共三個單元)					
單元名稱		打字遊樂園：安平思想起	教學期程	第一週至第十一週	教學節數
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 英 6-II-3 樂於回答教師或同學所提的問題。 閱 E5 發展檢索資訊的數位閱讀能力。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。			
	學習內容(校訂)	英文 26 個字母及注音符號打字練習，並練習 Word 中英文短篇報告介紹安平文化及歷史。			
學習目標		透過打字練習熟悉中英文輸入，並能運用 Word 撰寫關於安平文化與歷史的簡短報告。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？
		6	教師引導學生認識鍵盤，並介紹中英文及注音符號的輸入方法與切換。介紹 Word 基本功能，如文字輸入、格式設定、圖片插入等，並提供安平文化歷史的參考資料。	學生進行中英文與注音符號的打字練習。學生在 Word 中撰寫關於安平文化或歷史的短篇報告，並可加入圖片。	打字練習網站 Word 軟體 安平歷史文化相關資料 能熟練使用鍵盤輸入中英文及注音符號。能完成一份包含文字與圖片的 Word 短篇報告。

本表為第二單元教學流設計/(本學期共三個單元)

單元名稱		不插電程式桌遊：機器人蓋城市	教學期 程	第七週至第十二週	教學節數	6 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 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。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 社 1a-II-2 辨別社會事物的類別或先後順序。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律，重視榮譽感，並展現負責任的態度。				
	學習內容(校訂)	以「Robot City 機器人蓋城市 V2」桌遊模擬安平古堡的興建，透過積木程式的紙牌桌遊，訓練學童基礎運算思維能力。				
學習目標		透過不插電桌遊，理解積木程式邏輯，培養基礎運算思維能力，並模擬安平古堡興建過程。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源	
	6	師介紹「Robot City 機器人蓋城市 V2」桌遊規則。 引導學生模擬安平古堡興建，思考如何透過紙牌指令完成任務。	學生分組進行桌遊，學習運用紙牌代表積木程式指令。 學生討論並分享在遊戲中遇到的問題與解決策略。	能理解並執行桌遊中的積木程式指令。能與組員合作完成遊戲任務，展現基礎運算思維能力。	「Robot City 機器人蓋城市 V2」桌遊 積木程式紙牌 學習單	

本表為第三單元教學流設計/(本學期共三個單元)

單元名稱		我是打寇王：Scratch 安平美食峰會	教學期程	第十三週至第二十週	教學節數	8 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 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。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。				
	學習內容(校訂)	整合 Google Classroom 及 Code.org，教導學童透過簡易的積木程式遊戲，達到寓教於樂學習程式的效果。				
學習目標		能操作 Google Classroom 與 Code.org 平台，透過遊戲學習積木程式設計，培養解決問題的興趣與能力。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源	
	8	教師介紹 Google Classroom 的帳號登入與基本操作。 教師引導學生進入 Code.org 平台，介紹其介面與基礎積木程式遊戲。	學生登入 Google Classroom，並連結至 Code.org。 學生在 Code.org 上進行積木程式遊戲，依指示完成任務。	能登入並操作 Google Classroom 與 Code.org 平台。 能完成 Code.org 上的簡易積木程式遊戲關卡。	Google Classroom Code.org 平台 電腦設備	

◎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。

◎參考說明檢附如後

臺南市公立安平區西門實驗小學 115 學年度(第二學期)三年級彈性學習科技西門課程計畫 113.05.22.14：00 版本

學習主題名稱 (中系統)	里海小小觀察員 (科技西門)	實施年級 (班級組別)	三下	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	互動與關係：培養學生運用數位工具主動探索知識，透過遊戲式積木程式設計強化運算思維能力，並將所學應用於介紹家鄉文化與美食，樂於思考與分享。				
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-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	以積木程式邏輯訓練為主軸，由易而難，透過遊戲式學習強化運算思維能力，奠定 AI 應用基礎。此外，本課程將善用數位工具探索安平在地文化與歷史，結合程式設計創作發表，並與國際分享家鄉之美與美食。				
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	我愛家鄉好味道成果展 學生將整合所學，完成 Word 中英文短篇報告介紹安平文化與歷史，並利用 Scratch 程式設計創作動畫，展示安平在地美食與揚名國際的台灣美食，最終於成果發表會上進行分享。				
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)					
單元四 家鄉的味道 (10節) 單元五 美食親善大使 (10節)					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共二個單元)

單元名稱		家鄉的味道	教學期程	第一週至第十週	教學節數	10 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	國 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能適當的回應。 國 2-II-4 樂於參加討論、提供個人的觀點和意見。 社 2a-II-2 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的藝術創作。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。 海 E13 認識生活中常見的水產。				
	學習內容(校訂)	安平在地美食探索與資料蒐集、Scratch 動畫基礎創作、美食介紹腳本設計。				
學習目標		透過資料蒐集認識安平在地美食，並運用 Scratch 創作動畫，有效介紹家鄉美食特色。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源
		10	教師引導學生思考安平有哪些特色美食，並介紹資料蒐集的方法(如：網路、書籍、訪談)。介紹 Scratch 動畫的基本操作，包括角色、背景、動作、對話方塊等積木。	學生分組討論，選擇安平在地美食作為主題，進行資料蒐集。學生學習使用 Scratch，將蒐集到的美食資訊轉化為動畫故事腳本，並進行創作。	能分組合作蒐集安平在地美食資訊。能利用 Scratch 基本功能創作簡單的美食介紹動畫。	Scratch 平台 安平美食相關書籍/網站 平板電腦/電腦

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共二個單元)

單元名稱		美食親善大使	教學期程	第十一週至第二十週	教學節數	10 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律，重視榮譽感，並展現負責任的態度。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 英 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 英 6-II-3 樂於回答教師或同學所提的問題。 英 7-II-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 國際 E2 表現具國際視野的本土文化認同。 國際 E7 認識全球競爭與合作的現象。				
	學習內容(校訂)	揚名國際的台灣美食探討 Scratch 進階動畫創作 國際美食行銷腳本設計與英文口語練習。				
學習目標		認識揚名國際的台灣美食，並運用 Scratch 創作具國際觀的動畫，能以簡易英文向國際友人介紹台灣美食。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	學習資源
		10	教師引導學生思考哪些台灣美食揚名國際，並討論如何向外國人介紹。 教師介紹 Scratch 進階動畫技巧，如變數、流程控制、音效錄製等。 教師提供常用英文美食介紹詞彙與句型。	學生分組探討揚名國際的台灣美食，蒐集相關故事或特色。學生運用 Scratch 進階功能創作美食行銷動畫，可加入英文旁白或對話。 學生練習以簡易英文向同學介紹自己的美食動畫。	能探討揚名國際的台灣美食特色。 能運用 Scratch 進階功能創作富有創意的行銷動畫。 能以簡易英文介紹台灣美食。	Scratch 平台 台灣美食介紹影片/網站 英文美食詞彙卡

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。