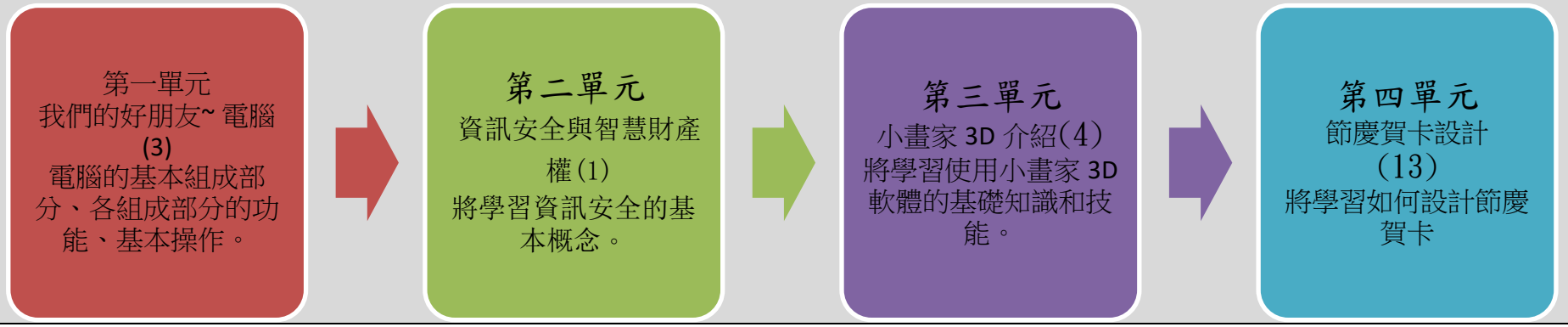
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立安定區安定國民小學 115 學年度第一學期三年級彈性學習 探索數位 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	節慶賀卡	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	1. ■**統整性探究課程**(□主題■專題□議題)				
設計理念	本課程設計理念是通過實際應用情境讓學生掌握電腦操作技能，將學習與日常生活緊密結合。課程涵蓋電腦操作複習、資訊安全、智慧財產權、小畫家 3D 的應用及節慶賀卡設計，旨在提升學生的數位素養和創意表達能力。通過實作練習、小組合作和作品展示，學生不僅能學會如何使用電腦工具，更能體驗到創作的樂趣和成就感，從而在真實情境中應用所學技能。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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	1. 培養學生的電腦操作技能和創意表達能力。 2. 通過基礎電腦操作、介紹資訊安全、使用小畫家 3D 等工具，學生將能夠設計出精美的節慶賀卡。 3. 課程還將強調資訊安全和智慧財產權的重要性，培養學生的數位素養和合作精神。				
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	學生將在課程結束時完成一份創意豐富的節慶賀卡，展現他們所學的電腦操作技能和設計能力。通過實作設計過程，學生不僅能夠自信地運用小畫家 3D 等工具，還能了解資訊安全和智慧財產權的重要性。展示作品並分享心得，加強學生的自我表達能力和合作精神。				

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)



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 1-3 週	3	我們的好朋友~ 電腦	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	電腦的基本組成部分、各組成部分的功能、基本操作。	識別並命名電腦的主要組成部分、理解各個部件的基本功能、掌握開機、關機和基本操作的步驟。	講解與展示、實際操作練習、互動問答、小組討論與分。	口頭問答、操作測試、實踐評估。	自編教材
第 4 週	1	資訊安全與智慧財產權	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進 行創作。	將學習資訊安全的基本概念，如密碼保護、病毒防護、網路詐騙等，以及智慧財產權的概念，包括著作權、盜版、合理	理解資訊安全的重要性，並學會保護個人資訊和數據。 認識智慧財產權的概念，養成尊重他人創作的意識。	網路詐騙討論：引導學生分辨真偽信息，提高警惕性。 智慧財產權遊戲：通過遊戲形式介紹智慧財產權相關概念，讓學生更加深入理解。	小組討論表現：評估學生在小組討論中的參與度和貢獻程度，以及對解決問題的能力。	自編教材 網路安全【誰用了我的帳號】 https://www.youtube.com/watch?v=VqrKmDT6Z2o 網路霸凌【小安的雙胞胎事件簿】 https://www.youtube.com/

				使用等。				watch?v=-BiLfVM74wA
第 5-8 週	4	小畫家 3D 介紹	科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	將學習使用小畫家 3D 軟體的基礎知識和技能，包括介面操作、基本繪圖工具的使用、3D 物件的創建與編輯等。	理解小畫家 3D 的基本功能和操作方法、掌握基本的繪圖技巧、學會使用小畫家 3D 創建和編輯簡單的 3D 物件。	實作練習：學生進行實際的繪圖練習，使用不同的工具和功能進行創作。 小組合作：學生分組進行 3D 物件的創建和編輯：互相學習和交流。	評估學生使用小畫家 3D 創作的作品，包括創意、技術水平和完成度等方面。	自編教材 小畫家 3D 應用程式
第 9-21 週	13	節慶賀卡設計	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，	學生將學習如何設計節慶賀卡，包括賀卡的結構與設計要素、設計工具的使用、主題選擇和製作過程等。	理解賀卡設計的基本結構和設計要素，包括封面、內頁、訊息等。 掌握相關設計工具的使用，如小畫家 3D、文字處理軟體等。	設計概念介紹：老師介紹賀卡設計的基本概念和要素，啟發學生的創意。 實作設計：學生進行賀卡設計的實作，包括封面設計、內頁訊息編排等。 分組討論與反饋：學生分組討論彼此設計的賀卡，互相提供建議和反饋。 作品展示：學生展示自己的賀卡作品，分享設計過程和心得。	作品評價：評估學生設計的賀卡作品，包括創意性、設計美感和完成度等方面。	自編教材 小畫家 3D 應用程式

			進 行創作。 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝2-Ⅱ-7 能描述自己和他人作品的特徵。		學會選擇合適的節慶主題，並將創意融入到賀卡設計中。		口頭評價：學生進行作品展示時，進行口頭評價，評估其對設計原則的理解和應用。	

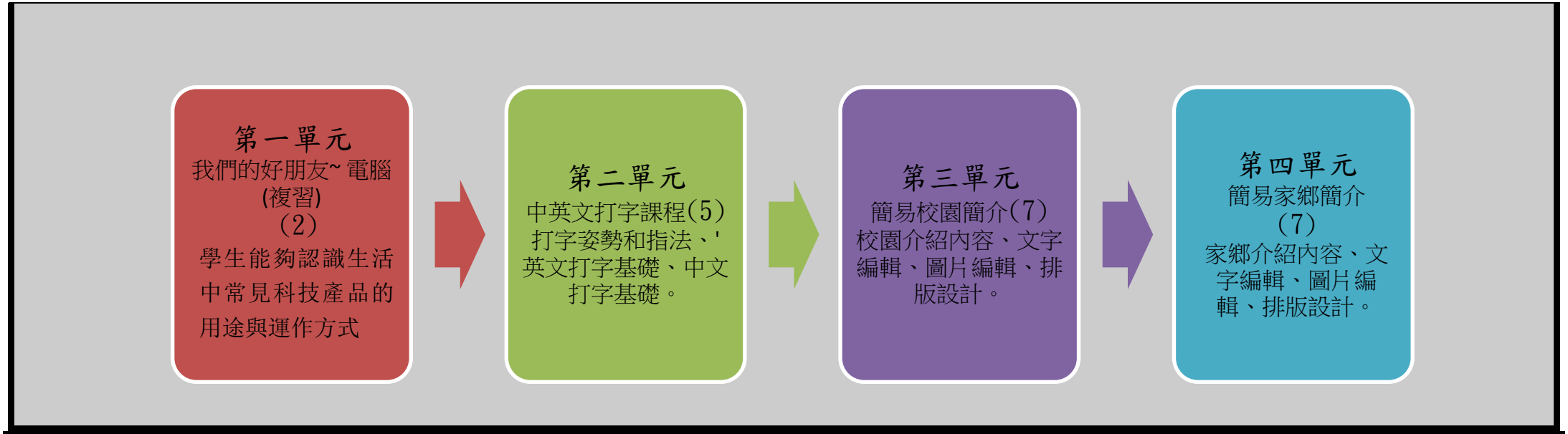
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立安定區安定國民小學 115 學年度第二學期三年級彈性學習 探索數位 課程計畫（■普通班□特教班）

學習主題名稱 （中系統）	我的學校、我的家鄉	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	■**統整性探究課程**（□主題■專題□議題）				
設計理念	結合日常生活和實際應用，培養學生對電腦的基本操作能力和數位素養。課程強調從認識電腦、掌握打字技巧，到製作校園和家鄉簡介，循序漸進地提升學生的綜合能力。通過實際操作和互動活動，學生能夠理解電腦在學習和生活中的重要性，並能將所學知識應用於實際情境中，激發學習興趣並提升學習效果。				
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	1. 理解電腦的基本組成和功能。 2. 掌握基本的電腦操作技巧。 3. 學習中英文打字。 4. 製作簡易的校園和家鄉介紹。 5. 將電腦技能應用於日常生活中。				
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	1. 學生能夠綜合運用課堂所學知識，展示他們對電腦基本操作的掌握，並提高信息整理和表達的能力。 2. 同時，這個任務也能讓學生更好地了解和表達他們的校園和家鄉，增強對自身環境的認同感。				
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)					

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 1-2 週	2	我們的好朋友~ 電腦 (複習)	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	學生將進行電腦操作的基礎複習，包括開機與關機流程、檔案管理、文字處理軟體的使用等。	掌握電腦的基本操作流程，如開機、關機和重啟。 熟悉檔案管理技巧，包括創建、保存和打開文件。	示範與實踐：老師進行電腦操作的示範，讓學生跟隨實際操作。 小組練習：學生分組進行操作練習，彼此互相協助和學習。 問答互動：老師提出問題，學生回答並解釋相關操作流程。	進行一系列的操作測試，評估學生對電腦基本操作的掌握程度。 評估學生完成的檔案	自編教材

							管理包括完成度和準確性等。	
第 3-7 週	5	中英文打字課程	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	打字姿勢和指法、’英文打字基礎、中文打字基礎。	掌握正確的打字姿勢和指法。 提高打字速度和準確度。 熟練使用英文和中文打字輸入法。	示範與模仿、練習打字、打字遊戲、配速練習、對話打字。	記錄學生的打字練習情況和進步情況，用以評估學習成果。	自編教材 https://worldofkeyboards.com/qwerty
第 8-14 週	7	簡易校園簡介	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-Ⅱ-7	校園介紹內容、文字編輯、圖片編輯、排版設計。	1. 理解校園的基本結構和重要場所。 2. 熟練使用文字處理軟件進行簡單的文本編輯。 3. 學會拍攝和編輯校園照片，並與文字內容相	校園參觀、文字編輯練習、圖片拍攝與編輯、文字與圖片結合、排版和設計。	校園介紹成果、排版設計評價、學習過程評估程式	自編教材 小畫家 3D 應用程式、word 應用

			能描述自己和他人作品的特徵。		結合。 4. 培養基本的排版和設計能力。			
第 15-21 週	7	簡易家鄉簡介	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性。 藝 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-Ⅱ-7 能描述自己和他人作品的特徵。	家鄉介紹內容、文字編輯、圖片編輯、排版設計。	1. 深入了解家鄉的地理位置、文化和景觀。 2. 學習使用文字處理軟件進行簡單的文本編輯。 3. 掌握搜集和編輯圖片的基本技能，並與文字內容相結合。 4. 培養基本的排版和設計能力。	文字編輯練習、圖片搜集與編輯、文字與圖片結合、排版和設計。	家鄉介紹成果、排版設計評價、學習過程評估。	自編教材 小畫家 3D 應用程式、word 應用程式

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。