

臺南市南區新興國民小學 115 學年度(第一學期)三年級彈性學習想得美課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	科技之美	實施年級 (班級組別)	三	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	互動與關聯：了解科技與生活的關係，並利用資訊科技完成繪圖創作。				
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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	學生能具備科技與資訊應用的基本素養，藉由資訊科技的輔助來學習藝術創作與欣賞，培養生活中的美感。				
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	(1)使用中英文打字完成美食報報-美食由我來推薦。 (2)使用繪圖軟體完成私房美食推薦				
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)					
科技生活通 (6) 體察科技與生活的影響， 正確操作數位工具。 ➡ 美食報報 (6) 運用 wordpad 進行美食介紹 ➡ 美食達人秀 (2) 認識網際網路 運用關鍵字搜尋圖片 ➡ 我的私房美食 (7) 運用繪圖軟體 畫出私房美食					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		科技生活通	教學期程	第 1 週至第 6 週	教學節數	6 節 240 分鐘
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	● 資 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 ● 資 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 ● 資 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 ● 資 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。				
	學習內容(校訂)	● 資 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 ● 資 H-II-1 健康數位習慣的介紹				
學習目標		● 能了解生活科技產品的功能與運作方式。 ● 能操作電腦與其配件，並了解其重要性。 ● 健康使用電腦電腦教室守則。				
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 自選編教材或學習單
		6	1. 我們在日常生活中哪些地方會看到電腦的應用？資訊科技對我們有什麼影響？ 2. 誰能說說看電腦有哪些基本配備？我們要如何正確且安全地操作它們？ 3. 長時間使用電腦應該注意什麼？正確的坐姿和健康操該怎麼做？ 4. 電腦要如何正確地開機與關機？滑鼠的左鍵與右鍵分別有什麼功能？	1. 觀看與發表：透過影片介紹電腦在生活上的應用，體會資訊科技無所不在。 2. 藉由實際觀察與操作，讓學生了解電腦基本配備與如何使用。 3. 配合老師示範正確坐姿，練習電腦健康操，建立使用電腦的健康保健觀念。 4. 學習如何正確開關機、滑鼠左右鍵的操作，並透過練習軟體進行滑鼠操作練習。	1. 口頭問答：發表電腦相關經驗。 2. 操作練習：電腦開關機與滑鼠操作。	1. 宏全版-Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 常見資訊科技影片 3. 中小學資訊素養與認知網

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		美食報報	教學期程	第 7 週至第 12 週	教學節數	6 節 240 分鐘
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	● 資 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 ● 資 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 ● 資 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 ● 資 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。				
	學習內容(校訂)	● 資 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資 T-II-1 資料處理軟體的基本操作(文書軟體)。 ● 資 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 ● 資 H-II-1 健康數位習慣的介紹。				
學習目標		● 能熟練輸入英文與中文。 ● 能利用 wordpad 進行文書編輯。				
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 自選編教材或學習單
		6	1. 鍵盤上的功能鍵、打字區和數字鍵分別在什麼位置？如何切換英文字母的大小寫？如何刪除、修改與儲存檔案？ 2. 微軟注音要在哪裡切換？注音符號與四個聲調在鍵盤上的哪裡？如果遇到同音異詞，該如何自行選詞？常用的標點符號快速鍵是什麼？ 3. 在 WordPad 中，要如何設定字型、加入標題、調整文字大小與顏色？段落該如何對齊與存檔？	1. 觀看教學影片，認識鍵盤配置（功能鍵、打字區、數字鍵），學習英文大小寫切換、文字刪除與修改、存檔。 2. 認識微軟注音，尋找並熟練注音符號與四個聲調在鍵盤的位置，練習自動辨識選字與同音異詞的手動選詞，並掌握常用標點符號的快速鍵打法。 3. 學習 WordPad 基本文書編輯技巧（設定字型、加入標題、文字大小/顏色格式、段落對齊、存檔），並利用 WordPad	1. 口頭問答：能發表分享自己推薦的美食。 2. 操作練習：使用 Wordpad 編輯美食報報。	1. 宏全版- Windows 11 電腦入門輕鬆學

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			編輯「美食報報」作品與同學分享。		
--	--	--	------------------	--	--

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		美食達人秀	教學期程	第 13 週至第 14 週	教學節數	2 節 80 分鐘
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	● 資融 T-II-3 瀏覽器的體驗。 ● 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 資 a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。				
	學習內容(校訂)	● 資 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。(對應：認識網際網路、認識瀏覽器) ● 資 T-II-2 網路服務工具的基本操作。(對應：瀏覽網站) ● 資 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。(對應：搜尋網路圖片) ● 資 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。(對應：合理使用網路圖片與資訊倫理)				
	學習目標	● 能了解網際網路的是什麼。 ● 能使用關鍵字搜尋美食圖片。				
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 自選編教材或學習單
		2	1. 什麼是網際網路？它在我們的日常生活中有什麼功能？ 2. 電腦上有哪些常見的瀏覽器（如 Chrome 或 Edge）？要如何開啟它們並瀏覽網站？ 3. 如果我們想找特定美食的圖片，應該使用什麼關鍵字來搜尋？	1. 學習並瞭解網際網路的基本概念與功能。 2. 認識 Chrome 或 Edge 瀏覽器，並練習開啟瀏覽器、輸入網址瀏覽網站。 3. 練習在搜尋引擎中輸入精確的網路關鍵字，尋找美食圖片作為創作參考。	1. 口頭問答：能發表分享搜尋心得。 2. 操作練習：使用關鍵字搜尋美食圖片。	1. 網路瀏覽器與搜尋引擎

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)					
單元名稱		我的私房美食	教學期程	第 16 週至第 21 週	教學節數 7 節 280 分鐘
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	● 資 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 ● 資 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 ● 資 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。			
	學習內容(校訂)	● 資 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作(繪圖軟體)。 ● 資 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。			
	學習目標	● 能學會小畫家繪圖工具的使用。 ● 能畫出自己推薦的私房美食。			
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？
		7	1. 小畫家裡有哪些繪圖工具(如畫筆、橡皮擦、填色桶)?它們各自要怎麼使用? 2. 如果要畫出你最推薦的私房美食，你會選擇哪些色彩和線條來表現它的美味?	1. 軟體教學：觀察教師示範小畫家各項工具的使用，並進行工具功能的仿作練習。 2. 描繪私房美食創作：學生利用小畫家發揮創意，畫出自己推薦的私房美食，並將作品展示和同學分享。	1. 口頭問答：能發表分享自己推薦的美食。 2. 操作練習：使用小畫家描繪私房美食。
					學習資源 自選編教材或學習單
					1. Windows 內建小畫家軟體

臺南市南區新興國民小學 115 學年度(第二學期)三年級彈性學習想得美課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	科技之美	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	結構與功能：學會文書處理軟體的操作與功能並能察覺生活中的各種應用。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	使學生能認識文書處理軟體，並利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，設計出豐富美觀的文件。				
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)運用搜尋引擎搜尋中式與西式早餐，分組討論中式與西式早餐的異同，並使用表格分析呈現資料。 (2)設計自己的創意早餐，透過五感觀察，整理觀察的心得、早餐的特色與製作流程，並使用 SmartArt 流程圖呈現，上傳共享平台票選互動。				
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)					
早餐中西軍 (6) 學會搜尋分析資料 學會製作表格文件 我的創意早餐 (6) 學會製作流程圖 共享平台票選互動 檔案管理有妙方 (2) 學會檔案管理 整理資料有系統 運算思維初體驗 (7) 透過 code.org 學習運算思維					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		早餐中西軍	教學期程	第 1 週至第 6 週	教學節數	6 節 240 分鐘
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	● 資 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 ● 資 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 ● 資 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 ● 資 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 ● 資 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。				
	學習內容(校訂)	● 資 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 ● 資 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 ● 科 S-Ⅱ-1 科技對個人及社會的影響。				
學習目標		● 學會文書基本操作，文字格式、插入圖片和貼圖、段落對齊和存檔、文字藝術師。 ● 學會利用表格整理呈現整理的資料。				
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 自選編教材或學習單
		6	1. 大家每天都吃什麼早餐？中式和西式早餐有什麼相同與不同的地方？ 2. 你們在日常生活中有看過哪些表格化的文件或資料？表格化能帶來什麼好處？ 3. 在 Word 中要如何建立表格、調整欄高列寬或套用表格樣式？圖片插入後要如何利用「文繞圖」擺放在適當的位置並加上特效？	1. 小組分享與討論：分享每日早餐，並共同討論中西式早餐的異同點。 2. 思考表格化文件的生活應用，激發將資料系統化整理的學習動機。 3. 實作練習：學會用 Word 建立表格、調整欄列與自動欄寬、套用樣式，並練習插入圖片、設定「文繞圖」位置及套用圖片特效，完成中西式早餐異同的表格化文件。	1. 口頭問答：能說明中西式早餐的異同與表格好處。 2. 操作練習：學會用 Word 表格與文書技巧製作呈現中西式早餐的文件。	1. 微軟 Word 文書處理軟體

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		我的創意早餐	教學期程	第 7 週至第 12 週	教學節數	6 節 240 分鐘
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	● 資 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 ● 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 ● 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。				
	學習內容(校訂)	● 資 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 ● 資 A-Ⅱ-1 簡單的問題解決表示方法。				
學習目標		● 認識好用的 SmartArt。 ● 學會建立 Smart Art 圖形。 ● 快速建立項目和內容。				
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 自選編教材或學習單
		6	1. 如果要你設計一份創意早餐，你會想包含什麼特色？如何呈現它的製作流程？ 2. 怎樣利用 SmartArt 圖形把文字和流程結合，讓主題更凸顯、讓人更容易看懂？ 3. SmartArt 的色彩、樣式效果該如何變更？如何轉換成不同的圖形表達？	1. 小組分享與發想：討論如何製作一份創意早餐，並思考其製作步驟。 2. 學習在 Word 中建立 SmartArt 圖形，快速建立流程項目與文字內容。 3. 練習變更 SmartArt 的色彩、樣式效果，或轉換不同的圖形設計，將「創意早餐」轉化為圖文並茂的資訊表達圖表。 4. 成果互動：完成作品後，將檔案上傳至雲端共享平台，進行共同票選與互動。	1. 口頭問答：能敘述創意早餐的步驟概念。 2. 操作練習：能使用 Word SmartArt 呈現創意早餐流程，並成功上傳共享平台。	1. 微軟 Word 軟體 (SmartArt 功能) 2. 雲端共享平台

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		檔案管理有妙方	教學期程	第 13 週至第 14 週	教學節數	2 節 80 分鐘
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	● 資 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 ● 資 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 ● 資 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。 ● 資 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。				
	學習內容(校訂)	● 資 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 ● 資 D-Ⅱ-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 ● 資 H-Ⅱ-3 資訊安全的基本概念。				
學習目標		● 能了解檔案管理的重要性。 ● 能學會檔案和資料夾分門別類管理、檔案檢視、排序、搜尋、備份、刪除。				
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 自選編教材或學習單
		2	1. 為什麼電腦裡的檔案需要管理？如果檔案亂放會發生什麼事？ 2. 什麼是主檔名與副檔名？如何建立新資料夾並為它命名？ 3. 檔案要如何進行選取、複製、移動、釘選？如何切換檢視方法與排序？ 4. 如何快速搜尋找不到的檔案？隨身碟使用有哪些安全注意事項？刪除的檔案要去哪裡找回來？	1. 觀看教學動畫影片，建立並理解檔案管理與資料備份的重要性。 2. 認識檔案與資料夾，熟悉檔案命名、副檔名類型與圖示，學習建立資料夾進行分類管理。 3. 練習檔案整理技巧，操作檔案及資料夾的「選取、複製、移動、釘選」。 4. 學習調整檔案的檢視模式與排序方法（如相片圖檔檢視），練習快速搜	1. 口頭問答：說明檔案管理與隨身碟使用的注意觀念。 2. 操作練習：建立資料夾，將指定檔案分類、排序、複製或刪除。	1. 宏全版-Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. 檔案管理教學動畫影片

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			尋檔案、使用資源回收筒 進行刪除、還原與清理。		
--	--	--	----------------------------	--	--

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		運算思維初體驗	教學期程	第 16 週至第 21 週	教學節數	7 節 280 分鐘
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	● 資 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 ● 資 t-Ⅱ-3 認識以運算思維解決問題的過程。 ● 資 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。				
	學習內容(校訂)	● 資 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 ● 資 t-Ⅱ-3 認識以運算思維解決問題的過程。 ● 資 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。				
	學習目標	● 用電腦思維解決問題。 ● 運用 Code.org 玩中學。				
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 自選編教材或學習單
		7	1. 什麼是電腦的思維？要解決一個問題，它的流程和步驟應該長怎樣？ 2. Code.org 中的積木指令要如何拖曳與組合？如果角色移動跟想像中不一樣，問題出在哪裡？可以用什麼方法解決？ 3. 如何讓角色依指令移動、播放音效？怎樣安排指令才能讓安娜用最短距離碰到所有雪花？ 4. 什麼是序列、迴圈和條件？如何利用這些概念在第十關自由創造自己的遊戲？	1. 透過教學影片理解電腦思維、可行方法、流程與步驟的基礎概念。 2. 登入 Code.org 網站，跟隨老師分析闖關遊戲內容，練習拖曳積木控制角色移動距離與方向。 3. 進行分組討論與除錯：當執行錯誤時，小組共同討論找出問題點並加以指導修正。 4. 挑戰 1~9 關任務：設定不同事件積木、控制安	1. 口頭問答：能發表分享自己過關的思考技巧或除錯心得。 2. 操作練習：在 code.org 平台完成關卡挑戰與遊戲創作。	1. 宏全版- Windows 11 電腦入門輕鬆學 2. code.org 數位學習網站

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			娜移動軌跡、發射火箭、使角色上下移動或追逐、播放得分音效等。 5. 自由創作與概念強化：分組執行第 10 關，自由創造專屬遊戲，從中強化「序列、迴圈、條件」等基礎程式概念。		
--	--	--	--	--	--