

學習主題名稱 (中系統)	與我連線 I	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	關係：透過電腦教學活動，培養有系統、有條理的處理方法與態度。並經由專題製作、網路應用，使學生了解當地風俗文化，並對家鄉有進一步的認知。				
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	探索下營當地風俗文化，具備電腦及網路的基本能力，並實踐於日常生活中。				
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				
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	完成「電腦世界任遨遊」的任務 1. 設定個人化的桌面 2. 建立個人資料夾 3. 打字遊戲闖關成功 4. 搜尋下營美食資料				
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)					
我的電腦 (5) 認識電腦如何開機 關機 ➡ 生活小達人 (5) 使用檔案總管瀏覽 檔案與管理資料夾 ➡ 打字高手 (6) 能使用中文打字軟 體打字 ➡ 網際遨遊無國界 (5) 能使用搜尋引擎找 資料					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-5 週	5	我的電腦	科E1 <u>了解</u> 平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。 社2a-II-2 <u>表達</u> 對居住地 方社會事物與 環境的關懷。	1. 常見科技 產品，如桌 機、筆電、 平板、手機 2. 了解自己 家鄉的位置 並運用網路 搜尋。	1. 能了解老 師教授的筆 電、桌機及 平板基礎 知識，並說 出電腦的 用途及對居 住地方的 影響。	1. 聆聽老師對科技產品介紹， 並說出電腦的用途及電腦使用 規範 2. 透過網路搜尋家鄉所在	1. 完成桌 機、筆電、 平板、手機 的介紹 2. 上網找尋 家鄉位置	基峰資訊 AKILA 魔法教 室 WINDOWS11
第 6-10 週	5	生活小達人	科E1 <u>了解</u> 平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。	1. 學習科技 用品:如手 機、電腦 windows10 等基本功能	1. 能了解老 師教授的電 腦作業系統 和 indows10 的運作方 式。	1. 聆聽老師對 Windows10、作 業系統的講解，及操作電腦的 開關機、視窗	1. 完成作業 系統和 Windows10 介紹	基峰資訊 AKILA 魔法教 室 WINDOWS11
第 11-16 週	6	打字高手	科E1 <u>了解</u> 平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。 社 2a-II-1 <u>關注</u> 居住地方 社會事物與環 境的互動、 差 異與變遷等問	1. 新注音輸 入法 2. 中文打字 軟體 3. 甲中社區 相關資料	1. 能了解及 操作鍵盤、 滑鼠並能輸 入甲中社 區事物與環 境資料。	1. 利用中文打字軟體進行打字 遊戲 2. 利用甲中社區關鍵字設計闖 關遊戲	1. 進行打字 遊戲過關 2. 輸入甲中 社區資料	基峰資訊 AKILA 魔法教 室 WINDOWS11

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			題。					
第 17-21 週	5	網際遨遊無國 界	科 E1 了解平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。 社 2a-II-2 表達對居住地 方社會事物與 環境的關懷。	1. 打字軟體 -快打小旋 風、甲中 社區事物與 環境	1. 能了解操 作快打小旋 風的方法並 運用甲中 社區事物與 環境資料 完成自我介 紹報告	1 操作快打小旋風並使用 WordPad 完成自我介紹報告。 2. 利用搜尋引擎找到下營美食 介紹	1. 完成自我 介紹報告 2. 搜集下營 美食資料	基峰資訊 AKILA 魔法教 室 WINDOWS11

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	與我連線 II	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	關係：透過電腦教學活動，培養有系統、有條理的處理方法與態度。並經由專題製作、網路應用，使學生了解當地風俗文化，並對家鄉有進一步的認知。				
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	探索 電腦中的非常好色軟體， 理解 文字和圖片的美工方法，並 運用 相關技巧設計文書資料。				
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	完成「E 化美工達人秀」的任務 1. 製作生日邀請卡 2. 設計美食名產地圖海報 3. 製作個人化月曆 4. 設計下營景點相片故事書				
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)					
祝你生日快樂！ (5) 使用印章複製的功 能製作邀請卡 ➡ 下營美食報馬仔 (5) 使用海報範本 製作美食地圖海報 ➡ 我的個人化月曆 (5) 使用月曆範本製作 個人化月曆 ➡ 用照片話下營 (6) 能使用相片故事書 範本					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-5 週	5	祝你生日快樂！	科 E1 <u>了解</u> 平日常見科技產品的用途與運作方式。 社 2a- II -2 <u>表達</u> 對居住地方社會事物與環境的關懷。	1. 名片範本 2. 印章複製	1. 能認識名片範本的製作 2. 能使用印章複製的功能製作邀請卡	1. 變更名片上的文字與圖片 2. 製作在地及個人化邀請卡	完成自己的生日邀請卡	基峰資訊 AKILA 魔法教室 WINDOWS11
第 6-10 週	5	下營美食報馬仔	科 E1 <u>了解</u> 平日常見科技產品的用途與運作方式。 社 2a- II -2 <u>表達</u> 對居住地方社會事物與環境的關懷。	1. 海報範本 2. 上網瞭解社區地理位置	1. 能使用海報範本 2. 製作出美食地圖海報	1. 製作出下營地區的美食地圖海報	完成下營美食地圖海報	基峰資訊 AKILA 魔法教室 WINDOWS11
第 11-15 週	5	我的個人化月曆	科 E1 <u>了解</u> 平日常見科技產品的用途與運作方式。 社 2a- II -2 <u>表達</u> 對居住地方社會事物與環境的關懷。	1. 月曆範本 2. 校訂課程元素套用	能使用月曆範本製作個人化月曆	1. 融入在地特色元素如黑豆、柚子及白鵝製作個人化月曆	完成個人化月曆	基峰資訊 AKILA 魔法教室 WINDOWS11

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 16-21 週	6	用照片話下營	科 E1 <u>了解</u> 平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。 社 2a-II-2 <u>表達</u> 對居住地 方社會事物與 環境的關懷。	1. 相片故事 書範本 2. 拜訪社區 顏水龍紀念 館，融入馬 賽克藝術	1. 能使用相 片故事書範 本 2. 能運用簡 單馬賽克拼 貼	1. 建立以下營景點為主題的相片 故事書 2. 能對社區鄉賢顏水龍先生有更 進一步了解	完成下營景 點相片故事 書	碁峰資訊 AKILA 魔法教 室 WINDOWS11
--------------	---	--------	---	---	--	--	---------------------	----------------------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。