

嘉義縣太保國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	課程設計者	黃柏鴻		教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 / 下學期
年級 課程主題名稱	三年級/數位科技		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校願景	健康、適性、智慧		與學校願景呼應之說明	一、透過資訊運用、網路規範促進健康數位科技生活。 二、分析評估學生身心特質與生活經驗，設計適宜的資訊科技課程活動，發揮潛能。 三、藉由資料編輯、文稿創作、網頁操作、媒體識讀之態度，展現自我並培養終身學習的理念。		
總綱 核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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	一、探索並具備課程主題資料蒐集與編輯、網頁使用等基本能力，運用科技與資訊技能處理日常生活各項問題。 二、認識網路倫理與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 三、結合藝術設計與科技創作，製作才藝展演晚會邀請卡片與年節電子賀卡，培養將科技與資訊知能應用於日常生活中。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	我的功課表	1. 活動一：文書軟體表格。(1節) 透過教師說明，引導學生熟悉表格的使用方法。	資訊	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 表格 2. 列數與欄數 3. 功課表 4. 作品	1. 使用文書軟體建立表格 2. 在表格中設計正確數量的列數與欄數 3. 在表格中完整輸入一週的功課表內容 4. 專心欣賞每位同學的作品	1. 能建立一個正確的一週功課表表格 2. 能完整輸入功課表中的科目及時間分配	1. Word2013 軟體	4
		2. 活動二：自製功課表(2節) 學生攜帶班級功課表，利用文書軟體，建立設計自己的班級功課表 3. 活動三：功課表賞析(1節) 教師將同學所設計的功課表列印出來，然後在課堂上公開展示，讓全班同學共同賞析	藝術	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創作。					
第(5)週 - 第(8)週	我是小小生物觀察家	1. 活動一：文書編輯軟體流程圖(1節) 指導學生使用文書編輯軟體製作流程圖功能	資訊	資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 流程圖 2. 主題 3. 特定主題之流程圖 4. 流程圖作品	1. 使用適當的流程圖 2. 規畫出自己想要設計的主題 3. 利用流程圖表達自己設定的主題 4. 透過流程圖與同學分享自己要介紹的小小生物生長階段	1. 能規畫出適合用流程圖呈現的主題 2. 能自行完成一個特定主題之流程圖作品	1. Word2013 軟體	4
		2. 活動二：建立專題流程圖(2節) 學生自由選擇所要介紹的小小生物，然後利用適當的流程圖來呈現生物的生長階段 3. 活動三：小小生物流程圖觀摩(1節)	自然	自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。					

		教師使用學生所製作的 流程圖來引導學生共同 觀摩							
第 ( 9 ) 週 - 第 ( 12 ) 週	奇幻 海底 世界	1. 活動一：3D繪圖軟體(1 節) 藉由教師引導，讓學生 熟悉 3D繪圖軟體各項工 具使用方式	資訊	資 t-II-1 能認識 常見的資訊系統。 資 t-II-2 能使用 資訊科技解決生活 中簡單的問題。	1. 3D繪圖 軟體 2. 3D模型 3. 共享模 型	1. 認識 3D繪圖軟體的 使用方式 2. 使用 3D繪圖軟體工 具來自創 3D模型 3. 熟悉下載共享模型及 使用方法 4. 運用自製或共享的 3D模型完成奇幻海 底世界圖案 5. 專心觀摩全班同學的 奇幻海底世界作品	1. 能利用 3D繪圖軟體自 創一個 3D模型 2. 能下載一個共享的 3D 模型 3. 能利用 3D繪圖軟體完 成奇幻海底世界作品	1. 小畫家 3D版	4
		2. 活動二：奇幻海底世界 圖案(2節) 教師引導學生藉由下載 共享的 3D模型，構建一 幅奇幻海底世界圖案 3. 活動三：奇幻海底世界 圖案共賞(1節) 教師與學生共賞同學完 成的奇幻海底世界圖案 作品	藝術	藝2-II-5能觀察生 活物件與藝術作 品，並珍視自己與 他人的創作。	4. 奇幻海 底世界 圖案 5. 奇幻海 底世界 作品				
第 ( 13 ) 週 - 第 ( 16 ) 週	媽媽 我愛 您	1. 活動一：海報設計軟體 (1節) 藉由各種練習，讓學生 熟悉海報設計軟體之工 具操作	資訊	資 c-II-1 能認識常 見的資訊科技共創 工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用資 訊科技與他人合作 產出想法與作品。	1. 海報設 計軟體 2. 母親節 感恩卡 3. 母親節 感恩卡 作品 4. 母親節 感恩卡	1. 使用海報設計軟體的 各項工具 2. 使用海報設計軟體來 設計一張母親節感恩 卡 3. 寫出表達清楚的母親 節感恩卡內容 4. 專心觀摩全班同學的 母親節感恩卡作品 5. 將自製的母親節感恩 卡帶回家送給媽媽	1. 能運用海報設計軟體 來設計軟體來設計一 張母親節感恩卡 2. 能專心欣賞全班同學 的母親節感恩卡作品	1. 非常好色 9 軟體	4
		2. 活動二：母親節感恩卡 設計(2節) 學生運用海報設計軟體 自行設計母親節感恩 卡，並填入要給媽媽的 話 3. 活動三：母親節感恩卡 列印與欣賞(1節) 教師將學生設計好的母 親節感恩卡進行列印， 並與同學共同欣賞	國語	6-III-3 掌握寫作步 驟，寫出表達清 楚、段落分明、符 合主題的作品。					

<p>第 ( 17 ) 週 - 第 ( 20 ) 週</p>	<p>小編 Go Go Go</p>	<p>1. 活動一：班刊內容規畫(1節) 教師將同學分組，小組討論所要編輯的班級活動面向</p> <p>2. 活動二：頁首頁尾及超連結(2節) 教師藉由示範，讓學生練習使用頁首頁尾及超連結功能於班刊的製作</p> <p>3. 活動三：PDF轉檔及定稿(1節) 教師指導學生將確認完成的文書內容轉換成跨平台PDF檔案，並帶領全班同學共同觀摩</p>	<p>資訊</p>	<p>運 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>運 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<p>1. 班刊內容</p> <p>2. 班刊資料</p> <p>3. 頁首頁尾功能</p> <p>4. 超連結功能</p> <p>5. PDF 檔</p>	<p>1. 分組討論班刊內容及蒐集資料方法</p> <p>2. 在班刊中加入頁首頁尾，增加班刊的可讀性</p> <p>3. 在班刊中加入超連結，提升班刊的閱讀便利性</p> <p>4. 將班刊內容轉換成PDF檔，促進班刊的流通性</p> <p>5. 分享自己運用創意所設計的班刊成果</p>	<p>1. 能利用文書軟體共同完成二頁班刊內容</p> <p>2. 能將班刊正確轉換成PDF檔</p>	<p>1. Word2013 軟體</p>	<p>4</p>
--	--------------------------------	---	-----------	---	--	---	---	-----------------------	----------

教材來源 選用教科書 ( ) 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)

本主題是否融入資訊科技教學內容  
無 融入資訊科技教學內容  
有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求  
學生  
課程調整

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙(3)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、( / )人數

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 課程內容不須調整，但學習歷程請增加圖示或影片協助建立概念。教師提問時，表面訊息提取或簡單題適合問智能障礙學生。
2. 小組工作安排時，智能障礙學生需要友善的組員，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。
3. 蘇生與馬生有衝動傾向，小組任務工作前要先提醒二生先不要行動。
4. 評量方式，智能障礙學生可採簡化版學習單或改採口頭發表評量。

特教老師簽名：呂育錡

普教老師簽名：黃柏鴻