

年級	三 年級	課程 設計者	謝佩芳	教學總節數 /學期(上/下)	20/下學期
年級 課程主題名稱	三年級/ 網路你我他	符合校訂 課程類型	☐ 第一類 ☐ 第二類 ☐ 第三類 ☒ 第四類		
學校 願景	品德 快樂 健康 負責 創新	與學校願 景呼應之 說明	一、透過網路資源的運用，以較有趣的方式快樂學習。 二、在廣泛的網路資訊中，能以積極的態度，分辨資訊的虛實與運用，並透過資訊有更創新的想法。		
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	一、探索網路世界，能分辨網路資源的虛實，實際體驗安全上網之操作，並透過網路資源，處理所面對的學習問題。 二、具備網路使用的基本能力，透過主題學習，理解線上各類媒體資源的意義與影響，培養資訊素養。		

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(5) 週	安 全 上網	1. 為電腦找個安全的家 (1)討論家中電腦放置的位置與在家中使用的規則 2. 網路世界探索 (1)我們上網做什麼? (2)觀看學習影片，重述內容重點 (3)發表看完學習影片的感受	國語文	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1.數位新聞內容---- https://3c.ltn.com.tw/news/19596 2. 中小學網路素養與認知網站----教學影片 https://eteach	1. 同學發表學習意見時，能專心聆聽並給予尊重 2. 具備聆聽數位媒體的能力，瞭解學習重點 3. 能運用適當詞語與語法表達感想及發表意見 4. 察覺網路中的危機，透過操作學習，避免陷入危險	1. 能專心聆聽教師教學與同學意見發表 2. 能重述教學媒體內容重點 3. 正確使用網路瀏覽器 4. 精準搜尋資料與判讀(教師出題) 5. 能建立四個快速學習書籤	中小學網路素養與認知網站 https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx	5

		3. 網路瀏覽器介紹 (1)各瀏覽器使用的區別與下載 (2)認識網路世界的網址 (3)如何透過搜尋引擎，尋找學習資源 (4)建立快速學習書籤 4. 運用網路資料 (1)尊重著作權 (2)創用 CC		方法。 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	her.edu.tw/Materials.aspx 3. 網路瀏覽器 4. 網路搜尋引擎 5. 創用 CC 教學 PPT	5. 利用搜尋引擎蒐集學習資料，處理學習上的問題 6. 具備尊重網路著作權的素養			
第(6)週 — 第(11)週	“文 字、語 詞” 好好 玩	● 引起動機 1. 透過漢字動畫欣賞，對文字的發明產生興趣 2. 如何透過網路尋找漢字動畫 ● 分組活動 1. 各組討論想觀看的漢字動畫內容，再說一說：你們看的文字動畫中，介紹的是那些文字？你們發現什麼？ ● 介紹數位查字典方法 1. 如何透過網路尋找線上字典 2. 比較傳統和數位查字典方法的異同 3. 實際運用數位方式認識並了解字詞義 ● 練習字的筆順 1. 透過筆順學習網，了解字的結構及書寫要領，並類化至硬筆字書寫	國語文 4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-II-3 會利用書面或數位方式查字典，並能利用字典，分辨字詞義。 4-II-6 掌握偏旁變化和間架結構要領書寫正確及工整的硬筆字。	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 漢光教育基金會——漢字動畫作品 https://www.youtube.com/channel/UCzGySu5EEVocUoiuZdWCX1g 2. 原來漢字這麼好玩 https://kknews.cc/culture/xqbmzr.html 3. 教育部國語辭典公眾授權網 https://resources.publicen.se.moe.edu.tw/index.html 4. 常用國字標準字體筆順學習網 http://stroke-order.learningweb.moe.edu.tw/images/INDEX.jpg	1. 利用漢字動畫作品內容，了解漢字之美，歸納出漢字間共同的部件關聯，擴充識字量 2. 能學會利用數位方式查字典並理解其字詞義 3. 透過常用國字標準字體筆順學習網，掌握字的書寫正確性並類化至硬筆字 4. 能適時的選擇適合自己學習字詞義的工具——數位字典 5. 體察文字創造的普遍性及多樣性與生活中的關聯 6. 在分組活動學習中，能與同學團隊合作，讓團隊的成員能做到充分表達與聆聽意見的互動方式，並達到共識	1. 能透關鍵字搜尋到漢字動畫。 2. 與同學團隊合作的學習態度與貢獻度 3. 運用數位方式查詢——國語課本生字第一～五課生字的字詞義。 4. 文字書寫筆順正確性 5. 能說出三個字的結構安排	教學網站 1. 教育部國語辭典公眾授權網 2. 常用國字標準字體筆順學習網	6

第(12)週 - 第(16)週	美 麗 新 世 界	- 繪畫媒材知多少?---電腦繪圖的優異處 - 繪圖軟體作品欣賞 - 小畫家軟體介紹 (1).工作列 (2).工具箱 (3).色塊 (4).狀態列 - 下載小小彩繪師線稿，運用小畫家彩繪著色 - 作品欣賞與發表 - 把滑鼠當畫筆～我是小畫家 1.畢業季到了，來做一張數位卡片送給親愛的學長姐吧！ 2.分享創作過程與感想	藝術	1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。	1.小畫家軟體 2.小畫家作品 3.小小彩繪師線稿 http://teacher.cu-ps.tp.edu.tw/teacher/17/17_s.htm	探索繪畫媒材及繪畫作品所運用的元素並發表意見 2.試探數位繪圖媒材，進行操作 3.同儕透過數位畫作的分享與欣賞，增進彼此的關係與互動 4.展現自己利用數位媒材繪畫的能力，表達創作的想法與感受	1.自信的表達意見 2.能認真操作數位繪圖媒材 3.能完成作品並發表	學習軟體--小畫家	5
第(17)週 - 第(20)週	認 識 簡 易 程 式 設 計	- 引起動機 1.滾滾小毛球 透過方向指標，幫小毛球吃到星星即過關 2.你覺得好玩嗎？ 3.這就是簡易的程式設計—透過指令，完成任務 4.老師介紹簡單的程式設計語言---以方塊磚的方式代替複雜的程式語言 - 實際操作 1.Blockly Game—拼圖練習拖曳方塊 2.Blockly Game—迷宮實際運用程式語言方塊解決任務 - 分享心得 1.描述自己是如何解決任務的(透過那些運算思維)	資訊	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統 資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 r-II-3 能利用程式語言表達運算程序。	1.3分鐘搞懂程式設計 PPT 2.滾滾小毛球 https://game.kodable.com/play?hc=1&type=school&user=wpzfqc&showSpace=hoc 3.Blockly Game https://blockly.games/?lang=zh-hant	1.能認識簡單常見的程式設計練習網站 2.能運用運算思維，解決網站中呈現問題的解決方式並描述 3.能利用簡單的程式語言，進行運算程式的編寫，完成任務	1.能認識程式設計練習網站並實際操作 2.能描述解決任務所運用的運算思維 3.能實際利用簡單的程式語言完成任務(迷宮過5關)	2.滾滾小毛球 https://game.kodable.com/play?hc=1&type=school&user=wpzfqc&showSpace=hoc 3.Blockly Game https://blockly.games/?lang=zh-hant	4

教材來源

□選用教科書（ ）

■自編教材

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
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> 普教老師簽名：謝佩芳