

四、嘉義縣塭港國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	三年級/數位科技	課程 設計者	王寧安	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	品格 健康 國際觀 勤學 創意 富美感		與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用，了解健康生活資訊及重要性，進而實踐於日常生活中，增進生理與心理健康。 二、透過教學過程中的合作與分享，培養勤學的態度及利己利人的好品格。 三、運用網路世界無遠弗屆的特性，擴大視野，培養國際觀。 四、運用數位媒材，發揮創意，提升美感。			
總綱 核心素 養	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、具備科技與資訊應用的基本素養，將校本蚵產業課程應用於各類媒體中，讓學生理解蚵產業的意義與影響。 二、透過欣賞及踏查，觀察周遭人、事、物，增進美感體驗，運用數位創作，呈現藝術之美，讓學生具備藝術創作與欣賞的基本素養。 三、透過小組合作、討論、發表、分享等學習歷程，增加學生互動經驗，進而培養理解他人感受，樂於與同學互動，提升與團隊成員合作之素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	電腦好朋友	社會領域 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 健體領域 2a-II-2 注意健康問題所帶來的威脅感與嚴重性。 語文領域 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 電腦教室使用規則。 2. 網路影片。 3. 電腦硬體及周邊設備學習單。	1. 能專心聆聽他人的經驗並發表個人使用電腦的經驗，了解制定電腦教室使用規則的重要性。 2. 能注意觀看網路影片內容，了解使用電腦及網路所帶來的健康問題。 3. 能參加討論，並完成電腦硬體及周邊設備學習單。	1. 能說出電腦教室使用規則。 2. 能遵守電腦教室使用規則。 3. 小組討論，共同完成電腦硬體及周邊設備學習單。 4. 開、關機實測。 5. 電腦桌面及視窗介面操作實測。 6. 小組討論，提出至少三點 預防電腦使用時間過長及網路成癮的方法並發表，其他小組給予回饋。	活動一：【電腦教室使用規則說明】。 【教師導學】 1. 教師詢問學生是否有使用電腦的經驗，學生自由發表。 【組內共學】 1. 學生分組討論電腦教室使用規則。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組聆聽他組報告，並完成組間互學評分表 【教師導學】 1. 教師規納總結各組電腦教室使用規則並深究電腦教室使用規則，讓學生能了解制定規則的用意，進	https://www.youtube.com/watch?v=9kNYFzAjSzQ (網路成癮) https://www.youtube.com/watch?v=Y09mRelx9ug (治文明病，網路成癮首創門診—民視新聞) https://www.youtube.com/watch?v=IGo7K8bRWgk (如何維持電腦桌前好姿勢？ 脊	5

					而確實遵守使用規則。 活動二：認識電腦及周邊設備及開關機操作。 【教師導學】 1. 教師介紹電腦硬體及電腦周邊設備名稱及功能。 2. 教師指出電腦教室電腦硬體及電腦周邊設備，學生須說出電腦硬體及周邊設備名稱及功能 3. 教師示範開、關機操作。 【學生自學】 1. 學生練習開、關機。 2. 完成電腦硬體及電腦周邊設備學習單。 3. 教師行間指導。 活動三：認識並操作電腦桌面及視窗介面。 【教師導學】 1. 教師介紹電腦桌面應用程式、開始功能表、工作列、視窗介面並示範。 【學生自學】 1. 學生練習操作。 2. 教師行間指導。	椎友善指南系列) https://www.youtube.com/watch?v=3YOWQBohyGY (護眼探員勇闖快樂島—打擊惡視力) 自評表 他評表	
--	--	--	--	--	--	--	--

						活動四：探討電腦及網路對健康、生活、社會…的影響。 【教師導學】 1. 教師收集數則相關動畫影片、新聞事件影片等。 【組內共學】 1. 學生分組討論影片、新聞事件。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組聆聽他組報告，並給予其他小組回饋。 4. 完成組間互學評分表。		
第 (6) 週 －	認識 家鄉	社會領域 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 家鄉廟宇、景點照片、書面簡介。	1. 能透過同儕合作進行家鄉廟宇、景點照片、書面簡介的拍攝與收集。	1. GOOGLE 瀏覽器操作實測。 2. 正確操作 GOOGLE 地圖並能口頭報告家鄉踏查路線規劃。	活動一：認識 GOOGLE 瀏覽器 【教師導學】 1. 教師介紹並示範操作 GOOGLE 瀏覽器。	GOOGLE 瀏覽器 https://www.google.com.tw/maps	5

第 (10) 週	語文領域 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 語文領域 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	2. GOOGLE 瀏覽器。 3. GOOGLE Map 4. word 文書編輯軟體 5. 家鄉踏查計畫	2. 能運用 GOOGLE 瀏覽器並搜尋資料。 3. 能運用 GOOGLE Map，找到家鄉的學校、廟宇、景點等。 4. 能運用 GOOGLE Map，規劃家鄉踏查路線。 5. 能用清晰語音、適當語速和音量介紹家鄉的學校、廟宇、景點。 5. 能運用 word 文書編輯軟體。 6. 能參加討論並合作完成家鄉踏查計畫。	3. word 簡易文書編輯能力實測。 4. 完成家鄉踏查計畫書面報告及口頭分享。	【學生自學】 1. 學生練習操作 GOOGLE 瀏覽器。 2. 學生操作 GOOGLE 瀏覽器，搜尋家鄉相關資料。 活動二：GOOGLE 地圖初體驗 【教師導學】 1. 教師介紹並示範操作 GOOGLE Map。 【學生自學】 1. 運用 GOOGLE 地圖，找到家鄉的位置。 2. 運用 GOOGLE 地圖，找到家鄉的學校、廟宇、景點等。 【組內共學】 1. 學生分組運用 GOOGLE Map，以小組合作方式，規劃家鄉踏查路線。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 透過學生全廣模式，各組能利用 GOOGLE Map，向其他組別介紹家鄉踏	(GOOGLE 地圖) https://dongshih.cyh.gov.tw/cp.aspx?n=6E4F72C75BA15E25 (塭港村-嘉義縣東石鄉公所-嘉義縣政府) https://www.tbocc.gov.tw/SightLib/Sight_View.aspx?lang=tw&SelectData_Place=f49587de-3ac9-e411-9805-e4115b13f301 (東石鄉景點-嘉義縣	
------------------	--	---	--	---	--	--	--

					查路線。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組聆聽他組報告，並給予其他小組回饋。 4. 完成組間互學評分表。 活動三：設計簡易家鄉踏查計畫 【組內共學】 1. 小組討論家鄉踏查計畫內容，教師行間指導。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【教師導學】 1. 教師講解示範 word 基本文書處理功能。 【學生自學】 1. 學生練習操作 word 基本文書處理功能，教師行間指導。 【組內共學】 1. 製作家鄉踏查計畫。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。	文化觀光局) 自評表 他評表	
--	--	--	--	--	---	-------------------------------------	--

						【組間互學】 1. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組聆聽他組報告，並給予其他小組回饋。 4. 完成組間互學評分表。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	認識 家鄉 產業	自然領域 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。 社會領域 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。 藝術領域 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 語文領域 2-II-1 用清晰語音、適當語速	1. 家人的職業或工作調查表。 2. 家鄉照片或圖片。 3. 農村、都市圖片。 4. word 文書編輯軟體。 5. 3D 小畫家	1. 能運用分類統計，整理家人的職業或工作調查表。 2. 能整理家鄉照片或圖片，能運用 word 文書編輯軟體，製作統計圖表。 3. 能運用 3D 小畫家完成作品。	1. 完成調查表。 2. 插入統計圖表功能實測。 3. 作品完成度及美感。 4. 表達能力及態度。	活動一：家鄉產業大探索 【學生自學】 1. 學生報告家人的職業或工作並分類統計。 【教師導學】 1. 教師操作示範 word 插入統計圖表功能。 【學生自學】 1. 學生練習操作 word 插入統計圖表功能。 2. 學生依據分類統計數據，利用 word 製作統計圖表，教師行間指導。 活動二：漁鄉風情畫 【組內共學】	Word 文書編輯軟體 3D 小畫家繪圖軟體 https://www.google.com/search?q=%E6%9D%B1%E7%9F%B3%E6%BC%81%E6%9D%91%E5%9C%96%E7%89%87 自評表 他評表	6

		和音量說話。 資議 a-II-4 體驗學習資訊科技的樂趣。				1. 學生分組討論，家鄉中能展現漁村特色的景物並分享。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【教師導學】 2. 教師介紹 3D 小畫家的功能並示範操作，學生練習操作。 【學生自學】 1. 學生練習操作 3D 小畫家。 3. 運用 3D 小畫家簡易繪圖軟體，完成一幅漁鄉風情畫。 【組間互學】 1. 以學生全廣模式，讓每位學生呈現其作品，學生再加以說明。 2. 其他同學進行喜愛程度的評分。 3. 給予發表同學適當的建議或讚美 4. 完成組間互學評分表。		
第 (16) 週 - 第 (21) 週	蚵寶 小文 創	語文領域 6-II-2 培養 感受力、想像力等寫作基本能力。	1. 鮮蚵 2. 蚵的聯想學習單	1. 能 運用 觀察 鮮蚵 ，完成 蚵的聯想學習單 。 2. 能 培養 感受力、想像力，寫出 短文及小詩 。	1. 完成學習單並發表。 2. 能電腦編輯短文或小詩。 3. 能完成電繪蚵寶公仔。	活動一：認識家鄉的蚵 【教師導學】 1. 準備剖開及未剖開的蚵數顆， 2. 教師講解蚵的基本構造及知識。	Word 文書編輯軟體 3D 小畫家 https://superpaste.tvbs.com.tw	6

		語文領域 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 藝術領域 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 綜合領域 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	3. 家鄉招牌的蚵圖案設計 4. 短文及小詩 4. word 文書編輯軟體。 5. 3D 小畫家 6. 電繪蚵寶公仔或 Logo	3. 能運用 word 文書編輯軟體將短文或小詩編輯成文件。 4. 能探索家鄉招牌的蚵圖案設計，並表達自我感受與想像 5. 運用 3D 小畫家完成作品。 5. 能運用適當詞語、正確語法，表達電繪蚵寶公仔或 Logo創作理念。	4. 認真創作及發表。	【組內共學】 1. 學生分組觀察蚵殼及蚵肉外觀並完成學習單。 2. 完成組內檢核單。 3. 小組派員發表結果。 【組間互學】 1. 小組學生發揮想像力，以蚵殼及蚵肉外觀做為聯想，將聯想的內容記錄於學習單，並向全班發表。 2. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 3. 小組聆聽他組報告，並給予其他小組回饋。 4. 完成組間互學評分表。 活動二：蚵寶小文青 【教師導學】 1. 教師講解示範 word 簡易美編功能。 【學生自學】 1. 學生運用 word 將聯想內容 key in 成短文或小詩。 2. 學生將短文或小詩加以美編。	/travel/321554 (蚵寶公仔造型) http://www.powerup-visual.com.tw/mdldesign/?page=product_shop&p_id=123905 (蚵寶公仔造型) https://www.facebook.com/jzm3976u/photos/a.219756374858139/1228704007296699/?type=1&theater (蚵 P-鮮蚵 Logo 設計)	
--	--	--	---	---	--------------------	---	--	--

					【組間互學】 1. 將學生分組，小組成員依序發表個人創作的短文或小詩。 2. 小組其他成員給予發表同學回饋。 活動三：電繪蚵寶公仔或 Logo 【學生自學】 1. 學生發表曾看過的蚵圖案或造型。 2. 學生搜尋網路上蚵圖案或造型作為參考。 【教師導學】 1. 教師複習 3D 小畫家功能及工具操作。 【學生自學】 1. 學生運用 3D 小畫家畫出自己的蚵寶公仔造型或 Logo。 2. 學生將電繪蚵寶公仔造型或 Logo 存成圖檔後，與 word 的短文結合，成為完整作品。 【組間互學】 1. 教師以學生全廣模式，讓	https://yimgli6013.pixnet.net/blog/post/47889560 (東石吳氏蚵捲 Logo 設計) 自評表 他評表	
--	--	--	--	--	--	---	--

						每位學生呈現其作品，學生再加以說明。 2. 請其他同學就報告同學的內容，進行喜愛程度的評分，並給予回饋。 3. 完成組間互學評分表。		
教材來源	☐ 選用教材（ ） ☒ 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(16)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()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()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. 2.							
						特教老師簽名： 普教老師簽名：張文斌		

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。