

## 嘉義縣布新國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	三年級	年級課程主題名稱	Fun 向國際/布袋生活村	課程設計者	黃敬淳	總節數/學期(上/下)	20 節/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	勇敢進取、藝文涵養、國際視野 快樂學習、社會關懷		與學校願景呼應之說明	透過對自我、學校和家鄉的人文活動之課程規畫，從中讓學生快樂學習之外，不只要能關懷自我、學校及社會，更要藉由資訊能力的培養，擴展國際視野。			
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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-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	1. 具備探索問題的思考能力，能覺察自己學習與生活環境的改變，並學習處理解決問題。 2. 具備運用 Microsoft Word 軟體的基本素養，學會注音打字及英文打字法。 3. 具備運用資訊應用的基本素養，使生活更便利。 4. 理解使用電腦在生活的功用，以及使用規範。			



							1. 收拾好書包、關閉門窗(關閉資料夾與應用程式) 2. 跟老師說再見(關機)			
第(6)週 - 第(10)週	漁村生活想像	資訊  社會  自然	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。  c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。  po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。	1. 養魚人家 2. 養魚或水族箱小遊戲 3. 釣魚、捕魚小遊戲 4. 大富翁	1. 透過釣魚、捕魚小遊戲，熟練滑鼠的使用。 2. 能認識與使用滑鼠。 3. 透過同儕的比賽養魚或水族箱小遊戲，激發學習的興趣。 4. 能透過養魚人家的課程的引導，讓學生察覺問題。 5. 能聆聽老師的規定，確實正確使用電腦教室相關設備。	1. 每生能熟練鍵盤與滑鼠的操作。 2. 每生能了解養魚的辛苦與樂趣，覺察問題所在。 3. 每組能討論出比賽規則，並共同遵守之，完成競賽。 4. 每組能討論布袋漁市場販賣物品的種類。	1. 收拾好書包、關閉門窗(關閉資料夾與應用程式) 2. 跟老師說再見(關機)	一、養魚人家 有很多家庭依賴養魚維生，試著體驗一下養魚的辛苦與樂趣 1. 使用養魚或水族箱小遊戲練習滑鼠使用 2. 進行比賽，看看誰是養魚大王  二、釣魚、捕魚 布袋港停泊了非常多的竹筏與小艇，跟著捕魚達人釣魚去吧！ 1. 使用釣魚小遊戲練習滑鼠使用 2. 進行比賽，看看誰是捕魚冠軍  三、販賣物品 布袋漁市場內外有很多的小販在販賣漁獲與其他物品，來做個小生意，看看你是否也能賺大錢。 1. 使用販賣物品的小遊戲練習鍵盤數字鍵使用 2. 進行比賽，看看誰將來能成為大富翁	1. 電腦 2. 小遊戲設計	5
第(11)週 - 第(15)週	我的家庭成員	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。 資 p-II-1 能認識與	1. 注音鍵盤 2. 家庭樹 3. Microsoft Word	1. 能認識並使用注音鍵盤。 2. 能使用注音鍵盤與他人建立良好的互動關係。 3. 能認識自己與家人的名字與稱謂，完成家庭樹製作。	1. 每生能認識並使用鍵盤。 2. 每生能透過遊戲程式，熟悉注音鍵盤。	1. 收拾好書包、關閉門窗(關閉資料夾與應用程式) 2. 跟老師說再見(關機)	一、使用注音鍵盤 把自己當成像蔡阿嘎一樣的網紅，努力推銷自己與家人。 1. 認識並使用注音鍵盤 2. 使用注音打字練習遊戲程式 3. 進行比賽，看看誰打字速度最快	1. 電腦 2. 示範的家庭樹 3. 廣播教學系統	5

		語文	<p>使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p>		<p>4. 能運用注音符號，檢索資訊，完成作品。</p> <p>5. 透過同儕作品的分享，激發學習的興趣。</p>	<p>3. 每生能認識自己與家人的名字與稱謂，完成家庭樹製作。</p> <p>4. 每生能聆聽老師的講解，介紹自己的家庭。</p>	<p>二、家庭樹</p> <p>1. 利用 Microsoft Word 插入 SmartArt 中的組織圖讓學生以注音鍵盤打出自己與家人的名字與稱謂</p> <p>2. 利用電腦教室廣播教學系統來秀出願意分享家庭成員的學生家庭樹，並由學生拿麥克風來介紹其家庭（老師亦可分享自己的家庭樹）</p>		
第(16)週 - 第(20)週	生活週遭的英語	<p>資訊</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英語</p> <p>3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。</p> <p>6-II-1 能專注於教</p>	<p>1. 英語標示</p> <p>2. 布袋實景照片</p> <p>3. 英語鍵盤</p>	<p>1. 透過對環境的觀察，發現布新國小學區常見的英語標示。</p> <p>2. 能辨識場所標示，覺察環境布置的狀況。</p> <p>3. 能認識並使用英語鍵盤，熟練鍵盤的使用。</p> <p>4. 對於老師的講解，能專注聆聽。</p> <p>5. 透過同儕的比賽，激發向上學習的動力。</p>	<p>1. 每生能找出 5 個布新國小學區常見的英語標示。</p> <p>2. 每組能找出三種不同類型的英語標示。</p> <p>3. 每生能認識，並使用鍵盤。</p> <p>4. 每組能討論出比賽規則，並共同遵守之，完成競賽。</p>	<p>一、常見的英語標示</p> <p>布新國小學區包含了布袋漁市與高跟鞋教堂等知名的觀光景點，也有來自於外國的觀光客。你認識一些常見的英文字母或單字嗎？</p> <p>1. 場所標示</p> <p>P (Parking lot 停車場)</p> <p>WC (Water Closet, Restroom 廁所)</p> <p>B&amp;B (Bedroom and Breakfast 供早餐的民宿)</p> <p>Restaurant (餐廳)</p> <p>Hotel (旅社)</p> <p>2. 地點名稱</p> <p>Budai Fish Market(布袋魚市)</p> <p>High-heel Wedding Church (高跟鞋教堂)</p>	<p>1. 英語標示</p> <p>2. 電腦</p> <p>3. 照片</p>		5



## 嘉義縣布新國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	三年級	年級課程主題名稱	Fun 向國際/美哉布袋	課程設計者	黃敬淳	總節數/學期(上/下)	20 節/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input checked="" type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	勇敢進取、藝文涵養、國際視野 快樂學習、社會關懷	與學校願景呼應之說明	透過對自我、學校和家鄉的人文活動之課程規畫，從中讓學生快樂學習之外，不只要能關懷自我、學校及社會，更要藉由資訊能力的培養，擴展國際視野。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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-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	1. 具備探索問題的思考能力，能覺察自己學習與生活環境的改變，並學習處理解決問題。 2. 具備運用小畫家、非常好色及 Photocap 軟體的基本素養，完成照片、名片及商業海報製作。 3. 具備運用資訊應用的基本素養，使生活更便利。 4. 理解使用電腦在生活的功用，以及使用規範。				

教學進度	單元名稱	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)	教學活動	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	景點大改造 (喵星人彩繪)	資訊       社會	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。  1a-II-1 辨別社會生活中的事實與意見。 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 喵星人彩繪 2. 小畫家 3. 繪圖工具 4. 存檔與列印工作	1. 能認識喵星人彩繪，關注居住地方的事物與環境。 2. 能認識與使用小畫家中的繪圖工具，完成作品。 3. 能具備學習小畫家的興趣。 4. 辨別喵星人彩繪有許多人物出現掉漆或裂縫，能觀察出成因。 5. 透過同儕合作，完成存檔與列印工作。	1. 每生能認識喵星人彩繪，並發表自己的看法。 2. 每生能利用小畫家進行色彩修補。 3. 每生能從課堂中展現小畫家的興趣。 4. 每組能討論出喵星人彩繪有掉漆或裂縫的成因。 5. 每組能互相協助，完成存檔及列印。	一、補漆工匠 學校旁邊的喵星人彩繪一直都是遊客們到布袋來必定打卡拍照的景點之一。但是每天的日曬雨淋，已經造成許多彩繪的人物出現掉漆或裂縫，試著利用小畫家程式來讓它重現往日光彩。 1. 認識小畫家的工具與操作方法。 2. 利用小畫家程式載入喵星人彩繪的照片，並運用繪圖工具進行色彩修補。  二、我也是小畫家 1. 發揮想像力，在喵星人彩繪的牆壁上運用繪圖工具加上自己的塗鴉。 2. 協助學生存檔與列印作品並分享。	1. 電腦 2. 印表機	5
第(6)週 - 第(10)週	景點大改造 (高跟鞋教堂)	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。 資 p-II-1 能認識與	1. 高跟鞋教堂 2. 照片 3. Photocap 4. 存檔與列	1. 能探索高跟鞋教堂，並表達自我感受與想像。 2. 能認識與使用 Photocap 的工具與操作方法，完成照片製作。	1. 每生能認識高跟鞋教堂，並表達自我感受與想像。 2. 每生能利用 Photocap 的工具進行	一、物換星移大法 學校旁邊的高跟鞋教堂充滿了浪漫的元素，是很多情侶們約會的夢幻地點。然而，很多的照片還是有一點瑕疵，因為角度問題，出現了不該出現的人或物。試試看如何讓照片更完美吧。	1. 高跟鞋照片電子檔 2. 免費軟體 Photocap 3. 電腦 4. 印表機	5

		藝術	<p>使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>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。</p>	印工作	<p>3. 能發揮想像力，運用各種筆刷工具與色彩濾境來增加照片的美感與夢幻。</p> <p>4. 能珍視自己與他人的創作。</p> <p>5. 透過同儕合作，完成存檔與列印工作。</p>	<p>高跟鞋教堂照片的去背、搬移、合成與仿製。</p> <p>3. 每生能從課堂中展現 Photocap 程式的興趣。</p> <p>4. 每組能討論出如何增加照片的美感與夢幻。</p> <p>5. 每組能互相協助，完成存檔及列印。</p>	<p>1. 認識免費軟體 Photocap 的工具與操作方法。</p> <p>2. 利用 Photocap 程式載入高跟鞋教堂的照片，並運用繪圖工具進行去背、搬移、合成與仿製。</p> <p>3. 利用 Photocap 程式幫高跟鞋照片加上外框並製成月曆。</p> <p>二、夢幻設計師</p> <p>1. 發揮想像力，在高跟鞋教堂的照片上運用各種筆刷工具與色彩濾境來增加照片的美感與夢幻。</p> <p>2. 協助學生存檔與列印作品並分享。</p>		
第(11)週 - 第(15)週	布新國小校慶的祝福	<p>資訊</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>藝術</p> <p>1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>1-II-6 能使用視覺</p>	<p>1. 布新國小生日快樂卡</p> <p>2. 非常好色</p> <p>3. 海報</p>	<p>1. 能探索布新國小的創立與生日意義。</p> <p>2. 能認識與使用非常好色表達對布新國小生日的創作。</p> <p>3. 能使用視覺想像力，製作出獨一無二的海報作品。</p> <p>4. 能了解非常好色在日常生活中扮演的角色。</p> <p>5. 能觀察他人的創作作品，並珍視自己與他人的創作。</p>	<p>1. 每生能探索布新國小的創立與生日意義，更認同布新國小。</p> <p>2. 每生能利用非常好色製作布新國小生日快樂卡。</p> <p>3. 每生能從課堂中展現非常好色的興趣。</p> <p>4. 每組能討論出如何製作最有創意的布新國小生日快樂海報。</p> <p>5. 每組能互相協助，完成存檔及列印。</p>	<p>一、布新國小生日快樂卡</p> <p>布新國小創立於民國 83 年，為了慶祝布新國小 27 年的生日，我們要設計一張獨一無二的生日卡，送給我們共同的母親。</p> <p>1. 認識非常好色卡片製作的操作介面，並挑選適合的生日卡版型。</p> <p>2. 編輯生日卡的文字，並調整圖文。</p> <p>3. 存檔並列印作品。</p> <p>二、布新國小生日快樂海報</p> <p>發揮海報創意，呼朋引伴來為布新國小慶生。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 布新國小歷史</p> <p>3. 非常好色軟體</p> <p>4. 印表機</p>	5	

			<p>元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>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。</p>				<p>1. 認識非常好色海報製作的操作介面，並挑選適合的活動海報版型。</p> <p>2. 編輯海報上的文字，並調整圖文。</p> <p>3. 存檔並列印作品。</p>		
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	布袋魚市發大財	<p>資訊</p> <p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>藝術</p> <p>1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，</p>	<p>1. 商家名片</p> <p>2. 非常好色</p> <p>3. 圖文</p> <p>4. 促銷海報</p>	<p>1. 能認識與使用非常好色製作商家名片。</p> <p>2. 能發現生活中家庭主要經濟來源。</p> <p>3. 能探索視覺元素，並製作出促銷海報。</p> <p>4. 能了解非常好色在日常生活中所扮演角色。</p> <p>5. 能觀察他人的創作作品，並珍視自己與他人的創作。</p>	<p>1. 每生能探索生活中家庭主要經濟來源。</p> <p>2. 每生能利用非常好色製作商家名片。</p> <p>3. 每生能從課堂中展現非常好色的興趣。</p> <p>4. 每生能與家人討論製作促銷海報的內容。</p> <p>5. 每組能互相協助，完成存檔及列印。</p>	<p>一、商家名片製作</p> <p>學區內有非常多的家庭主要經濟來源就是布袋魚市場。幫那些爸爸媽媽們想一下，怎麼樣才能貨出得去，魚市發大財。</p> <p>1. 認識非常好色名片製作的操作介面，並挑選適合的名片版型。</p> <p>2. 編輯名片上的文字，並調整圖文。</p> <p>3. 存檔並列印作品。</p> <p>二、促銷海報製作</p> <p>製作販賣魚貨價格、促銷活動的海報來幫忙衝刺業績。</p> <p>1. 選擇一種想要促銷的魚貨，挑選適合的海報版型。</p> <p>2. 編輯海報上的文字，並調整圖文。</p> <p>3. 存檔並列印作品。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 非常好色軟體</p> <p>3. 印表機</p>	5	

