

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數位閱讀-漫步灣內	課程 設計者	侯宜凱	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> <b>第一類</b> 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> <b>第二類</b> <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> <b>第四類</b> 其他						
學校 願景	<p>成就每一個孩子， 幫助孩子創造成功的每一天</p>		與學校願景呼 應之說明	<p>一、 引導運用資訊工具彙整各類藝術活動、宗教文化廟宇建築欣賞與自然環境之美。</p> <p>二、 與同學合作對在地社區的觀察活動，發展學生合群的態度，並由學生展現活力多元能力，紀錄活動歷程。</p>			
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<p>一、具備基本語文素養，並具有資訊工具使用知能，能應用於生活並和他人進行溝通。</p> <p>二、彙整灣內人文的傳統歷史文化，並思考相關問題，養成體驗與實踐生活問題的能力。</p> <p>三、透由活動發展的歷程，理解他人感受並培養與人合作互動的態度。</p>			

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(3)週	認識六腳鄉 (地理篇)	社會領域 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係。  資訊科技 資 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 能蒐集正確的相關資料。 2. 能體驗並運用常見的資訊科技。 3. 能對他人介紹分享相關資料。	1. 透過網路收集資料，了解六腳鄉位置、氣候、水文等資料，並能加以解釋之間的關係。 2. 能體驗並運用小畫家軟體製作檔案，並與他人互動及合作。	1. 學生能依所搜尋資料，小組合作參與討論，探究並解決相關問題。 2. 能操作小畫家軟體，整理並完成六腳鄉-地理篇的解說檔案。 3. 能分組上台介紹，與其他組別進行對話、討論與反思。	1. 指導學生利用網路資源或相關教材，搜尋「六腳鄉-地理篇」相關資料。 2. 透過討論分享，了解六腳鄉的位置、氣候、水文等相關資訊，並了解期間的連結，主動發現問題並能解決問題。 3. 指導學生如何上台報告，怎麼介紹，注意什麼。 4. 引導同學小組之間互相協助合作，完成作業並與其他組別進行對話、討論與反思。	1. 網路關鍵字使用策略「六腳鄉+地理」 2. 小畫家軟體 3. 解說稿學習單	3
第(4)週 — 第(8)週	戀棟河堤 (花現苦棟)	自然科學領域 ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。  資訊科技 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 認識苦棟樹的型態與構造。 2. 能彙整相關資訊並分享。 3. 分組討論與分享。	1. 能透過觀察並運用想像力，對苦棟樹有進一步的認識並了解他和自然環境的關聯。 2. 運用相關資訊科技整理相關蒐集資料，並加以分享並說明心得。 2. 3. 分組討論與分享。	1. 能運用小畫家完成苦棟樹相關位置的繪製。 2. 能操作小畫家軟體，整理並完成苦棟樹步道的解說稿。 3. 分組呈現解說稿成果並與其他組別進行對話、討論與反思。	1. 利用線上植物網站介紹苦棟樹的型態與構造。 2. 觀賞步道空拍影片或專業攝影師拍攝作品。 3. 請學生討論新興打卡景點和地方發展的關係。 4. 小畫家軟體相關功能的操作說明。 5. 運用文書處理軟體，整理相關資料，主動探究相關問題並尋求解決方法。 6. 分組討論與分享，並對作品加以檢視、反思與調整。	1. 線上植物網站—苦棟樹介紹。 2. 苦棟樹步道攝影作品及空拍影片。 3. 小畫家軟體 4. 解說稿學習單。	5

<p>第 (9) 週   第 (14) 週</p>	<p>掌中 天地 (作 伙來 扮布 袋戲)</p>	<p>社會領域 2b-II-2 感受與欣 賞不同文化的特色。  資訊科技 資 a-II-4 能具備 學習資訊科技的興 趣。</p>	<p>1. 認識布袋 戲的相關知 識 2. 具備運用 科技的興趣 3. 分組討論 與分享。</p>	<p>1. 搜尋布袋戲的 沿革、由來、 發展過程及和 節慶的相關等 資料。 2. 解說時能運用 電子檔，豐富 解說內容，具 備學習興趣。 3. 分組討論與分 享</p>	<p>1. 能運用小畫家完成 布袋戲偶的簡圖繪 製。 2. 能操作小畫家軟體 寫關於布袋戲起源 的解說稿。 3. 學生以簡報呈現成 果並與其他組別進 行對話、討論與反 思。</p>	<p>1. 透過網站相關介紹，了解布 袋戲的發展過程。 2. 請學生發表觀賞布袋戲的心 得感想。 3. 探討灣內地方的布袋戲產業 和地方發展的關聯，主動探 究相關問題並尋求解決。 4. 引導學生運用文書處理功 能，整理相關資料。 5. 分組討論與分享，並對作品 加以討論、反思與調整。</p>	<p>1. 網站介紹— 霹靂行動網 2. 網站介紹— 雲林布袋戲館 3. 小畫家軟體 4. 解說稿學習 單。</p>	<p>6</p>
<p>第 (15) 週   第 (20) 週</p>	<p>鳳山 宮 (武 德英 侯神 靈佛 現)</p>	<p>語文領域 2-II-4 樂於參加 討論，提供個人的觀 點和意見。  資訊科技 資 c-II-1 能認識 常見的資訊科技共 創工具的使用方法。</p>	<p>1. 認識鳳山 宮並和他人 共同討論。 2. 能運用並 了解常見的 資訊軟體(小 畫家軟體)。 3. 分組討論與分 享。</p>	<p>1. 能認識鳳山宮 的相關資料， 參加和他人的 討論，並提供 意見。 2. 能利用各種媒 體閱讀、認識 並運用常見的 資訊軟體(小 畫家軟體)。 3. 分組討論與分 享。</p>	<p>1. 能運用小畫家完成 鳳山宮相關位置的 繪製。 2. 能操作小畫家軟體 寫鳳山宮的解說 稿。 3. 分組呈現解說稿成 果並與其他組別進 行對話、討論與反 思。</p>	<p>1. 透過鳳山宮實際拍攝的照片 作相關的介紹。 2. 瀏覽「廟宇建築」與「宗教 傳統」相關網站，主動探究 相關問題並尋求解決。 3. 透過網路蒐集或訪問耆老了 解鳳山宮的歷史，並以討 論、反思與調整。 4. 透過小組產出的電子檔作 品。 5. 能向他人說明地方和鳳山宮 的相關發展。 6. 用步行方式至娘媽堂實際體 驗廟宇的建築及其特色。</p>	<p>1. 灣內鳳山宮 簡報 2. 小畫家軟體 3. 「鳳山宮」沿 革志 4. 解說稿學習 單。</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>						
<p>本主題是否 融入資訊科 技教學內容</p>		<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/>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)</p>						

<p>特教需求學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、其他障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習環境調整：將該生座位安排在教師旁邊，以利個別指導。</li> <li>2. 在實作部分：可安排小老師陪同完成作品。</li> <li>3. 在戶外教學部分：需要注意學生的安全。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林秀鳳 普教老師簽名：侯宜凱</p>
------------------------	---

\*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。