

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數位實踐家-灣內小畫家	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	<p><input checked="" type="checkbox"/>第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><input type="checkbox"/>第四類 其他 <input type="checkbox"/>本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/>服務學習 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>班際或校際交流</p> <p><input type="checkbox"/>自治活動 <input type="checkbox"/>班級輔導 <input type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>						
學校 願景	幸福灣內 未來學校～ 成就孩子・創造幸福的每一天	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	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	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

				分享。		加以檢視、反思與調整。		
第 (9) 週 — 第 (14) 週	掌中 天地 (作 伙來 扮布 袋戲)	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。	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。	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	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。	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。	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。	6
第 (15) 週 — 第 (20) 週	鳳山 宮 (武 德英 侯神 靈佛 現)	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。	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。	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。	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。	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。	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。	6
教材來源	<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>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 checked="" type="checkbox"/>無 <input 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> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">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。