

嘉義縣 社口 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	智慧生活家-閱讀寫作 e 指通	課程 設計者	涂秋雯	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<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 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <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 <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						
學校 願景	聲形友藝 社口美力		與學校願景呼 應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範			
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-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。		課程 目標	1. 探索、練習文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. 具備資料編輯等基本能力，認識網路與資訊安全，並能理解、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計促進學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中，培養學生美感素養。			

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(3)週	走訪圖書館	語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 資訊/科議 k-II-1 認識常見科技產品	1. 教學內容與作業 2. 圖書館的功能與圖書分類 3. 電子書 4. 圖書館的資源	1. 專心聆聽老師介紹圖書館的發展後,能表達自我意見。 2. 表達圖書館的功能與圖書分類。 3. 認識電子書與圖書的差異。 4. 認識圖書館的資源	1. 說出本學期學習內容與任務。 2. 說出圖書館的功能及圖書的分類。 3. 說出電子書與圖書的差異。 4. 說出圖書館的資源	1. 說明本學期教學內容、學生任務及評分方式。 2. 拜訪圖書館-說出圖書的分類及圖書館的資源。 3. 說明圖書檢索功能。 4. 介紹圖書與電子書的差異,透過電子書閱讀感受其差異。 5. 圖書館的資源運用教學。	圖書館 簡報	3
第(4)週 - 第(7)週	閱讀寫作「e」指通(一)	資訊/科議 k-II-1 認識常見科技產品 藝術/1-II-2 能探索視覺元素,並表達自我感受與想像 綜合/1b-II-1 選擇合宜的學習方法,落實學習行動 資訊/科議 a-II-2 體會動手做的實作樂趣	1. 圖書檢索的方法 2. 小畫家軟體 3. 電腦教室的使用規範 4. 圖書館資源利用	1. 認識圖書檢索的方法並能說出圖書的館藏位置。 2. 探索小畫家軟體,並透過實作的經驗和同學分享學習心得 3. 落實電腦教室的使用規範。 4. 體會圖書館資源,透過實作找到藏書。	1. 運用圖書檢索找出館藏地點。 2. 作品分享-運用小畫家軟體完成簡單的圖案並做省思。 3. 共同討論-遵守電腦教室的使用規範。 4. 實作-圖書檢索的應用。	1. 圖書館藏書及各類圖書檢索教學- . 說明電腦畫面各區域功能及學會正確開、關機的方法。 . 學會調整滑鼠的各項功能(左右手操作模式、左鍵連按兩下的速度、指標移動速度等)及認識鍵盤及打字。 . 利用小畫家示範滑鼠的操作及按鍵的功能,並讓學生實作-畫出圖案。 2. 小畫家作品分享-學生除了欣賞他人作品也可省思自己可以改進的地方並能讚美同學的優點。 3. 說出使用電腦的正確觀念與方法並了解電腦教室的使用規範,並能確實遵守。 4. 分組實作-圖書檢索練習與實作經驗分享。	電腦/ 小畫家 軟體	4

		語文/2-II-4 樂於 參加 討論，提供個人的觀點和意見。	5. 圖書的借閱 6. 閱讀心得	5. 體會 圖書的借閱及閱讀的樂趣。 6. 樂於 參加 分組閱讀心得討論，增進發表能力。	5. 圖書借閱與閱讀。 6. 分組討論 -小小讀書會。	5. 圖書借閱並利用課餘時間閱讀 6. 小小讀書會-分組閱讀心得分享 。		
第(8)週 - 第(12)週	閱讀寫作「e」指通(二)	語文/6-II-2 培養感受力、想像力等 寫作 基本能力 資訊/科議a-II-2 體會 動手做的 實作 樂趣 資訊/科議a-II-2 體會 動手做的 實作 樂趣 資訊/資議a -II-4 體會 學習資訊科技的樂趣 資訊/科議s-II-2 識別 生活中常見的手工具與材料	1. 閱讀心得 2. 教學網站-教育部打字遊樂園遊戲 3. 輸入法的切換法 4. 閱讀心得作品 5. 資料存檔的方法	1. 寫作 -閱讀心得並使用文書軟體繕打閱讀心得。 2. 實作、體驗 教學網站-教育部打字遊樂園遊戲。 3. 實作 輸入法的切換法-用文書處理軟體鍵出正確的字元符號及短句。 4. 體會 閱讀心得作品呈現方法。 5. 識別 資料存檔的方法。	1. 知道使用文書軟體呈現閱讀心得並和同學 討論 。 2. 熟練鍵盤操作-能通過打字遊戲所設定之關卡並 分享學習心得 。 3. 小組討論學習 -正確切換輸入法及學習的符號。 4. 完成閱讀心得,並 欣賞他人作品與回饋 5. 合作學習 -學會資料存檔的方法。	1. 閱讀心得寫作教學與 討論 。 . 說明各種軟體均有其不同的功能，介紹常見的資訊軟體使用時機。 . 分享學習心得 -運用教育部打字遊樂園遊戲認識鍵盤，並練習熟悉鍵盤的功能(含英文母大小寫的切換)。 . 學習文書處理軟體-學會切換輸入法，鍵出正確的字元符號及短句。 . 小組討論學習 -學習配合Shift 鍵，按出共用鍵上的另一個符號。特殊符” :”與” ~” 的輸入。 . 介紹鍵盤上注音符號的位置，了解輸入的正確指法與姿勢。 2. 實作練習 -請學生透過文書軟體呈現閱讀心得,並欣賞他人作品與 回饋 。 3. 合作學習 -作品保存-存檔、開啟資料夾與檔案總管教學。	電腦/Word 軟體	5

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>我的 作品</p>	<p>語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 資訊/科議 s-II-2 識別生活中常見的手工具與材料</p> <p>藝術/1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題</p> <p>綜合/1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p>	<p>1. 版面設計的方法</p> <p>2. 知道因應不同工作需開啟相對應軟體之概念。</p> <p>3. 閱讀心得版面。</p> <p>4. 心得寫作</p>	<p>1. 能專心聆聽閱讀心得版面設計的方法並提問。</p> <p>2. 識別各軟體的適當使用的時機以解決問題。</p> <p>3. 學生能善用小畫家豐富閱讀心得版面。</p> <p>4. 落實心得寫作繳交。</p>	<p>1. 透過小組討論、提問檢核教學內容。</p> <p>2. 知道電腦軟體的多樣性，是為了有效解決問題。</p> <p>3. 合作學習-結合非常好色美化版面。</p> <p>3. 小組閱讀心得發表上傳心得寫作</p>	<p>1. 閱讀心得版面設計教學-，非常好色軟體介紹。 ，非常好色軟體運用教學-插畫、邊框運用。 ，非常好色軟體運用教學-文字編輯變化。</p> <p>. 小組討論、提問檢核教學內容。</p> <p>，非常好色軟體運用教學-</p> <p>2. 合作學習:版面設計實作練習-學生將閱讀心得的版面透過非常好色軟體做美化。</p> <p>3. 小組閱讀心得發表並作品上傳。</p>	<p>電腦/ 非常好 色軟體</p>	<p>發表</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>小小 讀書 會</p>	<p>語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見</p> <p>綜合/1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p>	<p>1. 讀書會的意義</p> <p>2. 活動流程與注意事項</p> <p>3. 讀書會活動</p> <p>4. 檢討活動</p>	<p>1. 探究活動意義與表達讀書會的意義。</p> <p>2 表達、聆聽活動流程與注意事項。</p> <p>3. 參與落實讀書會活動。</p> <p>4. 參與活動後能提出建議，落實檢討活動</p>	<p>1. 透過共同討論探討讀書會舉辦的目的。</p> <p>2. 思考活動的流程與規則。</p> <p>3. 參與讀書會並遵守規則</p> <p>4. 分享參與讀書會的收穫與活動的檢討。</p>	<p>1. 請學生探討舉辦「讀書會」的目的與意義?</p> <p>2. 分組討論「讀書會」的流程與注意事項。</p> <p>3. 分組發表與綜合歸納。</p> <p>4. 讀書會活動-同學發表與討論。</p> <p>5. 活動省思-透過分享省思讀書會可以改進的部分與收穫。</p>	<p>電腦</p>	<p>4</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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)
特教需求 學生 課程調整	<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(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. 課程內容及活動適合學生學習，惟在多步驟或指令的部分建議採步驟化的方式進行教學，提供學生明確的指令，提升其自我學習的能力。</p> <p>2. 在團體活動中，學生恐因社會技巧能力不佳所影響，偶會和同儕出現衝突或爭執的情況。建議教師在授課時宜留意學生和同儕互動的情況，另建議安排較為熱心之同儕與特教需求學生同組，協助其融入小組活動之中。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：葉倉佑 普教老師簽名：涂秋雯</p>

嘉義縣 社口 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程主題名稱	智慧生活家-自主學習 e 點通	課程設計者	涂秋雯	總節數 / 學期 (上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<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 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <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 <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						
學校願景	聲形友藝 社口美力		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
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-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。		課程目標	1. 探索、練習文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. 具備資料編輯等基本能力，認識網路與資訊安全，並能理解、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計促進學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中，培養學生美感素養。			

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	課程介紹	語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 綜合/1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	1. 教學內容與作業 2. 自主學習的意義 3. 自主學習的資源 4. 實作與反思	1. 專心聆聽老師說明教學內容與任務。 2. 表達自主學習的目的與方法。 3. 說明自主學習的資源。 4. 落實實作與反思。	1. 說出本學期學習內容與任務。 2. 說出自主學習的意義。 3. 討論、說出自主學習的資源與應用層面。 4. 小組心得分享與檢討。	1. 說明本學期教學內容、學生任務及評分方式。 2. 探討自主學習的意義? 3. 介紹自主學習的資源。 4. 思考自主學習可以應用的層面。 5. 分組實作-心得分享並做省思。	電腦	1
第(2)週 - 第(4)週	自主學習	語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 人權/人E10 認識隱私權與日常生活的關係 綜合/2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 自主學習教學內容 2. 自主學習的個人隱私權 3. 網路禮儀正確的價值觀	1. 聆聽自主學習教學內容。 2. 認識自主學習的個人隱私權的重要性，所以設定密碼須謹慎。 3. 覺察網路禮儀的規範並能建立正確的價值觀。	1. 聆聽自主學習的教學內容並發表學習心得。 2 分組說出自主學習的步驟與注意事項。 3. 小組討論並說出網路禮儀所包含的面向並省思自己的行為。	1. 自主學習教學- •申請電子信箱-教育雲(OpenID)。 •教育雲操作介面介紹，並能夠登入教育雲。 •引導學生通訊錄的設定。 •教師提問 教師提問何謂垃圾郵件?分組討論與處理方式。 •請學生先發表:說明個人密碼設定的重要性教師再進行說明。 2. 透過認識網路禮儀解說，進行小組討論，培養學生正確觀念,省思其重要性。	電腦/ 教育雲	3

<p>第(5)週 - 第(9)週</p>	<p>自主學習資源(一)</p>	<p>資議/t-II-1 體驗常見資訊系統。</p> <p>資議t -II-2 體會資訊科技解決問題的過程</p> <p>綜合/1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動</p>	<p>1. 學習輔助系統-因材網</p> <p>2. 自主學習資源</p> <p>3. 自主學習平台</p> <p>4. 學習方法與心得</p>	<p>1. 體驗學習輔助系統-因材網。</p> <p>2. 體會自主學習資源以解決學習困境, 提升學習效果</p> <p>3. 體會自主學習平台。</p> <p>4. 選擇合宜的學習方法提出心得分享。</p>	<p>1. 知道自主學習平台-因材網操作方式。</p> <p>2. 達成指派的任務，與分組討論</p> <p>3. 學生探索認識均一平台並透過教學後學習。</p> <p>4. 分組討論使用的問題與心得。</p>	<p>1. 自主學習資源介紹-因材網</p> <ul style="list-style-type: none"> • 因材網登入與操作方式。 • 如何自行利用因材網進行輔助學習。 • 如何運用因材網，完成教師指派的數學學習任務。 • 如何運用因材網，完成教師指派的國語學習任務。 • 如何利用因材網，完成教師指派的英語學習任務。並分組討論學習心得。 <p>3. 請學生先探索-自主學習資源探索與介紹、學習心得分享。</p> <p>4. 分組討論學習心得與問題</p>	<p>電腦 / 因材網 / 均一平台</p>	<p>5</p>
<p>第(10)週 - 第(13)週</p>	<p>自主學習資源(二)</p>	<p>語文/1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p>	<p>1. 數位學習資源</p> <p>2. 分組競賽遊戲</p>	<p>1. 聆聽數位學習資源。</p>	<p>1. 了解PaGamO 在日常學習過程中所扮演的角色，分組討論學習歷程。</p>	<p>1. 數位學習資源介紹與分組討論-</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲式學習平台-PaGamO • 利用教育雲登入 PaGamO • PaGamO 註冊與角色設定並引導學生填入班級代號 • 闖關遊戲-應用 PaGamO 進行數學學習。 • 利用 PaGamO 自由闖關。 • 酷英平台介紹與操作。 	<p>電腦 PaGamO / 酷英</p>	<p>4</p>

		<p>綜合/1b-II-1選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議a -II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性</p>	3. 學習心得	<p>2. 落實分組競賽遊戲，提升學習動機。</p> <p>3. 進行闖關遊戲感受學習心得並分享。</p>	<p>2. 參與分組競賽-學習合作。</p> <p>3. 實作心得分享和省思。</p>	<p>2. 分組競賽-教師指派任務透過競賽，提升學習動機。</p> <p>3. 闖關遊戲心得分享與省思。</p>		
<p>第(14)週 - 第(17)週</p>	<p>數位學習</p>	<p>科資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>語文/5-II-6運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>語文/1-II-2具備聆聽不同媒材的基本能力。</p>	<p>1. X-Mind心智圖</p> <p>2. 短文心智圖</p> <p>3. 作品發表與回饋</p>	<p>1. 說明X-Mind心智圖特性。</p> <p>2. 運用短文心智圖做系統化學習。</p> <p>3. 聆聽作品發表與回饋。</p>	<p>1. 小組合作-說出心智圖功能與應用層面。</p> <p>2. 閱讀短文並完成心智圖與分組討論。</p> <p>3. 參與作品分享活動-欣賞與自我省思。</p>	<p>1. 數位資源介紹-心智圖 X Mind</p> <p>•探究 X Mind 的用途與說明。</p> <p>•解說 X Mind 操作介紹。</p> <p>•解說水平發散思考-同層主體；說明垂直發散思考-分支主題。</p> <p>•說明插入圖片的方法，同時兼顧排版整齊美觀與條理清楚</p> <p>•小組合作-說出心智圖功能與應用層面。</p> <p>2. 教師提供短文，請學生將大意用心智圖呈現，再請同學分組討論。</p> <p>3. 作品分享與省思。</p>	電腦/X Mind	4
<p>第(18)週</p>	<p>數位體驗</p>	<p>資議 a -III-1 理解資訊科技於日常生活</p>	1. 數位生活	1. 理解數位生活的應用。	1. 影片觀賞並 分組討論 說出重點。	<p>1. 探討數位生活與體驗-</p> <p>•AI影片觀賞-透過AI的應</p>	AI的應用影片	3

<p>一 第 (20) 週</p>	<p>之重要性</p> <p>藝術 /1-II-6 能 使用 視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>語文 /1-II-2 具備聆聽 不同媒材的基本能力。</p>	<p>2. 數位視覺媒材</p> <p>3. 學習心得分享</p>	<p>2. 體驗、使用 數位視覺媒材，豐富創作主題。</p> <p>3. 使用 聆聽學習心得分享與討論。</p>	<p>2. 參與體驗活動 與小組競賽。</p> <p>3. 心得發表與討論與 省思提升學習成效。</p>	<p>用影片，介紹人工智慧(AI)的定義-是透過電腦程式來呈現人類智慧型技術。</p> <p>• 分組討論-說明機器學習與I的關聯性</p> <p>2. 體驗GoogleAI-及時塗鴉</p> <p>3. 體驗 Google AI-quick draw。</p> <p>4. quick draw 小組競賽活動。</p> <p>5. 體驗心得分享、省思提升學習成效。</p>	<p>及時塗鴉 quick draw</p>	
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</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</p> <p><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(1)人、(/人數)</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. 課程內容及活動適合學生學習，惟在多步驟或指令的部分建議採步驟化的方式進行教學，提供學生明確的指令，提升其自我學習的能力。</p> <p>2. 在團體活動中，學生恐因社會技巧能力不佳所影響，偶會和同儕出現衝突或爭執的情況。建議教師在授課時宜留意學生和同儕互動的情況，另建議安排較為熱心之同儕與特教需求學生同組，協助其融入小組活動之中。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：葉倉佑</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：涂秋雯</p>						