

嘉義縣 忠和國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程主題名稱	資訊素養與科技應用-和我一起油土伯	課程設計者	黃新勝	總節數/學期(上/下)	21/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 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。 <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	快樂學習.感恩創新.健康成長	與學校願景呼應之說明	一、藉由資訊課程運用，融入藝文領藝並落實於生活中。 二、設計適宜的資訊科技課程活動，協助解決個人生活問題，建立自我學習能力，發揮藝術潛能。 三、透過圖畫創作、媒體識讀，提升辨別判斷能力與建立終身學習的理念。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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	一、學習使用小畫家與非常好色軟體，從簡單點、線到完成圖像等各項技能處理。 二、具備畫圖軟體的基本能力，認識電腦的基本操作與正確的使用方法。 三、結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊知能應用於日常生活中。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	電腦好朋友	連結領域:健體 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	1. 電腦教室規範。 2. 操作電腦的姿勢。 3. 開機與關機 4. 滑鼠功能與操作。 5. 開始功能表 6. 桌面環境 7. 視窗操作	1. 瞭解及遵守操作 電腦時的正確坐姿與視力保健態度，遵守使用電腦的健康生活規範。 2. 能具備遵守電腦教室規則的責任心，並正確體驗資訊系統。 3. 能操作電腦開關機，操作滑鼠，概述健康的資訊科技使用習慣。	1. 能說出资訊科技在日常生活中的應用情形。(分享表達) 2. 能瞭解及遵守操作 電腦時的正確坐姿與視力保健態度。(知識應用) 3. 能說出並遵守電腦 教室的各項使用規範，並指出哪些是錯誤的行為。(分享表達) 4. 能正確認識電腦硬 體與常見的周邊元件，並簡要說明其功能。(知識應用) 5. 能完成電腦開關機的操作練習。(知識應用) 6. 能熟練工作視窗的操作。(知識應用)	電腦的自我介紹 1. 老師介紹電腦教室的使用規則，座位安排、開機帳號與密碼確認。 2. 操作滑鼠左右鍵與滾輪，控制視窗、將電腦切換為平板電腦模式。 3. 學習正確電腦開關機的操作練習。 4. 尊重自己、尊重他人，遵守網路上應有的道德禮儀，不使用攻擊、挑釁、粗俗及不雅等言論！ 5. 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。 6. 認識使用電腦的健康習慣。開啟坐姿糾察隊遊戲，判讀正確坐姿。		5

第(5)週-第(8)週	來逛大賣場	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p>	<p>1. 單位量、單位數、總量。 2. 整數加、減、乘、除。</p>	<p>1. 學生樂於參加討論，針對主題提供個人的觀點和意見。 2. 從廣告DM中蒐集與整理所需購買物品的數量、單位和總量 3. 熟練整數加、減、乘、除，來處理日常生活中費用計算的問題。</p>	<p>1. 能分辨單位量、單位數、總量。 2. 小組能蒐集與整理所需購買物品單位、價錢 3. 能完成購買物品海報並計算所需費用，及剩餘費用。 4. 讓學童扮演當食品公司大老闆，試著計算貨物後的成本及利潤。</p>	<p>活動一 生活中的賣場DM 1. 學生分享介紹家中帶來的賣場廣告DM。 2. 老師藉由廣告DM帶領學生認識單位量、單位數、總量。 活動二 SHOPPING TIME 1. 老師或學生自訂主題(例如:生日派對、烤肉)由學生分組決定要採買物品。 2. 依主題決定各組採買預算，從各賣場廣告DM剪下要採買的物品，黏貼於海報上，並記算所需費用，及剩餘費用。</p>	<p>1. 賣場DM 2. 因材網、均一教育平台 https://www.junyiacademy.org/ https://adl.edu.tw/</p>	4
第(6)週-第(10)週	認識交通號誌	<p>連結領域:藝文、綜合 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 學會運用小畫家的工具繪製圖案。學會運用想像力，填入色彩。</p>	<p>1. 發揮想像力，填入色彩，完成交通安全號誌繪圖，豐富創作主題。 2. 學生能體察並感知生活中各式交通號誌的特徵與美感。 3. 能體驗小畫家畫布設定。 4. 能正確儲存與繳交檔案。 5. 能利用小畫家畫出交通安全號誌，體會學習資訊樂趣。</p>	<p>1. 能熟練電腦繪圖的基本功能技巧使用。(知識應用) 2. 體驗小畫家畫布，在畫布上運用直線繪製指定任務。(知識應用) 3. 完成電腦作品-交通安全號誌。(成果報告) 4. 學習將作品儲存檔案並繳交作業。 5. 上台分享作品並說明交通安全的功用。</p>	<p>交通號誌停看聽 1. 從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 2. 開啟小畫家軟體，認識介面。開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 3. 運用直線工具繪製交通安全號誌。運用不同的筆刷繪製禁止標示。 4. 學習將作品儲存與繳交檔案。 5. 上台分享作品創作理念，並說明交通號誌的功能。</p>	<p>1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html 2. 認識交通號誌 http://140.128.215.1/traffic/safe/safe/09.htm</p>	5
第(11)週-第(15)週	身體魔法師	<p>連結領域:藝文 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	<p>1. 學會組合影像。 2. 能拆解問題、思考與設計，並將想像的畫面繪製出來。</p>	<p>1. 在工具箱內選取用指令，使用鉛筆噴槍及粉刷效果繪畫不同的人物造型。 2. 嘗試以視覺元素，利用小畫家軟體創作出方形、圓形、橢圓形等相關臉型。 3. 能使用小畫家工具箱之組件，完成不同人物造型。體會不同工具並解決繪圖時問題。 1. 能與同學互動表達作品創作之想法。</p>	<p>1. 能利用繪圖工具，描繪出不同的人物造型。(具體作品) 2. 運用基本的各種人物型態組件，完成不同的人物變化。(成果報告) 3. 運用鉛筆噴槍及粉刷效果繪畫不同的人物造型。 能說出自己作品設計之想法。(分享表達)</p>	<p>身體魔法師 1. 應用電腦繪圖軟體，熟識身體的基本構造。 2. 利用繪圖工具，描繪出不同的人物造型。 3. 使用小畫家裡面工具箱內選取用指令，使用鉛筆噴槍及粉刷效果繪畫不同的人物造型。 4. 運用基本的各種人物型態組件，完成不同的人物變化。 5. 完成作品與同學互動分享並表達作品創作想法。 1.</p>	<p>1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html</p>	5

<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>運 動 會</p>	<p>連結領域:藝文、綜合 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	<p>1. 學會小畫家繪圖，完成吉祥物創作。 2. 與同學分享自己的創作理念，並介紹繪畫時的方法與技巧。</p>	<p>7. 嘗試以視覺及動覺的藝術創作形式，利用小畫家軟體設計運動會各組圖像吉祥物及班旗圖樣。 8. 能向他人表達該組圖像吉祥物及班旗圖樣之創作緣由。 9. 利用瀏覽器搜尋活動場景。 10. 能透過作品與同學互動，分享自己對他組創作的感受與想法。 4.</p>	<p>1. 能熟練電腦繪圖的基本功能，繪製各組圖像吉祥物及班旗圖樣。(具體作品) 2. 能完成老師規定的運動圖案作業。(成果報告) 4. 能向全班同學分享作品並心得發表(分享表達)</p>	<p style="text-align: center;">運動會</p> <p>1. 與組員設計並繪製各組吉祥物，並討論如何製作。 2. 與組員設計並繪製各組班旗，並討論如何製作。 3. 教師適時給予各組指導及協助。 (1) 人物動作姿態：跑步、拔河、體操、游泳等。 (2) 人物的大小位置：半身、全身。 (3) 人物服飾裝扮：運動服、彩妝、競賽道具。 4. 應用電腦，描繪活動場景。 (4) 操場、(2)跑道、(3)游泳池 (4)司令臺、(5)看臺。 6. 播放電腦欣賞作品、心得的發表與分享。</p>	<p>1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html</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(21)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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、肢體障礙(0)人(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.無 <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 張巧沛 普教老師姓名: 黃新勝</p></p>						

嘉義縣 忠和國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程主題名稱	資訊素養與科技應用-資訊玩藝	課程設計者	黃新勝	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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <i>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。</i> <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	快樂學習.感恩創新.健康成長	與學校願景呼應之說明	一、透過互動教學課程，能快樂學習數學。 二、藉由數學學習歷程，培養積極學習態度，並建立創新思維、展現自我。 三、規劃適合學生的數學學習計畫，激發學生的數學潛能，進而促進心理健康成長。					
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐日常處理日常生活問題。 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，應用於生活環境中的美感體驗。	課程目標	一、學習使用小畫家與非常好色軟體，從簡單點、線到完成圖像等實踐日常處理日常生活問題。 二、具備畫圖軟體的基本能力，認識電腦的基本操作與正確的使用方法。 三、結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊知能應用於日常生活中。					
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>色彩魔術師</p>	<p>連結領域:藝文 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資識 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟練使用小畫家，並利用配色創作作品 2. 使用非常好色混色功能，完成指定混色任務。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解色彩不同元素的效果與差異，以便進行藝術創作 2. 利用小畫家、非常好色，嘗試將三原色用不同的方法混色。 3. 利用電腦繪圖軟體，觀察三原色的混色變化，探索色彩的明度、彩度，並解決老師指定作業。 4. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能熟練小畫家、非常好色的色彩基本功能、特性及效果。(知識應用) 2. 完成電腦作品-色彩創作與變化的基本圖像。(具體作品) 3. 學生能使用三原色進行兩種顏色調色。 4. 能正確使用混色，並分享混色後的成果。 5. 	<p style="text-align: center;">色彩魔術師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹電腦中的紅、黃、藍三原色中的色相、明度、彩度。 2. 將學生分組，各組使用電腦製作，運用不同的媒材軟體完成色彩創作作品。 3. 在光影下的色彩變化如何，嘗試繪製出混搭顏色。 4. 小組共同完成兩種顏色進行色彩調色。繪製出調色色盤，並分享這些顏色的製作方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html 2. 輕鬆學會非常好色 https://blog.xuite.net/tim13/vampire/28717076 	<p>5</p>
--	--------------	--	---	---	--	--	--	----------

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>快樂出門平安回家</p>	<p>連結領域:綜合 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用小畫家繪製交通安全相關議題海報創作。 2. 於第五節課時進行海報分享，討論如何解決交通安全問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 結合自己生活中交通安全概念，繪製海報，與同學表達自己作品創作的想法。 2. 能利用小畫家畫出交通安全議題相關作品，並進行討論和互動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能熟練小畫家繪圖功能。(知識應用) 2. 完成交通安全相關議題創作。(成果報告) <ol style="list-style-type: none"> 1. 能向全班同學分享作品並心得發表(分享表達) 	<p style="text-align: center;">快樂出門平安回家</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹交通安全入口網，與學生討論圖文集中繪畫所要傳達的交通安全概念。 2. 學生利用小畫家進行交通安全作品創作。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分享交通安全作品創作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html 2. 交通安全入口網 https://168.motc.gov.tw/theme/comic 	<p>5</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>我是大明星</p>	<p>連結領域:藝文 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用小畫家的指令功能，創造出簡單的動物圖形。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能學習設計思考，進行創意發想和實作，創作紙質的動物造型。 3. 利用小畫家，設定大小格式，能完成動物造型作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參考他人運用小畫家繪圖時的步驟與使用技巧。 2. 能熟練小畫家基本功能指令。(知識應用) 3. 完成電腦作品簡單的動物圖形。(具體作品) 	<p style="text-align: center;">動物園</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師分享網路影片欣賞利用小畫家繪製動物的步驟和技巧。(https://www.youtube.com/watch?v=uK4k-wXWq18) 2. 播放結束後進行討論想創作的動物類型。 3. 實際操作小畫家，並繪製出各組想創作的動物。 3. 利用軟體的指令功能，創造出簡單的動物圖形，並組合使用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html 2. 輕鬆學會非常好色 https://blog.xuite.net/tim13/vampire/28717076 	<p>5</p>

第 (16) 週 - 第 (20) 週	動物 嘉 年 華	連結領域:藝文 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富 創作 主題。 資議 t-II-2 體會資訊科技 解決 問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人 互 動 及合作的方法。	1. 使用非常好色繪製動物紙卡創作。 2. 於第五節課時進行動物紙卡製作分享，分享自己創作歷程與技巧。	1. 發揮想像力， 創作 動物立體摺紙，與同學之作品組合成動物世界。 2. 利用非常好色摺紙將平面紙張變成可站立的立體，學習 解決 平面轉立體的問題。 3. 讓與同學完成分享創作的心得，建立良好的 互動 關係。	1. 能熟練非常好色，完成簡單的動物圖形。(具體作品) 2. 能分組共同完成老師規定的動物世界。(成果報告) 3. 能向全班同學分享作品並心得發表。(分享表達)	動物嘉年華 1. 教師播放圖片，引導學生注意動物的姿態、動作及大小等。 2. 播放音樂，讓學生想像自己是何種動物，並模擬動物的聲音及移動的姿態。 3. 透過非常好色摺紙將平面紙張變成可站立的立體。 4. 分組將立體動物組合創造動物世界。	1. 小畫家課程總整理 http://itopnet.blogspot.com/2019/03/mspaint.html 2. 輕鬆學會非常好色 https://blog.xuite.net/tim13/vampire/28717076	5
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)							
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	※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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、肢體障礙(0)人(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.無 <div style="text-align: right;"> 特教老師姓名: 張巧沛 普教老師姓名: 黃新勝/劉宜芳 </div>							