

三、嘉義縣 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

s 年級	三年級	年級課程 主題名稱	learn 平台國際交流-Teddy bear 傻笑鱷魚到你家	課程 設計者	黃志鵬	總節數/學期 (上/下)	40/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 V 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 v 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <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	品德、健康、認同、樂學	與學校願景呼 應之說明	1. 透過資料搜尋，讓學生了解班級吉祥物的由來，並將吉祥物在班上的良好生活情形記錄下來，藉以培養學生具有照顧他人之良好品德。 2. 吉祥物濃縮了班級的特色、精神與文化，造形簡單又討喜，可以引發全班的共鳴與喜愛，凝聚學生對班級的認同感。 3. 透過實際製作的方式，發揮創意，動手製作吉祥物，在遊戲中感受學習的樂趣。透過各種媒材進行說故事活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。					
總綱 核心素 養	<b>A2系統思考與解決問題</b> 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。 <b>B3藝術涵養與美感素養</b> 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。 <b>C3多元文化與國際理解</b> E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的 素養，並認識與包容文化的多元性	課程 目標	1. 知識：搜尋吉祥物的由來及編寫紀錄吉祥物在班上的生活故事，學習各項寫作的方法。 2. 態度：透過造型簡單又討喜的吉祥物，引發全班的共鳴與喜愛，凝聚學生對班級的認同感。 3. 技能：透過吉祥物的穿針引線讓學生發揮創意，動手製作吉祥物、學習製作簡報、介紹在地文化及產業並規劃日本旅遊行程，體驗學習的樂趣。					
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 (4) 週	傻 笑 鱷 魚 的 故 事	國 2-II-2 運用適當詞語、正 確語法表達想法。 國 6-II-2 培養感受力、想像 力等寫作基本能力。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、 說明事物的作品。 資議 t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程。	傻笑鱷魚的 由來	1. 運用適當詞語、正確語法表達傻笑鱷魚的由來。 2. 以平時培養之感受力、想像力，書寫出傻笑鱷魚 在班上的生活狀況之文章。 3. 利用資訊設備查詢傻笑鱷魚由來的相關資訊。	1. 每位學生能記錄並口頭分享所收集到 的資料 2. 每位學生能寫出傻笑鱷魚在班上的生 活狀況之文章 3. 每位學生能以說故事方式發表書寫之 內容	<b>活動一：傻笑鱷魚的由來</b> 1. 全班討論是否以傻笑鱷魚為班級吉祥物?(1 節) 2. 利用資訊設備查詢傻笑鱷魚由來的相關資訊，記錄並口 頭分享所收集到的資料(4 節) 3. 分組討論傻笑鱷魚的故事內容，分組寫出並畫出傻笑鱷 魚在班上的生活狀況(2 節) 4. 以說故事方式發表書寫之內容(1 節)	<a href="https://cubbiishoplineapp.com/pages/%E5%93%81%E7%89%8C%E6%95%85%E4%BA%8B">https://cubbiishoplineapp.com/pages/%E5%93%81%E7%89%8C%E6%95%85%E4%BA%8B</a> 筆電	8

第(5)週 - 第(8)週	鱷魚寶寶在這裡	<p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	傻笑鱷魚公仔	<p>1. 能試探媒材特性與技法，進行傻笑鱷魚公仔創作。</p> <p>2. 能運用適當詞語，表達想法，描述自己的傻笑鱷魚公仔作品的特徵。</p>	<p>1. 每位學生能利用各式材料，製作出自己的傻笑鱷魚公仔。</p> <p>2. 每位學生能為傻笑鱷魚公仔取名字並發表製作心得。</p>	<p><b>活動二：製作獨一無二的傻笑鱷魚</b></p> <p>1. 畫出傻笑鱷魚底稿並上色(2節)</p> <p>2. 利用各式材料(紙、布、黏土)製作自己的傻笑鱷魚公仔(4節)</p> <p>3. 為傻笑鱷魚公仔取名字並發表製作心得(2節)</p>	傻笑鱷魚娃娃	8
第(9)週 - 第(12)週	鱷魚帶你趴趴走	<p>社 b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</p> <p>社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。</p> <p>國 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。</p> <p>資議 t-II-1 體體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	龍崗國小校史白蝦	<p>1. 透過適當的管道蒐集龍崗國小校史及白蝦的資料，摘取相關資料中的重點，製作成簡報檔。</p> <p>2. 把握說話的重點與順序，介紹龍崗國小校史及地方產業白蝦。</p> <p>3. 能利用網路查詢龍崗國小校史緣由，記錄並分組製作簡報檔，並分享簡報內容。</p>	<p>1. 每位學生能查詢龍崗國小校史緣由，記錄並製作簡報檔，並分享簡報內容。</p> <p>2. 每位學生能製作白蝦簡報檔，並分享簡報內容。</p>	<p><b>活動三：介紹龍崗國小及白蝦</b></p> <p>1. 分組查詢龍崗國小校史緣由，記錄並分組製作簡報檔，並分享簡報內容。(4節)</p> <p>2. 分組整理三年級所學過之白蝦資料，製作成簡報檔，並分享簡報內容。(4節)</p>	筆電	8
第(13)週 - 第(16)週	鱷魚要出國	<p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。</p> <p>社 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p> <p>國 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	日本旅遊行程	<p>1. 透過同儕合作查詢日本相關資訊及日本自由行旅遊行程並了解平安旅行的注意事項。</p> <p>2. 選擇可能的做法，嘗試規劃傻笑鱷魚日本自由行程。</p> <p>3. 把握說話的重點與順序，進行日本自由行程報告分享。</p>	<p>1. 每位學生能查詢日本的相關資訊，製作書面報告。</p> <p>2. 每位學生能規劃傻笑鱷魚日本自由行程。</p> <p>3. 每位學生能分享自己規劃旅遊行程內容。</p>	<p><b>活動四：日本好好玩</b></p> <p>1. 分組查詢日本的相關資訊，製作書面報告，內容包含地理位置、人文歷史、自然環境、特產及各地吉祥物。(3節)</p> <p>2. 分組查詢日本熱門旅遊景點，討論並規劃傻笑鱷魚日本自由行程(3節)</p> <p>3. 分組發表並介紹規劃之旅遊行程及旅遊時最想學習之內容。(2節)</p>	筆電	8

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>鱷魚 同樂 會</p>	<p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行 體驗、探究與實作。 社 3d-II-2 評估與選擇可能的 做法，嘗試解決問題。 社 3d-II-3 將問題解決的過程 與結果，進行報告分享或實作 展演 國 2-II-2 運用適當詞語、正 確語法表達想法。 資議 t-II-1 體驗常見的資 訊系統。</p>	<p>歡迎儀式 方案規劃</p>	<p>1. 透過同儕合作規劃日本吉祥物到來之歡迎儀式。 2. 選擇可能的做法，嘗試規劃日本吉祥物到來之歡迎 儀式。 3. 運用適當詞語、正確語法表達日本吉祥物到來之歡 迎儀式方案規畫之內容。 4. 將問題解決的過程與結果，進行方案規劃實作。 5. 運用適當詞語、正確語法表達回顧活動之省思。</p>	<p>1. 每位學生能安排規劃歡迎儀式，並製 作書面報告。 2. 每位學生能上台報告方案內容。 3. 每位學生能實際執行方案內容。 4. 每位學生能回顧本學期活動並提出自 己的看法。</p>	<p><b>活動五:我們都是好朋友</b> 1. 分組討論規畫日本吉祥物到來之歡迎儀式，製作書面方 案，內容包含目的、參加對象、時間、地點、實施內容 及所需材料及設備。(3 節) 2. 分組報告歡迎儀式內容，並投票決定執行之方案。(2 節) 3. 全班分配工作，進行事前規劃安排。(1 節) 4. 實際執行吉祥物歡迎儀式。(1 節) 5. 回顧本學期活動並提出討論。(1 節)</p>	<p>筆電</p>	<p>8</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 <input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(18 )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 ※資賦優異學生:<input 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. 本課程無須調整,該生(情緒障礙)可以一同參與。  特教老師姓名:魏豪廷 普教老師姓名:黃志鵬</p>						