

三、嘉義縣大有國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	資訊科技新世界	課程 設計者	蔡佳霖	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input 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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景呼 應之說明	一、透過電腦、網路運用,培養自主學習能力,勵學上進。 二、經由數位創作,提高生活美學賞析,卓越創新。			
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	一、引導學生 探索 思考電腦硬體的操作方式,同時體驗作業系統並且能簡單的操作。 二、協助學生思索應具備的網際網路素養,實際 應用 在生活層面,能夠理解相關資料等。 三、藉由搜尋世界名畫的教學,讓學生對科技產生興趣,並具備藝術 創作與欣賞 的基本素養,用正向心態使用 3C 產品。			

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	資訊 科技 好好 玩	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體驗 資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性 綜 1b-II-1 選擇 合宜的學習方法,落實學習行動	1. 電腦應用的介紹 2. 電腦種類介紹 3. 電腦的硬體設備 4. 周邊設備介紹	1. 日常生活中, 體驗 電腦的應用及方便性。 2. 瞭解電腦種類, 體驗 科技解決生活中問題經驗 3. 知道電腦的基本配備,並 體驗 各個功能 4. 感受 生活周遭資訊 設備帶來的方便性。 5. 選擇 適合自己的學習策略,與同學一起行動學習	1. 小組能進行討論,說出生活中電腦的應用 2. 學生參與監評:(1)小組討論、說出想法,並檢視是否達成指標。 <table border="1"> <tr> <td>檢核指標</td> <td>是</td> <td>否</td> </tr> <tr> <td>1. 我們能共同討論電腦的種類。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. 我們能說出科技解決生活中的經驗。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. 我們能說出電腦</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	檢核指標	是	否	1. 我們能共同討論電腦的種類。			2. 我們能說出科技解決生活中的經驗。			3. 我們能說出電腦			教師導學: 1. 教師提供網站訊息,分派小組任務,找尋在日常生活身邊有哪些東西與電腦和網路有關。 學生自學: 2. 學生 定標 說明平時使用電腦的情形,並搜尋電腦有哪些種類?生活中上的應用? 組內共學: 3. 小組 擇策 觀察及討論電腦硬體的基本配備、主機的內部構造和電腦周邊的相關設備。 4. 小組擇策分配任務,發表討論結果,並監評是否達標。 組間互學: 5. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 6. 請小組就他組所報告的內容, 監評 並進行喜愛程度的評分。 7. 小組成員共同評分,比較分析後,並擇定出一組, 調節 作為反思及仿作的樣式。	自編 白紙-供小組紀錄、 組內檢核單(如左欄- 檢核指標)	5
檢核指標	是	否																		
1. 我們能共同討論電腦的種類。																				
2. 我們能說出科技解決生活中的經驗。																				
3. 我們能說出電腦																				

					<p>的配備及功能。</p> <p>3. 學生參與定標：小組聆聽他組報告，並完成組間互學評分表。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>組別 (含自組別)</th> <th>小組報告筆記 (記錄各組特色)</th> <th>喜愛度 評分(10分)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>第○組</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	組別 (含自組別)	小組報告筆記 (記錄各組特色)	喜愛度 評分(10分)	第○組			第○組			第○組				組間互學評分表(如左欄-互評表)	
組別 (含自組別)	小組報告筆記 (記錄各組特色)	喜愛度 評分(10分)																		
第○組																				
第○組																				
第○組																				
第(6)週 - 第(10)週	打字練習	<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>綜 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</p>	<p>1. 鍵盤上字元按鍵位置圖</p> <p>2. Speechnotes 網站資源</p>	<p>1. 認識滑鼠移動及按擊。</p> <p>2. 認識英文打字、中文打字及各種符號輸入。</p> <p>3. 體會 Speechnotes 網頁版語音輸入的樂趣。</p> <p>4. 覺察以語音轉換文字的方式，展現溝通的禮節和技巧。</p>	<p>1. 能操作滑鼠移動及正確點擊。</p> <p>2. 能打出英文大、小寫字母 A~Z、a~z，注音符號ㄅ~ㄌ及標點符號。</p> <p>3. 能繕打出一篇指定的英語短文。</p> <p>4. 繕打出一篇指定的中語短文。</p> <p>5. 能運用 Speechnotes 網站，使用耳機麥克風進行語音輸入轉換文字。</p>	<p>教師導學：</p> <p>1. 老師說明滑鼠與鍵盤的基本功能。</p> <p>學生自學：</p> <p>2. 事先發給鍵盤配置圖紙，請學生先觀看「打字基礎教學」影片，學生定標並自行在圖紙上練習。</p> <p>組內共學：</p> <p>3. 學生連上校園文化事業的「多元遊戲、測驗」Demo 網站，透過線上輸入法驗收字學成效；並藉由實際練習滑鼠及鍵盤打字，同組間互相指導學習，學生擇策並討論出如何操作得又快又正確。</p> <p>組間互學：</p> <p>4. 各組發表討論結果，學生監評並開放提問，進而調節學習別組的優點。</p> <p>教師導學：</p> <p>5. 教師提供 Speechnotes 網址，體驗以語音轉換文字的方式，與他組同學進行溝通。</p>	<p>1. 鍵盤相關配置圖紙</p> <p>2. http://tgame.eduweb.com.tw/TGame/eduplay.html#m3.mp4</p> <p>3. http://book.eduweb.com.tw/dm/teaching</p> <p>4. https://www.youtube.com/watch?v=FuRUjhQDuJo</p> <p>5. https://speechnotes.co/</p> <p>6. 電腦。</p>	5												
第(11)週 - 第(15)週	快樂小畫家	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	<p>1. 小畫家</p>	<p>1. 體驗並熟練小畫家</p> <p>2. 認識小畫家的延伸運用</p>	<p>1. 會使用小畫家</p> <p>2. 會畫幾何圖形</p> <p>3. 會繪製線條</p> <p>4. 會填色</p> <p>5. 會使用小畫家繪製曲線</p> <p>6. 會繪製背景與合成影像</p> <p>7. 會發揮創意加工照片</p> <p>8. 學會儲存檔案</p>	<p>學生自學：</p> <p>1. 課前請學生至圖書室借閱簡易筆畫之卡通或塗鴉教學書籍，定標學習內容並彼此分享。</p> <p>組內共學：</p> <p>2. 學生開啟小畫家軟體，組間相互討論擇策並嘗試利用筆刷、線條與幾何圖形、填塞、橡皮擦...等工具。並參考借閱的圖書來繪製出數位圖畫。</p> <p>組間互學：</p> <p>3. 監評各組發表自己的數位圖畫，他組提問並調節學習別人畫作運用的技巧。</p> <p>教師導學：</p>	<p>1. 卡通或塗鴉教學書籍</p> <p>2. 小畫家軟體。</p> <p>3. 電腦。</p>	5												

						4.教師協助學生進行上述活動並給予指導。另授予開啟相片檔案，並在其上繪畫塗鴉及貼上小插圖。		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	線上學習	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1.meet APP 2. Teams APP	1. 認識並體驗運用 Meet APP 與他人在線上溝通、互動與合作。 2. 認識並體驗運用 Teams APP 與他人在線上溝通、互動與合作。	1.能記住自己的 OpenID 與教育雲之帳號密碼。 2.會操作 Meet 與 Teams 進行遠距上課。	學生自學： 1.課前先給學生 OpenID 帳號密碼及相關網址，請學生定標試著開通教育雲、Workspace 及 Office365 帳密。 組內共學： 2.同組間擇策並互相提示，在平板上如何以相對應的帳號密碼，登入 Meet 或 Teams。 組間互學： 3.監評各組能平台上發表分享老師佈題之討論結果，並依參考他組學習經驗，調節自身學習策略。 教師導學： 4.教師協助學生進行上述活動並針對其他尚可發展的發表分享模式給予提示指導。	1.平板。 2.Meet 與 Teams App	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 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、(/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. 2. <div style="text-align: right;">特教老師姓名: 普教老師姓名: 蔡佳霖</div>							

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。