

三、嘉義縣 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	科技好好玩	課程設計者	林如洋	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 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 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 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	<i>健康、創新、關懷、合作</i>		與學校願景呼應之說明	希望六腳蒜頭的孩子們，能以身心 健康 為基礎，在 關懷 的環境中學習，透過閱讀、藝術人文與科技的 創新 思考，培養積極 合作 的世界人生觀。				
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-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。		課程目標	1. 藉由課程，培養學生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。 2. 培養學生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。 3. 指導學生理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 4. <i>學生具備運算思維，透過scratch程式設計，並樂於與成員互動，完成程式的撰寫與除錯。</i> 5. <i>透過分組合作，學生能體驗與他人合作的重要性，運用資訊科技，完成小組作品。</i>				
教學進度	單元名稱	<i>連結領域(議題)/學習表現</i>	<i>自訂學習內容</i>	<i>學習目標</i>	<i>表現任務 (評量內容)</i>	<i>學習活動 (教學活動)</i>	<i>教學資源</i>	<i>節數</i>

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>認識電腦</p>	<p>1. 資訊/資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 2. 資訊/資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p>	<p>1. 電腦的基本構造 2. 電腦的基礎介紹</p>	<p>1. 能概述電腦的基本構造認識及功能使用。 2. 能領會電腦在生活上的便利性。</p>	<p>1 學生能正確使用電腦開機功能。 2. 學生能正確使用平板筆電的觸控方式。 3. 學生可以正確使用輸入法的切換，並練習繕打中文字。</p>	<p>學生自學： 學生透過閱讀文本或查詢線上資源等探索操作，覺察並記錄下難處或疑惑處 1 填寫教室規範的宣言書。 2 瞭解為什麼要學習電腦，認識常見的電腦類型。 3 閱讀文本並說出生活中常見電腦科技，舉例：3D 列印、智慧汽車、機器人等。 4 實際操控電腦，認識不同類型的電腦的操作方式，包含滑鼠、鍵盤、觸控、手勢與語音等。 5 自行練習正確開關機並學習使用電腦的良好習慣。 組內共學 1 在小組內互相大聲宣讀及宣誓遵守教室規範 2 互相提問文本的內容，組內互學他人電腦的操作方式與策略以解決自學階段之疑惑處 3 學習他人的創意做法，並記錄組內操作難處或疑惑處 4 紀錄組內創意做法 組間互學 1 透過組間報告分享，組間回饋，以解決各組操作難處 2 學習其他組的優秀或創意做法 3 紀錄組間共同操作難處或疑惑處 教師導學 1 教師對於學生自學內容進行深度與廣度的加強 2 指導操作難處及疑惑處 3 表揚創意做法</p>	<p>電腦基本介紹與使用</p>	<p>4</p>
------------------------------	-------------	---	----------------------------------	--	--	---	------------------	----------

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>如何聯網及搜尋</p>	<p>1. 資訊/資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>1. 常見瀏覽器類型與功能介紹 2. 搜索引擎網路連接的基本介紹</p>	<p>1. 能從實際使用中體驗搜索引擎的方便性。 2. 能感受瀏覽器於日常生活中使用之重要性。</p>	<p>1. 學生能辨識 IE 或是 google 瀏覽器，並正確使用。 2. 學生能辨識無法登入與沒有網路連線的差異。 3. 學生能正確使用搜索引擎找到對應的資料。</p>	<p>學生自學: 學生透過閱讀文本或查詢線上資源針對以下步驟探索操作，覺察並記錄下難處或疑惑處</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 常見的作業系統。 2 電腦視窗軟體，個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 3 windows 作業環境與視窗。 4 滑鼠與游標的關係，練習正確操控滑鼠。 5 練習操作開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 6 練習操作滑鼠左右鍵的操控，及操作視窗。 7 到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, 觀摩他人滑鼠及視窗的操作方式與策略 2 學習他人的創意做法，並記錄組內共同操作難處或疑惑處 3. 討論滑鼠操作的訣竅 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 透過組間報告分享，組間回饋，以解決各組滑鼠及視窗的操作難處 2 學習其他組的優秀或創意操作方法 3 紀錄組間共同操作難處或疑惑處 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 教師對於學生自學內容進行深度與廣度的加強 2 指導滑鼠及視窗的操作難處及疑惑處 3 表揚創意做法 	<p>網路基礎介紹</p>	<p>4</p>
------------------------------	----------------	--	---	---	--	--	---------------	----------

<p>第(9)週-第(14)週</p>	<p>認識程式積木</p>	<p>1. 資訊/資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 2. 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1. 藉由課程操作, 學生能選擇合宜的學習方法, 落實學習行動。 2. 透過課程能認識 SCRATCH 的使用方法 3. 藉由程式設計與操作, 能具備學習資訊科技的興趣。 4. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 學生能選擇合宜的學習方法, 完成操作指令。 2. 學生能認識 SCRATCH 的使用方法, 完成任務。 3. 學生能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<p>教師導學 1 教師介紹不同瀏覽器 (IE、FireFox、Chrome) 2. 教師介紹搜尋入口網站, google、yahoo</p> <p>學生自學 學生閱讀文本進行下列探索操作任務 1 利用關鍵字搜尋學校網頁及 FB 粉絲專頁。</p> <p>組內共學 1 學生進行小組討論要介紹的在地主題或內容 2 分組資料搜尋與整理—校園動植物探究、泮水社區溫泉調查、社區廟宇探源分三組 1. 上網搜尋校園相關動植物資料, 並進行資訊整理及深度學習。 2. 上網搜尋泮水社區溫泉資料, 並進行資訊整理。 3. 上網搜尋社區廟宇資料, 並進行資訊整理。</p> <p>組間互學 1 各組輪流發表所蒐集到的資料 2 各組給予他組回饋(資料是否能引起興趣, 是否具有特色, 呈現方式是否恰當等)</p> <p>教師導學 1 教師總結與指導-教師展示三組的資料, 總結資料呈現的優缺點 1. 2 表揚優秀具巧思之組別</p>	<p>Scratch 程式</p>	<p>6</p>
---------------------	---------------	---	-----------------------------	--	--	---	-------------------	----------

第(15)週-第(20)週	射擊遊戲	<p>1. 資 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>2. 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>3. 資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	Scratch 操作介面及程式積木的使用	<p>1. 學生能蒐集與整理程式操作遇到的各種問題，透過使用的經驗處理個人日常生活問題。</p> <p>2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作產出想法與作品。</p> <p>3. 能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 學生能蒐集與整理各類資源, 完成程式作業。</p> <p>2. 學生能使用 Scratch 程式與他人合作完成作品。</p> <p>3. 學生能利用資訊科技分享試玩心得。</p>	<p>教師導學</p> <p>1 教師介紹不同瀏覽器 (IE、FireFox、Chrome)</p> <p>2. 教師介紹搜尋入口網站，google、yahoo</p> <p>學生自學</p> <p>學生閱讀文本進行下列探索操作任務</p> <p>1 利用關鍵字搜尋學校網頁及 FB 粉絲專頁。</p> <p>組內共學</p> <p>1 學生進行小組討論要介紹的在地主題或內容</p> <p>2 分組資料搜尋與整理—校園動植物探究、沄水社區溫泉調查、社區廟宇探源分三組</p> <p>1. 上網搜尋校園相關動植物資料，並進行資訊整理及深度學習。</p> <p>2. 上網搜尋沄水社區溫泉資料，並進行資訊整理。</p> <p>3. 上網搜尋社區廟宇資料，並進行資訊整理。</p> <p>組間互學</p> <p>1 各組輪流發表所蒐集到的資料</p> <p>2 各組給予他組回饋(資料是否能引起興趣, 是否具有特色, 呈現方式是否恰當等)</p> <p>教師導學</p> <p>1 教師總結與指導-教師展示三組的資料, 總結資料呈現的優缺點</p> <p>1. 2 表揚優秀具巧思之組別</p>	Scratch 程式	6
教材來源	<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 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</p> <p>※資賦優異學生: <input type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p>							