

三、嘉義縣 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表（上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份）

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐（__ 年級和 __ 年級）否☒

年級	三年級	年級課程 主題名稱	插電數位新生活		課程 設計者	陳冠廷	總節數 上/下學期	20 節 / 上學期
符合 彈性課程 類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☒ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)							
學校願景	活力、自信、勤樸、感恩		與學校願景 呼應之說明	1、從認識數位生活中各種科技用品的過程中，讓學生懷著感恩的心去培養能適應科技生活的素養能力。 2、從多媒體電腦、中英文快打的教學中，讓學生可以體會到勤樸的學習可以讓自己在資訊領域的表現有明顯的進步。 3、透過檔案收納的結構性教學，讓學生探索出屬於自己的檔案分類方式，進而發表分類的依據規準，展現出學生活力與自信的成長與進步。				
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。		課程目標	1、透過教學讓學生認識日常生活中科技應用的項目，進而可以應用各種資訊科技來處理日常生活問題。 2、透過多媒體電腦、中英文快打的教學，讓學生具備資訊應用的基本素養，並學會日常生活中各類媒體內容的意義與影響，以及利用本學期 學到的知能來完成中文自我介紹段落作品。				
議題融入	應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_資訊教育_(非必選)							
融入議題 實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統							

教學進度	單元名稱	領域學習表現 / 議題實質內涵	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	大家的新朋友 電腦	自然 pe-Ⅱ-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄 語文 2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意 科議 k-Ⅱ-1 認識常見科技產品 資 E1 認識常見的資訊系統	科技與生活的關係	1. 能夠認識科技與生活的關係和了解到電腦和我們目前生活上、以及未來的相關應用。 2. 認識電腦或行動載具的基本操作，並能安全操作、和討論科技在生活上帶來的實際效益、並能上台分享自己的使用經驗。	1. 學生可以明白說出、舉例出生活與電腦的關聯性；並說出自己覺得這個關聯性所帶來的好處和待改進的地方。 2. 學生能夠完成老師教導的電腦或行動載具的基本操作行動流程，並能在組間合作討論出新的操作方式。	活動一：大家新朋友～電腦 1. 讓學生從生活圖像中知道「電腦在生活中的運用」例如：手機載具、智慧手錶、或智慧家電與電腦的關聯性。 2. 了解未來的電腦應用，舉例：3D 列印、智慧汽車、自製程式機器人、雷射雕刻機等。 3. 和學生討論操作這些資訊設備的經驗，並提醒、培養學生使用這些設備的良好習慣。 活動二：電腦操作好簡單 1. 複習、和更進階的學習電腦和各種行動載具操作的好習慣。	win10 電腦小學堂資訊網站 http://teacher.cups.tp.edu.tw/teacher/11/11.htm	4 節

						2. 介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示的使用方式。 3. 並說明<u>輸入裝置</u>多元化的不同，讓學生分組討論日常生活中實際的操作經驗後，能進行組間的分享與反思回饋。		
第(5)週 - 第(8)週	多媒體 電腦	自然 an -II-3 發覺創造和想像 是科學的重要元素 語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 科議 k-II-1 認識常見科技產品 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	常見載具、網路設備和學習平台的功能體驗	1. 認識和學會用電腦或行動載具來瀏覽影像的相關功能使用。 2. 讓學生從資訊素養相關的系列動畫中學到資訊安全、倫理和著作權等知能。並能發覺網路設備的功能是可以用來提供創造想像實體化的傳播媒介；並能覺察媒體內容是否多元且平等。	1. 完成老師指定的多媒體開啟流程、並能在組間相互教導學習相關技能。 2. 學生可以正確的判斷在動畫中有關資訊素養的相關知識；並對這些知識有所反思和回饋。	活動：多媒體電腦、行動載具 1. 教導什麼是多媒體，以及生活中常用到哪些軟硬體或 APP 來播放多媒體，同時引導學生留意媒體中是否有性別刻板的呈現。 2. 讓學生從資訊素養系列動畫中，認識和思考資訊倫理等相關知能、並培養覺知在動畫欣賞時，多媒體元素創造想像的重要性；並思考其中性別角色的表現是否多元且平等。 3. 學生在小組間討論後，可以依組別上台分享，日常生活中被教導有關資訊倫理的生活經驗。	win10 電腦小學堂資訊網站	4 節
第(9)週 - 第(16)週	中英文 快打 旋風	自然 ai -II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法	常用的數位資料存取方法	1. 讓學生認識和動手實作學到數位資料儲存的方法，從【校園打字網】內指法、注音、單字、語詞到文章，練習中英文輸入方式。 2. 讓學生學習符號的輸入方式、並熟悉快捷鍵的組合輸入後。在網頁上練習跨領域的主題關卡，來察覺到生活中環境的問題和資訊科技溝通的方法和管道。	1. 學生用正確的指法來輸入中英文的繕打和提高 WPS 的數據；自己並能發覺加快輸入速度的改變方式。 2. 能正確和快速的輸入標點符號和快捷組合鍵的應用；並在課堂上能相互合作、和提醒周遭的朋友相關要注意的輸入事項細節。	活動：中英文快打旋風 1. 教導鍵盤的基本介紹，如：功能鍵區、打字鍵區、編輯鍵區、方向鍵區、數字鍵區等等。 2. 教導學生正確的打字姿勢：以老師拍攝學生各種打字姿勢為教材，讓學生察覺自己的姿勢是否正確。 3. 一再教導、提醒學生打字時是以 2 隻手、10 隻手指頭分工合作，來養成輸入時的好習慣。 4. 教導學生使用 WordPad 開啟、編輯與儲存文件檔案。 5. 並能和組員討論 WordPad 和 Word 的異同之處後，讓其他領域課程的老師以 iPad 進行教學時可以更有效率。	校園打字網 http://host3.nmes.tyc.edu.tw/~school/105_school_typing/	8 節
第(17)週 - 第(20)週	檔案 收納 賈維思 中文 自我介紹	數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題 自然 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、	生活中數位資料邏輯化的管理方法	1. 教導學生認識和學會正確安全操作數位資料的管理方式後，能解決日常生活中不同領域的資料在電腦或行動載具中樹狀結構的儲存方式。	1. 學生可以完成老師指定的檔案創建或刪除。 2. 熟悉標點符號的輸入和自我介紹段落的完成；並能在小組內討論後，由代表上台分享該組最優秀的作品、和對其他組別有所反思	活動一：檔案收納賈維思 1. 教導學生為什麼要管理檔案：管理檔案的好處、與不管理檔案會造成的現象做說明。 2. 並讓學生將「電腦系統中管理檔案」的思維映射到日常生活中，那	win10 電腦小學堂資訊網站、校園打字網、三年級上學期語文領域課文	4 節

年級	三年級	年級課程 主題名稱	插電數位新生活	課程 設計者	陳冠廷	總節數 上/下學期	20 節 / 下學期
符合 彈性課程 類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☒ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	活力、自信、勤樸、感恩		與學校願景 呼應之說明	1、認識 3D 印表機與雷射雕刻機的檔案設計與使用方式，讓學生懷有感恩的心來進行課程的學習。 2、用 word 和非常好色的軟體工具，讓學生完成校慶與畢業典禮海報的設計，展現出學生自己活力與自信的設計理念。 3、透過Gimp和Inkscape軟體的不斷嘗試，學生必須不厭其煩、多次嘗試的去編修圖片來達到設計的目標條件。			
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。		課程目標	1、學生學習文書、繪圖軟體的操作後，讓學生具備運用各種科技與資訊技能，來完成校慶、畢業典禮的海報標語佈置。 2、教導3D列表機和雷射雕刻機事先的軟體設計，讓學生具備探索問題的能力後，來完成使用科技設備處理日常生活問題。			
議題融入	應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☒ 其他議題_資訊教育_(非必選)						
融入議題 實質內涵	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得						

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 / 議題實質內涵	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(2)週	三月 再尋 0 與 1	資議 t- II -1 體驗 常見的資訊系統 綜 2d-II-2 分享 自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 藝術 3- II -1 能 具備 尊重、協調、溝通等能力與態度 資 E9 利用資訊科技 分享 學習資源與心得	常見載具及學習平台之 功能 體驗	3. 能複習、 體驗 和熟悉電腦或行動載具的使用 功能 ：即基本的操作方式、和語詞、文章與符號相關的輸入方式。 4. 透過文章的繕打創作，讓學生 具備 能透過資訊媒體的 功能 來達到溝通的目的、並能 分享 自己運用資訊媒體解決生活問題的經驗。	1. 複習和熟悉電腦或行動載具的基本操作方式。 2. 複習和熟悉指法、注音、單字、語詞到文章與符號的輸入後，完成自己的文章作品後能反思自己和其他人的作品間有何優劣之處。	活動：再見插電數位新生活 1. 藉由實作與同儕合作，複習三年級上學期所學的多媒體電腦及行動載具基本操作，強化學生在日常生活中自主運用科技工具的能力。 2. 透過情境任務引導，熟悉檔案整理與搜尋技巧，並結合中英文輸入練習，完成一篇以「我的自我介紹」為主題的文章撰打任務。 3. 學生根據自我完成的作品內容進行省思，並運用評量規準給予其他同學具體的建設性回饋，培養同理與表達能力。	win10 電腦小學堂資訊網站、校園打字網 http://host3.nmes.tyc.edu.tw/~school/105_school_typing/	2 節

						4. 從語文與資訊媒體角度出發，探究自己作品在畫面呈現與文字表達上是否清楚傳達核心訊息，並討論如何更有效地與他人溝通。		
第(3)週 － 第(6)週	四月 歡校慶 慶海報	藝術 1-Ⅱ-3 能 試探 媒材特性與技法，進行創作 自然 an -Ⅱ-3 發覺 創造和想像 是科學的重要元素 資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技 溝通 的方法	常用的 數位資料 存取方法	1. 學生學會插入圖片、線上圖片、圖案的操作方式，來 試探 、和 發覺 各種 數位資料 儲存的方法。 2. 學生能 發覺 到 數位資料 創造和想像的重要性，並認識簡易繪圖軟體的操作步驟，來完成校慶海報、標語的創作，來善用媒材特性、完成有效傳遞溝通訊息的作品。	1. 學生學會 word 插入圖片、線上圖片、圖案的操作方式；並學會網路搜尋素材與智慧財產的知識。 2. 學生認識簡易繪圖軟體非常好色全部的操作步驟，並完成校慶海報、標語的創作、輸出後；能著重點的上台發表自己的創作想法和呈現方式。	活動一：用 word 來塗鴉 1. 學習 word 插入影像的方式、並再次提醒檔案存取、開新檔案的好習慣養成。 2. 教導創用 C.C. 圖示的判別。 3. 線上圖片的搜尋、AI 圖片生成的差異性在哪裡。 4. 練習有趣的貝茲曲線來畫出小叮嚕的圖像。 活動二：非常好色慶校慶 4. 學習非常好色的內建或自創海報的設計方法。 5. 修正使用非常好色常見會遇到的問題，例如：絕對路徑、和相對路徑的差異性會造成不同的影像呈現方式。 6. 進而完成「校慶海報、標語」的創作，並能在作品上達到相關「不同領域、議題宣導標語、和雙語內容」的條件要求。 7. 最後，能發表自己創作的想法和給予別人的分享有所回饋。	Youtube 貝茲曲線教學 超詳細-初學者必看(有聲內嵌字幕) https://www.youtube.com/watch?v=5lbcmsH66x0&list=PLUQ3_eAEYwkeC0zc77YIRUIg&index=123&app=desktop 、小叮嚕圖像	4 節
第(7)週 － 第(14)週	五月 maker 隨你創	藝術 1-Ⅱ-6 能 使用 視覺元素與想像力，豐富創作主題 資議 a-Ⅱ-4 體會 學習資訊科技的樂趣 自然 an -Ⅱ-3 發覺 創造和想像 是科學的重要元素	圖形元素 基本造形 的概念	3. 學生能 使用 <u>TinkerCad</u> 網站的 基本的造形 功能，拖拉出獨一無二的立體圖式鑰匙圈、並熟悉儲存和匯出檔案的流程。 4. 讓學生學會「從找尋素材、加入簡易圖示、黑白化後、再以 RDWork 設定出切割、雕刻的範圍」四個操作流程後， 發覺 到 基本造形 的創造和想像的重要性、並能 體會 學習資訊科技的樂趣。	5. 學會用 TinkerCad 網站拖拉出立體圖式的鑰匙圈、與儲存和匯出檔案的流程。 6. 讓學生學會「從找尋素材、加入簡易圖示、黑白化後、再以 RDWork 設定出切割、雕刻的範圍」四個操作流程後；能去比較和反思自己和別人作品間的優劣之處。	活動一：3D 列表機plus 的創作 教導學生用 TinkerCad 網站創作出自己的鑰匙圈。 1. 透過圖示與生活情境連結，引導學生理解 3D 圖形的基本概念與應用。 2. 以任務操作方式，引導學生探索 TinkerCad 介面並熟悉操作流程。 3. 結合創作任務，練習基本圖形與布林運算（交集、合集、差集）的應用設計。 4. 設計鑰匙圈時，學生須依實際需求探究孔徑、厚度與比例設定的合理性。 5. 生學習如何正確儲存與匯出檔案，並完成將成果上傳至指定平台的任務。 活動二：雷雕機minus 的創作 1. 先請學生選好自己的個人照，按老師規定傳輸到指定的路徑空間。	TinkerCad 網站 https://www.tinkercad.com/ photopea 網站 https://www.photopea.com/ autodraw 網站 https://www.autodraw.com/ RDWork 軟體、自編教學簡報檔	8 節

						2. 教導學生用 PhotoPEA 和 AutoDraw 兩個網站，將自己的個人照灰階化；並讓學生了解黑白並不是只有黑與白，還存在著灰階的層次。 3. 再用 RDWork V8 控制軟體完成圖片的轉檔、線條切割和雕刻的設定。 4. 老師幫學生完成雷切的過程。 5. 學生能上台分享自己創作的想法、並能對別人的設計有所回饋和建議。		
第(15)週 - 第(20)週	六月 畢業頌	自然 ai -II-3 透過 動手實作 ，享受以成品來 表現 自己構想的樂趣 資議 a-II-1 感受 資訊科技於日常生活之重要性 語文 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的 回應	圖形元素 基本造形 創作和組合的方法	3. 教導學生認識Gimp圖層的觀念，和影像結合的操作方式後，透過 動手實作 、 表現 出自己對 基本的造形 創作的樂趣。 4. 讓學生用 Inkscapeue 軟體學會、嘗試各種創意思考、和能 回應 老師對 基本造形 的影像特效教學能善加利用；並能 感受 應用資訊科技在生活上的重要性。	5. 教導學生認識Gimp圖層的觀念，和影像結合的操作方式。 6. 讓學生用 Inkscapeue 軟體學會、嘗試各種影像特效套用後的效果為何。 7. 用上述兩種網站輸出含有老師指定的內容媒體素材後，上台分享自己的作品來進行反思。	活動：自由軟體 Gimp、Inkscape 的學習 1. 透過實作引導學生探索 GIMP 編輯介面，建立影像處理的基本工具概念與應用情境。 2. 結合範例操作與任務導向學習，理解並練習圖層觀念與基礎編輯技巧。 3. 比較 GIMP 與 Inkscape 的介面邏輯，引導學生歸納不同軟體間操作的一致性與差異性。 4. 完成指定影像任務，操作基本功能如縮放、裁剪、翻轉與圖層調整，強化媒體處理技能。 5. 探究影像特效與創意應用，學生可依需求使用去背、色彩調整、材質效果與圖形組合技法。 6. 以實作任務為導向，學生依據主題完成畢業海報或教室佈置素材，體驗設計與輸出的流程。 7. 學生將創作成果上台分享，說明設計理念並與同儕互評交流，強化表達與溝通素養。Gimp 圖片編輯軟體介面的介紹	Gimp、Inkscapeue 線上教學網站 http://www.cyes.tyc.edu.tw/home/e-learning/zi-xun-jiao-yu	6 節
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(12)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： ☐ 無 ☒ 有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(1)人、自閉症(0)人、（自行填入類型/人數） ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 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)：◎三甲黃生及吳生注意力及表達能力較同儕落後許多，故：1. 教師教學時給予較多實物、圖示輔助學生了解。 2. 安排較有耐心同學同一組別，給予活動流程提醒及示範學習。 3. 評量方式：(1). 能指出操作目標代替詢問。 (2). 鍵盤、滑鼠操作方式改以手指指出即可。						

特教老師姓名：連翎均、段奕勤
普教老師姓名：陳冠廷

- 填表說明：
1. 第一類課程需跨領域，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。
 2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
 3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。