

嘉義縣圓崇國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	資訊科技運用	課程 設計者	邱永興	總節數 /學期 (上/下)	20/上
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 <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 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						
學校 願景	健康、有品、共好、卓越	與學校願景呼應 之說明	透過有效的資訊學習，與其他的科目結合，搭配不同科目的內容，能對其他科目做出更有效的輔助功能，並透過合作，分享，網路平台的建置與使用，能達到更好的生活，對他人及社區，完成更好的目標，達到卓越的目的				
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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. 透過網路資訊設備查詢並具備了解自身、環境及世界的關連的表養及表達能力 2. 能使用資設備備及網路訊息，理解各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題 3. 能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見				
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題：資訊教育(非必選)						
融入 議題 實質 內涵	資訊教育 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。						

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(3)週	螢幕內的機器人~電腦	綜合領域 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 科議 k-II-1 認識常見科技產品 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 學習計畫 認識學習計畫的重要性 1 認識電腦教室規則 2 認識電源鍵的特徵 2 認識鍵盤的分布 3 認識滑鼠的使用	1 學生規劃、擬定自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。 2 體驗電腦教室的設備 3 能理解如何操作電腦教室的設備並體驗常用的資訊設備	1. 能完成自主學習計畫。 2 能說出電腦室的規則 3 能說出各項電腦設備名稱 4 能完成正確的開機與關機 5 能完成簡單的打字 6 能流暢的使用滑鼠	<p><教師導學> 簡介本學期課程。 引導學生構思學習計畫： 1. 擬定學習目標 2. 決定學習策略</p> <p><教師導學> 1. 電腦教室的功能 2. 電腦教室的使用方式 3. 規則與座位安排</p> <p><學生自學> 1. 透過開機與關機來了解電腦和一般家電的不同 2. 用滑鼠探索電腦的畫面 3. 點擊圖示來練習滑鼠的使用單擊與雙擊的不同</p> <p><組內共學> 1. 分組畫出各項電腦的設備 2. 分組動手操作螢幕，轉動到適合自己的位置及高低 3. 分組打出 1 到 5 0 的數字來試試鍵盤的功能 4. 分組透過簡單的小遊戲來使用滑鼠，分組來操作我是小廚師網路遊戲滑鼠的使用，組內分享如何取得高分及操作技巧</p> <p><組間互學> 分組競賽-我是小廚師網路遊戲並互相討論，報告自己組擅長的方式，並從別組中得到回饋，並報告比較自組和他組的差別</p>	p c 鍵盤滑鼠小遊戲 https://sites.google.com/a/takes.tn.edu.tw/data_manage1/projects	3
第(4)週-第(6)週	電腦的好兄弟~平板及手	科議 k-II-1 認識常見科技產品。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。	1. 認識平板的使用方式 2. 認識電子載具各種符號並正確的使用	1. 能體驗平板 2. 能運用各種電子載具符號	1. 開啟行動載具 2. 使用行動載具進行遊戲	<p><教師導學> 透過操作，了解平板上各項圖示的意義</p> <p><學生自學> 1. 透過操作，能輸入一些簡單的文字 2. 透過簡單的小遊戲，能了解平板無線上網的功能及簡單的操作</p> <p><組內共學> 1. 透過操作，開啟平板 2. 分組透過插座與線路，使平板能充電，並分享個人使用經驗，以及如何察覺平板的電力</p> <p><組間互學></p>	p c 鍵盤滑鼠小遊戲 https://sites.google.com/a/takes.tn.edu.tw/data_manage1/projects	3

	機					各組間互相討論如何電量的重要性，報告自己組別操作的心得，分享不同組間的經驗並給予回饋		
第(7)週 - 第(12)週	電腦森林	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	1. 操作小畫家的各項功能，並反覆的操作及練習	1. 能運用小畫家複製貼上功能	<p>1. 能完成繪製幾何圖形</p> <p>2. 能完成複製貼上的技巧</p> <p>3. 能上台分享</p>	<p><教師導學></p> <p>1. 透過示範，開啟繪圖軟體</p> <p>2. 透過操作，畫出長方形與三角形</p> <p>3. 透過操作，將長方形與三角形結合成一棵樹並填入顏色</p> <p><學生自學></p> <p>由學生練習老師所操作的部分並加以練習</p> <p><組內共學></p> <p>4. 透過分組操作，畫出一個橢圓形，當作範圍</p> <p>5. 透過分組操作為樹林填顏色</p> <p>6. 透過分組操作，存檔並介紹存檔的操作方法</p> <p><組間互學></p> <p>1. 透過發表，想出如何在範圍內種滿了相同的樹，形成森林</p> <p><教師導學></p> <p>2. 透過示範，將一棵樹複製並貼上兩棵樹</p> <p>3. 透過指導，確認學生能正確的操作並存檔</p> <p><學生自學></p> <p>學生操作老師所示範的項目並存檔</p> <p><教師導學></p> <p>1. 透過示範，指導如何開啟之前的存檔</p> <p>2. 透過分組學生操作，學生將前操作的作品呈現</p> <p>3. 透過反覆的操作，複製出許多的樹木並填入範圍</p> <p>4. 透過操作，學生存檔作品</p> <p><組內共學></p> <p>1. 透過分組操作，學生將之前的作品讀出</p> <p>2. 透過分組操作，學生練習複製貼上功能並製作更多的電腦樹</p> <p>3. 透過分組操作，學生能製作出不同顏色的樹並填上不同的色彩</p> <p><組間互學></p> <p>1. 學生上台發表自己的作品</p> <p>2. 學生分享創作的經驗，並比較自組和他組的差異性</p>	<p>p c</p> <p>繪圖軟體</p> <p>投影機或大型螢幕</p>	6
第(13)週 - 第	泡	<p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以</p>	<p>1. 圖形</p> <p>2. 幾何圖形</p> <p>3. 作品</p>	1. 能運用不同的幾何圖形並加以組合	<p>1. 能組合不同的圖形</p> <p>2. 上台分享</p>	<p><教師導學></p> <p>1. 透過操作，開啟繪圖軟體</p> <p>2. 透過示範，繪出圓形</p> <p>3. 透過示範，將圓形變大或變小</p> <p>4. 透過示範，將螢幕上填滿大大小小不同的圓形</p> <p>5. 透過操作，將做好的圖形存檔</p>	<p>p c</p> <p>小畫家繪圖</p>	6

<p>(18)週</p>	<p>泡與彎月</p>	<p>資訊科技分享資源的方法。</p>				<p><學生自學> 練習教師所操作的內容，並練習存檔</p> <p><組內共學> 1. 透過操作，各組將不同的圓形填入不同的顏色 2. 透過操作，各組能構成整個自己喜歡畫面或背景 3. 透過操作，各組將的圖案存檔</p> <p>1. 透過操作，各組讀取自己的圖案，為各組的圖案加上背景</p> <p><組間互學> 發表自己組別的作品，並為各組的圖案取名稱，並比較發表自己和他組的不同，</p> <p><教師導學> 1. 開啟繪圖軟體 2. 藉由示範將背景由油漆桶將背景填黑 3. 藉由示範，用滑鼠畫出一個黃色的大圓 4. 藉由示範，用滑鼠畫出一個黑色的大圓 5. 藉由示範，由兩個圓組成彎月 6. 藉由示範，將彎月存檔 7. 藉由操作，學生個別練習 並存檔</p> <p><組內共學> 1. 藉由操作，各組將之前的檔案讀出 2. 藉由示範，將數個圓累積成雲朵 3. 各組以噴槍塗出星星 4. 各組藉由操作，學生繪製夜空並存檔</p> <p><組間互學> 1. 各組藉由操作，各組讀出自己的檔案並發表</p>	
<p>第(19)週 - 第(20)週</p>	<p>我的小小畫家</p>	<p>綜合領域 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分</p>	<p>1. 作品 2. 資訊系統 (平板或電腦) 3. 學習計畫</p>	<p>1 體驗利用資訊系統創作作品 2 能發表自己的想法並與他人互動 3 學生規劃、完成自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。</p>	<p>1. 能流暢發表自己的作品 2. 能檢視並反省自主學習計畫。</p>	<p>1. 各組學生開啟繪圖軟體並從三個題目中選一個圖目繪圖 2. 發表自己的繪圖，並比較和他組的差異</p> <p><教師導學> (1) 提問一(連結學習方法): 我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想: 操作、練習以及發表...) (2) 提問二(連結學習成果): 你印象最深刻的是學會了什麼? 或知道了什麼有趣的事? (3) 提問三(連結反思): 你覺得哪一種學習方法讓你學得最好? 為什麼? 2. 引導學生準備發表內容: 除了原有的學習成果展現, 鼓勵學生在分享中加入學習方法的回顧與反思。</p>	<p>P C</p> <p>2</p>

	享資源的方法。					
教材來源	<p style="text-align: center;"> <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>					
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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(20)節 (以連結資訊科技議題為主) </p>					
特教需求學生課程調整	<p> ※身心障礙類學生：<input 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 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. <p style="text-align: center;"> 特教老師姓名： 普教老師姓名：邱永興 </p> </p>					

年級	三年級	年級課程 主題名稱	資訊科技運用 網路小高手	課程 設計者	邱永興	總節數 /學期 (上/下)	20/下
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 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						
學校 願景	健康、有品、共好、卓越	與學校願景呼應 之說明	透過有效的資訊學習，與其他的科目結合，搭配不同科目的內容，能對其他科目做出更有效的輔助功能，並透過合作，分享，網路平台的建置與使用，能達到更好的生活，對他人及社區，完成更好的目標，達到卓越的目的				
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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. 透過網路資訊設備查詢並具備了解自身、環境及世界的關連的表養及表達能力 2. 能使用資設備備及網路訊息，理解各種媒體訊息的差異性並解決自身所到的問題 3. 能使用基本的電腦設施與網路藉此與他人互動達到團隊合作的目標，樂於分享自己的看法與意見				

議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題：資訊教育(非必選)
融入 議題 實質 內涵	資訊教育 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

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	網 路 小 高 手	<p>綜合領域 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人 互動及合作的方法。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通 的方法。</p>	<p>1 學習計畫 2 認識網址 3 認識網站</p>	<p>1 學生規劃、擬定自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。 2 透過不同的練習體驗網址的簡單操作並與他人互動 3. 能透過網站的安排了解不同人的想法並與他人互動及合作</p>	<p>能完成自主學習計畫。</p> <p>1. 能查詢不同的網址</p>	<p><教師導學> 簡介本學期課程。 引導學生構思學習計畫： 3. 擬定學習目標 4. 決定學習策略</p> <p><教師導學> 教師能上網操作為為的快打高手並熟悉鍵盤的使用 透過操作能到圓崇國小網站了解圓崇國小網站訊息</p> <p><學生自學> 學生透過操作能到圓崇國小網站了解圓崇國小網站訊息</p> <p><組內共學> 1. 分組透過操作，各組能啟動瀏覽器並了以滑鼠點閱各項超連結</p> <p><組內共學> 按照學習單的指示，各組能一步一步完成找尋不同的網站指令（例：查詢今日菜單，班級人數，學校最新消息）</p> <p><組間互學> 根據學習單的指示到不同的網站並發表一個最喜歡網站完成查詢</p>	Pc www · y t p s · c y c · e d u · t w	5

						<學生自學>		
第(6)週 - 第(10)週	解答高手	科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗	認識關鍵字	1. 能體驗網站中關鍵字的運用方法	1. 能使用行動載具	互相交換意見，並找到各組想要的網站 <教師導學> 透過操作，能開啟行動載具 <學生自學> 學生透過操作利用平板載具了解圓崇國小網站訊息 <組間互學> 2. 透過分組，進行問題競賽 3. 透過展示，宣布簡單問題 3 透過分組並查詢簡單的字並查看結果 4. 透過操作，將結果複製下來，並貼在文書軟體 <組間互學> 將找到的結果存成檔案，並與他人分享 <學生自學> 經修正後各組自行製成不同的檔案	行動載具 google 查詢	5
第(11)週 - 第(15)週	不是巧虎是卡虎	資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。	操作 KAHOOT	1. 能體驗 kahoot 系統的操作方式並熟悉 2. 能運用 kahoot 並與他人互動	. 能正確的回答題目	<教師導學> 教師教導如何使用卡虎 <學生自學> 學生透過操作能使用卡虎 <組內共學> 1 透過操作，各組開啟行動載具 2 開啟 kahoot，各組並填寫自己的代號 3 透過操作，各組選擇正確的答案 4 透過操作，各組反覆使用不同題目 <組間互學> 透過各組競賽，互相比較積分，並討論策略的不同	kahoot	5

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>我的最愛</p>	<p>綜合領域 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p>	<p>利用網站獲得資訊 1 學習計畫</p>	<p>1. 能體驗網站功能能熟悉網路的簡單操作儲存並記憶 2. 能運用網路的安排了解不同人的想法並互動及合作 3 學生規劃、完成自主學習計畫，選擇合宜策略，培養自學態度。</p>	<p>1. 能將喜愛的網站加入我的最愛 2. 能檢視並反省自主學習計畫。</p>	<p><教師導學> 1) 提問一(連結學習方法): 我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想: 操作、練習以及發表...) (2) 提問二(連結學習成果): 你印象最深刻的是學會了什麼? 或知道了什麼有趣的事?</p> <p><組內共學> 1 透過分組操作，各組利用使用瀏覽器 2 透過分組操作，各組選擇五個自己喜歡的不同性質網站並瀏覽 <教師導學> 教師教導網頁性質原則 <學生自學> 4 透過操作，各組將喜歡的搜尋網站設為首頁 <組間互學> 3 向其他組別推廣網站並比較差異性</p> <p>1. 各組學生開啟繪圖軟體並從三個題目中選一個圖目繪圖 2. 發表自己的繪圖，並比較和他組的差異</p> <p><教師導學> 1) 提問一(連結學習方法): 我們這學期/這單元用了哪些方法來學習資訊呢?(引導學生回想: 操作、練習以及發表...) (2) 提問二(連結學習成果): 你印象最深刻的是學會了什麼? 或知道了什麼有趣的事? (3) 提問三(連結反思): 你覺得哪一種學習方法讓你學得最好? 為什麼? 2. 引導學生準備發表內容: 除了原有的學習成果展現, 鼓勵學生在分享中加入學習方法的回顧與反思。</p> <p><教師導學> (3) 提問三(連結反思): 你覺得哪一種學習方法讓你學得最好? 為什麼? 2. 引導學生準備發表內容: 除了原有的學習成果展現, 鼓勵學生在分享中加入學習方法的回顧與反思。</p>	<p>Pc 網頁瀏覽器</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	-------------	---	----------------------------	---	--	--	---------------------	--------------------------------------

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	<p>※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)</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：1. 2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名：邱永興</p>							