

嘉義縣六腳鄉蒜頭國小 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	科技好好玩(一)	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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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	健康、創新、關懷、合作	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. 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。				
議題融入							

融入議題 實質內涵								
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

<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.電腦的基本介紹</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. 學生能夠正確操作電腦的開機功能，依照步驟啟動電腦，並確認系統正常運作。</p> <p>2. 學生能熟練運用平板或筆電的觸控功能，包括點擊、滑動、放大縮小等基本手勢，靈活操作裝置。</p> <p>3. 學生能正確切換各種輸入法，並練習使用中文輸入法輸入文字，提升中文打字的速度與準確度。</p>	<p>一、自學探索</p> <ul style="list-style-type: none"> 查資料：認識作業系統與常見應用軟體。 操作任務：滑鼠練習、桌面與視窗操作。 小遊戲：【滑鼠小尖兵】遊戲操作訓練。 紀錄疑問：記下操作中遇到的困難或不懂的地方。 <p>二、組內共學</p> <ul style="list-style-type: none"> 觀察同學操作，學習彼此技巧。 分享創意與解法，共同記錄學習難題。 <p>三、組間互學</p> <ul style="list-style-type: none"> 各組發表成果，互相學習操作方法。 整理共通困難，全班討論解決。 <p>四、教師導學</p> <ul style="list-style-type: none"> 解釋學生常見問題，加強示範操作。 鼓勵創意表現，提升學習動機 	<ul style="list-style-type: none"> 滑鼠操作練習遊戲：滑鼠小尖兵 練習點擊、拖曳、雙擊、右鍵等基本操作 建議使用網站： - ABCya - Mouse Practice - IT Guru Mouse Training 視窗操作模擬工具（Windows 介面仿真） 學生模擬開啟應用程式、操作開始功能表等 	<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. 學生能分辨 IE 與 Google 瀏覽器，並正確操作使用。</p> <p>2. 學生能區分「無法登入」與「沒有網路連線」的不同狀況。</p> <p>3. 學生能正確運用搜尋引擎，找到所需的相關資料。</p>	<p>一、學生自學（探索學習）</p> <p>學生透過閱讀與查詢，實際操作以下項目並記錄問題：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 認識瀏覽系統（如 edge chrome firefox） • 舉例視窗與行動軟體（如 Windows、iOS、Android） <p>二、組內共學（合作學習）</p> <ul style="list-style-type: none"> • 觀摩同組同學的操作技巧 • 分享彼此創意做法與操作策略 • 記錄並討論遇到的難題或困惑 <p>三、組間互學（交流學習）</p> <ul style="list-style-type: none"> • 各組簡短報告操作經驗與學習收穫 • 學習其他組的優秀技巧或創意方法 • 整理共通困難，作為全班學習參考 <p>四、教師導學（引導與回饋）</p> <ul style="list-style-type: none"> • 解釋與補充學生探索過程中較難理解的操作項目 • 示範常見錯誤與正確操作方法 • 鼓勵創新表現，提升學習動 	<ul style="list-style-type: none"> • 實體或模擬裝置（電腦與平板）進行系統與瀏覽器辨識 • 任務學習單：比一比瀏覽器、找找看你用的是什麼作業系統 • 投影片或教學影片介紹三大瀏覽器與三大作業系統 	<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. 學生正確使用瀏覽器與關鍵字搜尋學校網頁及 FB 粉絲專頁 2. 學生利用搜尋網站蒐集校園動植物、社區溫泉、廟宇資料並判讀正確性 3. 學生摘取網站重點、整理並發表</p>	<p>引導階段</p> <p>一、教師導學（概念引導）</p> <ul style="list-style-type: none"> 介紹常見瀏覽器：如 Internet Explorer、Firefox、Chrome，說明特色與差異。 說明搜尋入口網站：以 Google 和 Yahoo 為例，示範如何輸入關鍵字搜尋資訊。 <p>二、學生自學（實作探索）</p> <ul style="list-style-type: none"> 關鍵字搜尋實作：學生實際搜尋學校官網與 Facebook 粉專，體驗資訊檢索過程。 閱讀學習文本：了解搜尋技巧與網頁判讀方法。 <p>三、小組合作學習（主題探究）</p> <ul style="list-style-type: none"> 主題討論與分工：決定探索主題，分配搜尋任務。 分組搜尋與資料整理： 學生記錄、整理與統整資料，準備發表簡報。 <p>四、組間互學（發表與互評）</p>	<ul style="list-style-type: none"> 實際網頁搜尋練習（Google、Yahoo） 操作示範簡報或螢幕錄影教學影片 任務學習單（如關鍵字搜尋紀錄單、資料統整表 	<p>6</p>
---------------------	---------------	--	-----------------------------	---	---	---	--	----------

					<ul style="list-style-type: none">• 成果發表：各組上台報告蒐集到的資料與學習成果。• 互相回饋：其他組針對報告給予建議，包括內容吸引力、主題清晰度與表現方式。 <p>五、教師總結與表揚</p> <ul style="list-style-type: none">• 總結與指導：教師分析每組優點與改進方向。• 公開表揚：表揚具創意、內容完整的小組，鼓勵全班持續精進。•		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第(15)週-第(20)週</p>	<p>射擊遊戲</p>	<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。 2.資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 3.資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>Scratch 操作介面及程式積木的使用</p>	<p>1.學生能蒐集與整理想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。 2.學生能使用 Scratch 程式與他人合作產出想法與作品。 3.能利用 Scratch 程式作業分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 學生能夠蒐集並整理多元資源，順利完成程式設計相關作業。 2. 學生能運用 Scratch 程式設計工具，與同儕協作共同完成專題作品。 3. 學生能善用資訊科技，分享自己對試玩體驗的心得與感想。</p>	<p>一、教師導學階段</p> <ul style="list-style-type: none"> 引導學生回顧 Scratch 介面與基本積木指令 示範簡單互動小遊戲或動畫專題成品 說明「專題任務目標」與評量方式 協助學生分組、選定主題（如故事動畫、互動遊戲、知識問答等） <p>二、學生自學與資料蒐集</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生查找相關素材（圖片、背景音樂、角色設計靈感等） 閱讀相關文章、影片或學習單，了解設計邏輯與動畫流程 初步規劃作品內容（使用紙本繪圖或故事腳本規劃單） 記錄學習過程中的問題與需求 <p>三、組內協作與 Scratch 專題設計</p> <ul style="list-style-type: none"> 小組分工製作 Scratch 專題 <ul style="list-style-type: none"> 角色設計／腳本撰寫／音效選擇／積木程式編排等 教師巡迴指導，協助解決技術問題或邏輯錯誤 鼓勵學生加入互動元素，如按鍵控制、分數計算、動畫切換 <p>四、組間互學（發表與互評）</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生發表試玩後的感想與回饋，說明哪裡有趣、哪裡可改進 教師總結全班學習成果，點出各組亮點與改進方向 表揚創意表現佳、團隊合作佳的組 	<ul style="list-style-type: none"> Scratch 線上平台： https://scratch.mit.edu/ 規劃腳本學習單（角色／背景／對話／程式邏輯） 試玩心得單（喜歡的部分／需要改進的地方） 組內工作分配表與學習歷程紀錄單 教師簡報（專題步驟說明與示範） 	<p>6</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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫) 普教老師姓名:(打字即可)林如洋</p>

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