

彰化縣縣立埔鹽國民小學 112 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明 總表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校自發、互動、共好(各重要背景因素)、以健康、創新、勤學、感恩為(課程願景或目標)，並發展學生的多元能力 (特色)，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 □全面實施 12 年國教 / ■逐年實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期	上學期	上學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/專 題/議題 探究	生活閱讀家	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20
	國際教育	21	20	21	20	21	20	21	20		
	生活資訊家 <small>資訊教育-生生用 平板</small>					21	20	21	20	21	20
	生活美學									21	20
	深耕語文									42	40
其他類 課程	繽紛埔鹽 <small>含交通安全及融 入法律規定之教 育議題</small>	20	19	20	19	21	20	21	20	21	20
	生活資訊家 <small>資訊教育-生生用 平板</small>	1	1	1	1						
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120

年級 課程名稱	六年級	
	上學期 節數	下學期 節數
生活閱讀家	42	36
國際教育		
生活資訊家 <small>資訊教育-生生用平板</small>	21	18
生活美學	21	18
繽紛埔鹽 <small>含交通安全及融入法 律規定之教育議題</small>	21	18
合計	105	90

彰化縣立埔鹽國民小學 112 學年度 三年級 生活閱讀家 彈性學習課程 (校訂課程)

彰化縣立埔鹽國民小學 112 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】主軸課程地圖規劃				
課程目標	1. 實際分析與判讀故事的特點。 2. 實際規畫與執行一場『小小說書人』的計畫。 3. 具備主動積極與負責的學習態度。 4. 從故事內容中深入反思,並活用於生活中。		類型 <input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	
設計理念	時代的巨輪不斷的向前滾動,學習的方式也從傳統的套裝知識,演變為因時因地並依學習者需求而設計不同課程的組合,更強調自我學習能力的建立,這種能力便是終生學習的能力;而在未來世代裡,老師應給學生一把主動探究的梯子,讓孩子們越來越積極主動探究;讓孩子們隨著好奇心越爬越高;讓孩子的學習目標越來越開闊;讓孩子們快樂指數向上提升;進而更一步步、有層次的提升孩子們的在學習時向上爬升的能力,所以老師要帶領著孩子們藉由故事情境進行反思,進而落實在生活中。從而養成能帶著走的閱讀力、思辨力、溝通力、創造力及國際力。			
核心素養 <融入議題之實質內涵>	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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	閱讀力是學習的基礎工具,透過生活閱讀家課程的進行,配合校課程願景與發展,培養核心素養及型塑本校之學生圖像,賦與學生具有面對未來生活的素養能力。
	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-A3	具備擬定計畫與實作的能力,並以創新思考方式,因應日常生活情境。		
	E-B1	具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養,並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能,能以同理心應用在生活與人際溝通。		
	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。		
	E-C1	具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力,理解並遵守社會道德規範,培養公民意識,關懷生態環境。		
	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。		
	E-C3	具備理解與關心本土與國際事務的素養,並認識與包容文化的多元性。		
時間	年級	三年級 第 1 學期	三年級 第 2 學期	
	節數	21	20	
培養能力 (埔鹽國小的學生圖像)	<input type="checkbox"/> 國際力 <input checked="" type="checkbox"/> 思辨力 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀力 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> 國際力 <input checked="" type="checkbox"/> 思辨力 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀力 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通力	

(學習內容) 教學重點		<p>①打開你的『眼』</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能從眾多圖書中找到自己喜歡的書。 ◎能安靜的閱讀故事中的內容。 <p>②大『話』家</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能運用六何法從故事內容中找出何時 (when)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何地 (where)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何人 (who)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何事 (what)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出為何 (why)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出如何 (how)。 <p>③小『畫』家</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能從故事中的內容得到省思, 並與生活經驗相連結。 ◎能和同儕分享故事內容。 ◎能畫下從故事的內容得到的心得。 	<p>①放『眼』新世界</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能就一『主題』找到自己喜歡的書。 ◎能安靜的閱讀故事中的內容。 ◎能找出文本的脈絡。 <p>②戲『說』生活</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎以分組討論的方式, 找出故事中的人、事、時、地、物。 ◎就各組討論結果, 上台報告。 ◎就各組討論結果, 上台報告。 ◎『唱作俱佳』, 演給你看。 <p>③天真吾『寫』</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能仿寫故事中的短句。 ◎能找出文本的脈絡。 ◎能自己預測或推論故事的發展。
學習表現	認知	<ul style="list-style-type: none"> ◎能跟著老師讀出故事書的內容。 ◎能回答老師就故事內容的提問。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎能自己唸讀故事書中的內容。 ◎能自己說出故事的大意。
	技能	<ul style="list-style-type: none"> ◎能喜愛閱讀故事書。 ◎能說出聽聞的內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎能主動閱讀書報雜誌。 ◎能主動與人分享閱讀心得。
	情意	<ul style="list-style-type: none"> ◎熱情自發的態度。 ◎啟動自主的學習。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎熱情自發的態度。 ◎啟動自主的學習。
教學活動	方法與策略	<ul style="list-style-type: none"> ◎導讀法：讓孩子能正確的讀出故事書內容。 ◎六何法：指導孩子從故事書內容找出人、事、時、地……等。 ◎提問法：藉由提問的方式, 讓孩子重述故事內容。 ◎詞彙教學：詞彙理解與擴充。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎六何法。 ◎因果關係法：掌握文本句子的因果關係, 可增進對文本的理解及文章的脈落。 ◎理解監控：藉由提問的方式, 讓孩子重述故事內容。 ◎推論預測：孩子能大膽假設故事發展
	學生表現任務	<ul style="list-style-type: none"> ◎讓孩子能正確的讀出故事書內容。 ◎孩子能從故事書內容找出人、事、時、地……等。 ◎能理解詞彙的意思並找出相似或相反詞。 ◎藉由提問的方式, 孩子能重述故事內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎讓孩子能擴展詞彙的認識, 了解詞意。 ◎孩子能活用詞彙, 從短語到句子。 ◎能完成一篇短文的填寫。 ◎能樂於參與『說來話長』活動---句子加長。 ◎能樂於參與『加油添醋』活動---短文仿寫。

彰化縣立埔鹽國民小學 112 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】 主軸課程地圖規劃

	◎能樂於參與『語詞接龍』活動。 ◎能樂於參與『明辨是非』活動。	
評量方式	◎態度檢核 ◎課堂問答 ◎智慧王活動(相似相反詞) ◎學習單 (畫下心得)	◎態度檢核 ◎分組討論 ◎上台報告 ◎說來話長 ◎學習單 (寫下心得)

彰化縣立埔鹽國民小學 111 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】
 實施進度 第 1 學期(依週次)

教學期程	主題或單元活動內容	節數	教學資源及學習策略	評量方式	備註
第 1 週	1.教師帶著學生共讀「妖怪交通安全」繪本，培養孩子的安全教育觀念。 2. 全班進行閱讀。 3.能安靜的自行閱讀。	1	1. 圖書館。 2. 繪本-妖怪交通安全。 3. 老師準備相機或手機 4. 學生能從繪本中獲得安全教育相關的常識，並懂得如何保護自己安全。	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 2 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出自己為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 3 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的人物有哪些？主角是誰？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 4 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中故事的發生時間、地點？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 5 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的故事大意？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 6 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.畫下這本書讓你印信最深刻的情節？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 7 週	月考週				
第 8 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師	

	3.能安靜的自行閱讀。		3. 學生實際找書、看書	引導或自發性進行觀察	
第 9 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出自己為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 10 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的人物有哪些？主角是誰？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 11 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中故事的發生時間、地點？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 12 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的故事大意？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 13 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.畫下這本書讓你印象最深刻的情節？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 14 週	月考週				
第 15 週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2. 全班各自進行閱報活動。 3. 說出最喜歡的一篇報導 4. 找出並畫下佳句。	1	1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找報、看報	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 16 週	校慶週				
第 17 週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2. 全班各自進行閱報活動。 3. 說出最喜歡的一篇報導 4. 說出報紙名稱、出版日期及第幾版。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 18 週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡	1	1. 各班教室	1. 體驗實作	

	的一份報紙。 2. 全班各自剪下最喜歡的一篇報導。 3. 寫出報紙名稱、出版日期及第幾版。 4. 寫出佳句。		2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找報、看報	2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 19 週	1. 『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2. 全班各自剪下最喜歡的一篇報導。 3. 寫下心得並。 4. 畫下插圖，完成讀報作品。	1	1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找報、看報	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 20 週	期末考週				
第 21 週	成果發表	1	1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	

實施進度 第2學期(依週次)

教學期程	主題或單元活動內容	節數	教學資源及學習策略	評量方式	備註
第1週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第2週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第3週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些？主角是誰？ 4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 紀錄書的人物、主角	
第4週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點？ 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第5週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 全班進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第6週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第7週	月考週				
第8週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第9週	校外教學週				
第10週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點？ 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄與分享	
第11週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄	

	3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些？主角是誰？ 4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。		3. 學生實際體驗、觀察	與分享	
第12週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第13週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第14週	月考週				
第15週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第16週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些？主角是誰？ 4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第17週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點？ 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第18週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 說出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節？	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享	
第19週	成果發表		1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第20週	期末考週				

彰化縣縣立 埔鹽 國民小學 112學年度第 一 學期 三 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程類別	1. ■統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3. □其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/ <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
呼應學校背景、課程願景及特色發展	1. 透過主題式英語教學，貼近學生的生活，引發學習興趣，進而能運用所學於日常生活中。 2. 藉由探索不同文化的風土民情與差異性，培養關懷包容觀。 3. 結合節慶，透過不同的教學方式引發學生學習，並能從中學到多元文化的差異。 4. 透過各國文化節氣的介紹，培養孩子國際觀。							
核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 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. 探索日常英語生活情境。 2. 應用字詞、生活用語及簡易句型進行對話。 3. 增進學生對多元文化的基本認識與尊重，開展學生的世界觀。							
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育					
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1週	1	準備週				介紹課程內容。	能專心聽講	
第2週 ~ 第3週	2	主題情境 英語一	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac- II -2簡易的生活用語。	主題英語情境一：探索文具用品 1. 介紹文具用品單字(鉛筆、橡皮擦、尺、書包、鉛筆盒、彩色筆、蠟筆、剪刀、膠	1. 能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型	文具用品單字與圖片。

			的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。			水、美工刀、釘書機、筆…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的文字用品單字回答問題。 3. 利用文具用品單字套用句型。 4. 學生練習句型。	3. 藉由對話檢核發音正確性。	
第4週 ~ 第5週	2	主題情境 英語二	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2 簡易的生活用語。	主題英語情境二：運動大搜索 (2 節) 1. 介紹運動項目單字(跑步、籃球、羽毛球、足球、棒球、游泳、保齡球、乒乓球、獨輪車…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的運動項目單字回答問題。 3. 利用運動項目單字套用句型。 4. 學生練習句型。	1. 能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3. 藉由對話檢核發音正確性。	運動項目相關單字與圖片。
第6週 ~ 第7週	2	主題情境 英語三	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2 簡易的生活用語。	主題英語情境三：學校設施大探險 (2 節) 1. 介紹學校設施單字(辦公室、教室、自然教室、藝文教室、視聽教室、溜滑梯、翹翹板、盪鞦韆、操場、單槓、籃球場…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的學校設施單字回答問題。 3. 利用學校設施單字套用句型。 4. 學生練習句型。	1. 能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3. 藉由對話檢核發音正確性。	學校設施相關單字與圖片。
第8週 ~ 第9週	2	節慶英語 一	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要	配合節慶介紹相關單字與句型，學生能從中學習。	C-II-2 國內外主要節慶習俗。	節慶英語一：Halloween (5 節) 1. 教師利用影片或圖片介紹萬聖節的由來。 2. 教師教授萬聖節相關單字與用語。 (1) 單字：萬聖節、南瓜、南瓜燈、糖果、蝙蝠、骷髏頭、黑貓、木乃伊、	1. 能聽懂並可以使用英語回答老師詢問的問題。 2. 能唱出萬聖節歌曲。	1. 萬聖節相關單字、圖片與歌曲。 2. 萬聖節面具。

			節慶習俗。 8-III-4能了解外國風土民情。			巫婆、狼人、幽靈、殭屍、面具、吸血鬼... (2)句型: ○ What are you going to dress up as for Halloween ? ◎ trick-or-treat 3. 萬聖節歌曲教唱(trick-or-treat) 4. 學生製作萬聖節面具。	3.能創作出萬聖節面具。	
第10週 ~ 第11週	2	主題情境 英語四	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2簡易的生活用語。	主題英語情境四：服飾配件點點名(2 節) 1. 介紹服飾配件單字(長褲、短褲、牛仔褲、長裙、洋裝、西裝、帽子、襪子、鞋子、手錶、皮帶...)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的服飾配件單字回答問題。 3. 利用服飾配件單字套用句型。 4. 學生練習句型。	1.能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3.藉由對話檢核發音正確性。	服飾配件相關單字與圖片。
第12週 ~ 第15週	4	文化差異 大探險 一	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由不同國家的風俗民情介紹，增進學生對多元文化的基礎認識與尊重，開展學生的世界觀。	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 C-II-2國內外主要節慶習俗。	文化差異大探險一：悠遊美國 1.比較下列臺灣與美國的差異性(1)食物 (2)服飾 (3)文化背景 (4)節慶 2.介紹美國有名景點。 3.讓學生使用平板google map尋找美國地標(資訊教育-生生用平板) 4.學生分享印象最深刻的部份。	能比較差異性，並分享自己的想法。	美國資料介紹
第16週 ~ 第17週	2	節慶英語 二	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。	配合節慶介紹相關單字與句型，學生能從中學習。	C-II-2 國內外主要節慶習俗。	節慶英語二：Christmas 1.教師利用影片或圖片介紹聖誕節的由來 2.教師介紹聖誕節相關單字(聖誕節、平安夜、聖誕老人、拐杖糖、聖誕禮物、聖誕	1.能聽懂並可以使用英語回答老師詢問的問題。	1.萬聖節相關單字、圖片與歌曲。 2.聖誕節卡片。

			8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 8-III-4 能了解外國風土民情。			卡片、聖誕長襪、雪花、馴鹿、聖誕樹、聖誕紅、雪橇、雪人、薑餅…)。3. 聖誕節歌曲教唱(We Wish you a Merry Christmas)。 4. 聖誕卡片製作。	2. 能唱出聖誕節歌曲。 3. 能製作出卡片。	
第18週 ~ 第20週	3	文化差異大探險 二	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由不同國家的風俗民情介紹,增進學生對多元文化的基 本認識與尊重,開展學生的世界觀。	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	文化差異大探險二：悠遊英國 1. 比較下列臺灣與英國的差異性(1) 食物 (2) 服飾 (3) 文化背景 (4) 節慶 2. 介紹英國有名景點。 3. 讓學生使用平板google map尋找美國地標(資訊教育-生生用平板) 4. 學生分享印象最深刻的部份。	能比較差異性,並分享自己的想法。	英國資料介紹
第21週	1	單字大挑戰	5-II-4 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。	藉由學習單檢視這學期的學習成果。	B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	*單字對對碰 1. 教師利用前十週介紹過的主題情境英語單字設計對對碰學習單(單字對圖片)。 2. 學生個別測驗。	能完成學習單	學習單

彰化縣公立 埔鹽 國民小學 112 學年度第 二 學期 三 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育	實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共(20)節			
彈性學習課程類別	1. 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/ <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
呼應學校背景、課程願景及特色發展	以多元文化觀點為設計，藉由英語歌曲，提升學生學習興趣，並能從歌曲中學到單字、句型。							
核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 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. 藉由英語歌謠，學生能從歌曲中學到單字與句型。 2. 以學過的英語歌曲自行編排動作並發表演出。							
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育							
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容 (校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1週 ~ 第3週	3	唱唱跳跳 1	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2 簡易的生活用語。	*Clap your hands 1. 學生聆聽 Clap your hands 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Clap your hands 歌曲

			字詞。					
第4週 ~ 第6週	3	唱唱跳跳2	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*If you' re happy 1. 學生聆聽 If you' re happy 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	If you' re happy 歌曲
第7週 ~ 第9週	3	唱唱跳跳3	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*Teddy bear song 1. 學生聆聽 Teddy bear song 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Teddy bear song 歌曲
第10週 ~ 第12週	3	唱唱跳跳4	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*Brush your teeth 1. 學生聆聽 Brush your teeth 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Brush your teeth 歌曲
第13週 ~ 第15週	3	唱唱跳跳5	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*BabyShark dance 1. 學生聆聽 BabyShark dance 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	BabyShark dance 歌曲
第16週	4	小小創作	6- II -2 積極參與各種課堂	藉由歌曲學習單字	B- II -1第	1. 學生從教過的 5首歌曲抽取 1首自行編排	能藉由英語歌	

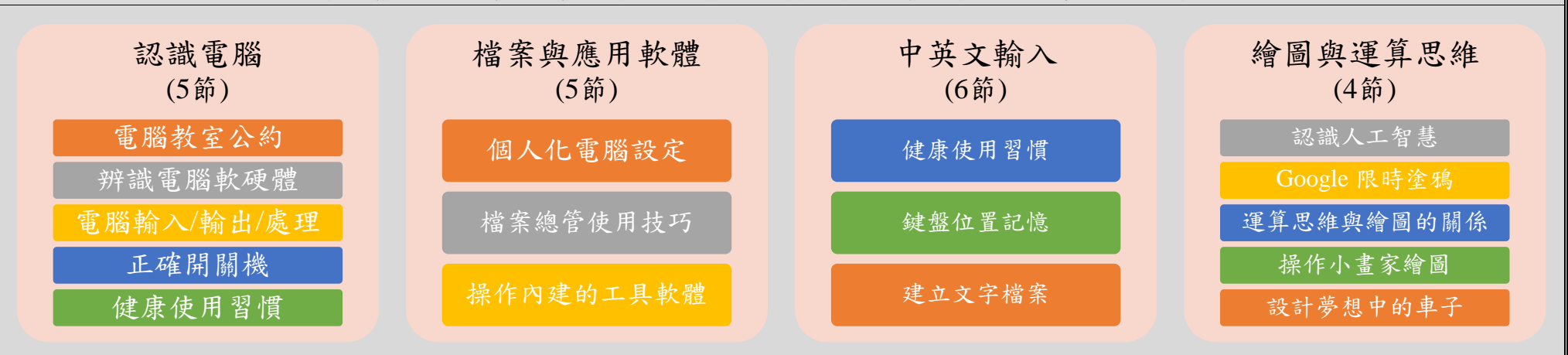
~ 第19週		家	練習活動 。	與句型，並搭配動作，讓表演更完整。	二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	動作。 2. 學生練習編排動作，教師從旁協助指導。 3. 教師驗收歌曲動作。	曲自行編排動作並發表演出。	
第20週	1	小小歌星	6- II -2 積極參與各種課堂練習活動 。	藉由歌曲學習單字與句型，並搭配動作，讓表演更完整。	B- II -1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	學生發表成果。	能藉由英語歌取自行編排動作並發表演出。	

彰化縣埔鹽鄉埔鹽國民小學 112 學年度第 1 學期三年級彈性學習 資訊 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Windows 11 電腦小小兵	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	<p>本課程介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識硬體與軟體、熟悉視窗環境、平板電腦使用及鍵盤輸入的技能，培養使用科技的基本知能。學習使用系統內建軟體小畫家練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能力。能運用運算思維的技巧繪圖，發揮創意設計「夢想中的車子」，展現思考與解決問題的能力。</p> <p>1. 交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。</p> <p>2. 系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。</p> <p>3. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>總綱核心素養面向與項目</p> <p>A 自主行動： <input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變</p> <p>B 溝通互動： <input type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>C 社會參與： <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解</p> <p>總綱核心素養具體內涵</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>				
課程目標	<p>1. 學生能體驗與實踐電腦科技解決日常生活問題，例如：取得地圖資訊、使用小算盤計算等，具備思考能力並展現科技資訊與媒體素養。</p> <p>2. 學生能使用正確的坐姿與打字姿勢，知道電腦錯誤的使用方式與其造成的負面影響，展現身心素質與自我精進的素養。</p> <p>3. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能，展現資訊素養。</p> <p>4. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力，展現資訊素養。</p> <p>5. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念，展現資訊素養。</p> <p>6. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力，展現美感素養。</p> <p>7. 學生能運用邏輯思維，分析題目並設計符合主題的圖畫，展現系統思考與美感素養。</p> <p>8. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質，展現美感素養。</p>				
配合融入之領域或 議題 <small>有勾選的務必出現在學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		

<p>表現任務</p> <p>須說明引導基準：學生要完成的細節說明</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能遵守電腦教室使用規範與正確的使用電腦習慣。 2. 學生能說出常見的電腦軟硬體，能熟練操作 Windows 作業系統，能個人化電腦、設定佈景主題與桌面圖示。 3. 學生能記憶鍵盤位置，練習中英文打字，完成兩個中英文檔案。 4. 學生能操作內建小算盤、地圖與剪取工具軟體。 5. 學生能操作內建小畫家軟體，應用繪圖及填色技巧，完成一幅創意填色畫。 6. 學生藉由體驗線上的 Quick Draw! - Google 限時塗鴉，知道人工智慧在藝術領域的簡單應用。 7. 學生能知道運算思維的概念，用於一步步畫出夢想中的車子，完成一幅彩色畫。
---------------------------------------	---

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關 學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	一、生活好幫手 – 平板 (議題： 品德教育、法治教育) 生生用平板	<p>科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>	<p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能具備遵守規則的責任心。 2. 能描述科技對生活的影響。 3. 能辨識電腦硬體。 4. 體驗操作電腦開關機、滑鼠操作。 5. 能遵守健康的電腦使用習慣。 	<p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。 2. 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 3. 教師簡單介紹電腦的起源與演變。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動一：電腦教室使用規範 (1) 學生填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約，展現法治素養。 2. 活動二：認識硬體平板的構造 (1) 教師說明電腦輸入、運算處理、輸出的運作方式。 (2) 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設 	平板操作	自製學習單

			<p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p> <p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p>	理與演練。		<p>備。</p> <p>3. 活動三：開關機與操控平板</p> <p>(1) 學生操作平板開機。</p> <p>(2) 學生從課本圖形中認識操控平板的各種方式。</p> <p>(3) 學生操作圖片放大縮小、點選與拖曳。</p> <p>(4) 練習在圖片上畫出各種圖形。</p> <p>(5) 學生操作平板關機。</p> <p>4. 活動四：平板使用習慣</p> <p>(1) 學生知道正確的姿勢與使用習慣。</p> <p>(2) 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。</p> <p>(3) 學生遊玩「坐姿糾察隊」，找出不正確的坐姿。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟課後測驗，複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。</p>		
第3週	1	<p>一、生活好麻吉 – 電腦</p> <p>(議題：品德教育、法治教育)</p> <p>生生用平板</p>	<p>科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。</p> <p>綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p> <p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p>	<p>科議 N-II-1 科技與生活的關係。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。</p> <p>綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。</p>	<p>6. 能具備遵守規則的責任心。</p> <p>7. 能描述科技對生活的影響。</p> <p>8. 能辨識電腦硬體。</p> <p>9. 體驗操作電腦開關機、滑鼠操作。</p> <p>10. 能遵守健康的電腦使用習慣。</p>	<p>1. 認識桌機</p> <p>(1) 說明電腦輸入、運算處理、輸出的運作方式。</p> <p>(2) 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設備。</p> <p>2. 開關機與操控電腦</p> <p>(1) 學生操作電腦開機。</p> <p>(2) 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。</p> <p>(3) 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。</p> <p>(4) 開啟「萬聖節-抓鬼特攻隊」，訓練滑鼠控制技巧。</p> <p>(5) 開啟「電腦接接樂」，訓練滑鼠移動技巧。</p> <p>(6) 學生操作電腦關機。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出電腦在生活中的應用。</p> <p>2. 軟體操作：能開機與關機。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【為什麼要學習電腦】、【萬聖節-抓鬼特攻隊】、【電腦接接樂】、【硬體大觀園】、【硬體連連看】、【資訊素養-坐姿糾察隊】</p>
第4~5週	2	<p>二、點點按按玩電腦</p> <p>(議題：品德教育)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>健 2b-II-1 遵守健康的</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 H-II-1 健康</p>	<p>1. 認識軟硬體概念，能舉例常見的軟體。</p> <p>2. 體驗操作 Windows 桌</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。</p> <p>2. 學生從課本圖形中簡單認識各種軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

		<p>生活規範。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	<p>數位習慣的介紹。</p> <p>健 Da-II-1 良好的衛生習慣。</p> <p>綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。</p>	<p>面。</p> <p>3. 學會操控滑鼠與視窗。</p> <p>4. 學會清潔與保養電腦，遵守健康使用原則及衛生習慣。</p>	<p>活問題。</p> <p>3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：視窗與滑鼠的操作</p> <p>(1) 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。</p> <p>(2) 學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。</p> <p>(3) 學生練習操作視窗。</p> <p>(4) 學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。</p> <p>(5) 學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。</p> <p>2. 活動二：多媒體遊樂園</p> <p>(1) 學生觀賞「清潔電腦」動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。</p> <p>(2) 學生開啟「Windows 介面大考驗」練習。</p> <p>(3) 學生觀賞「平板電腦使用教學」動畫，能說出平板使用方式。</p>  <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟課後測驗，複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。</p>	<p>的差別。</p> <p>2. 操作評量：學生能操作電腦滑鼠。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	
<p>第 6~7 週</p>	<p>3</p> <p>三、個人化 Windows 11 (議題： 人權教育)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p> <p>視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p> <p>綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<p>1. 能操作小鍵盤、地圖、剪取工具等，用以處理日常生活問題。</p> <p>2. 能美化電腦，布置符合個人習慣的環境，並欣賞同儕的布置。</p> <p>3. 進行「看圖找不同」練習，</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。</p> <p>2. 教師說明電腦個人化的概念。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：開始功能表與工作列</p> <p>(1) 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。</p> <p>(2) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。</p> <p>2. 活動二：美化電腦</p> <p>(1) 學生更換佈景主題。</p> <p>(2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。</p> <p>(3) 學生修改桌布。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。</p> <p>2. 操作評量：學生能個人化電</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

			<p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p>		<p>培養運算思維能力。</p>	<p>(4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。</p> <p>3. 活動三：軟體操作初體驗</p> <p>(1) 學生開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。</p> <p>(2) 學生開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。</p> <p>(3) 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵，擷取桌面、功能表或通知區域，並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名。</p>  <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟「硬體找不同」遊戲，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。</p>  <p>2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。</p> <p>3. 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。</p>	<p>腦，截圖、簽名、並存檔。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	
<p>第 8~9 週</p>	<p>2</p>	<p>四、檔案管理小達人 (議題：品德教育)</p>	<p>資識 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資識 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>品 EJU4 自律負責。</p>	<p>資識 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p> <p>綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。</p>	<p>1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。</p> <p>2. 能操作檔案與資料夾。</p> <p>3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生觀察課本圖形，以整理房間為例，比較整齊與雜亂的環境，描述整理資料的好處。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：檔案與二進位</p> <p>(1) 學生認知檔案概念與類型。</p> <p>(2) 學生能建立、命名、開啟、檢視檔案內容。</p> <p>(3) 學生知道檔案大小的計算單位。</p> <p>(4) 學生觀賞「二進位的電腦世界」動畫。</p> <p>(5) 學生遊玩「天兔兔大闖關」遊戲，認識二進位。</p> <p>(6) 學生從課本圖像或教室環境中認識檔案儲存裝置。</p> <p>(7) 學生開啟「電腦檔案排大小」遊戲，能比較檔</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出檔案總管的用途。</p> <p>2. 操作評量：學生能操作檔案總管，增刪改檔案與資料夾。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						<p>案大小。</p> <p>2. 活動二：檔案管理與視窗佈局</p> <p>(1) 學生能新增、命名資料夾與子資料夾。</p> <p>(2) 學生認知樹狀結構。</p> <p>(3) 學生能使用視窗佈局來排列視窗。</p> <p>(4) 學生能刪除與還原檔案與資料夾。</p> <p>(5) 學生能切換資料夾檢視與排序方式。</p> <p>3. 活動三：路徑尋寶</p> <p>(1) 學生能找到老師指定的圖片所在。</p> <p>(2) 學生能使用內建相片軟體開啟圖片檔案。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁第四課，複習所學。</p>	<p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	
第 11~13 週	3	<p>五、英文打字 ABC (議題：品德教育)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</p> <p>英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p> <p>綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p> <p>綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 記憶英打鍵盤位置。</p> <p>2. 遵守正確的指法與打字姿勢。</p> <p>3. 能操作記事本軟體進行打字。</p> <p>4. 完成一份「英文文字檔」。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：英打鍵盤基礎記憶</p> <p>(1) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。</p> <p>(2) 學生開啟英文打字 GAME，進入 1~6 關觀看打字教學動畫，並進入第 7~13 關進行英文打字練習。</p>  <p>2. 活動二：英文短句與記事本</p> <p>(1) 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。</p> <p>(2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。</p>  <p>3. 活動三：練習時間</p> <p>(1) 學生開啟英文打字 GAME，進行第 14~17 關英文打字練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. 學生開啟電腦大富翁第五課，複習所學。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出打字的正確姿勢。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成英打字作業。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【英文打字 GAME】</p>

<p>第 14~16 週</p>	<p>3</p> <p>六、中文輸入 ㄅㄆㄇ (議題： 品德教育)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 品 E1 良好生活習慣與德行。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 國 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。</p>	<p>1. 記憶中打鍵盤位置。 2. 完成一份「中文字檔」。</p>	<p>一、準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中打鍵盤。</p> <p>二、發展活動 1. 活動一：中打鍵盤基礎記憶 (1) 學生開啟記事本軟體，練習中文輸入與選字、練習標點符號輸入，完成兒歌小星星。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。</p>  <p>小星星 一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星， 掛在天上放光明，好像許多小眼睛。 一閃一閃亮晶晶，滿天都是小星星！</p> <p>(3) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。</p>  <p>2. 活動三：練習時間 (1) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。</p> <p>三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁第六課，複習所學。</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出使用的中打輸入法。 2. 操作評量：學生能完成中打作業。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【中文打字 GAME】</p>
<p>第 17~18 週</p>	<p>2</p> <p>七、電腦繪圖小畫家 (議題： 品德教育)</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 品 EJU6 欣賞感恩。</p>	<p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。</p>	<p>1. 運用想像力，操作小畫家軟體，繪製主題。 2. 完成「太陽」圖片。 3. 完成「」。 4. 欣賞同儕的作品，表達個人對美感認知與異同。</p>	<p>一、準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。</p> <p>二、發展活動 1. 活動一：認識小畫家 (1) 學生開啟小畫家軟體，認識介面。 (2) 學生能說出前景色與背景色的用途。 2. 活動二：可愛的太陽 (1) 學生運用幾何圖形與筆刷，畫出太陽。 (2) 學生將圖案裁切成合適的大小並存成圖片檔案。</p> 	<p>1. 口頭問答：學生能說出使用電腦繪圖與一般繪圖的差別。 2. 操作評量：學生能完成一幅創意填</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體、【填色小遊戲】、【小畫家介面大考驗】。</p>

						<p>3. 活動三：創意填色畫</p> <p>(1) 學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。</p> <p>(2) 學生使用文字工具在圖片上加入標題。</p> <p>(3) 學生將成果存成圖片檔案。</p>  <p>4. 活動三：填色小遊戲</p> <p>(1) 學生開啟填色小遊戲，選擇喜歡的圖案，發揮創意，填入色彩。</p> <p>(2) 學生輸入作者，將作品下載為圖片並與同儕分享。</p>  <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。</p> <p>2. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>3. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。</p>	<p>色畫。</p> <p>3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。</p>	
<p>第 19~21 週</p>	<p>2</p>	<p>八、人工智慧與運算思維 (議題：生涯規劃教育)</p>	<p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他</p>	<p>科議 P-II-1 基本的造形概念。</p> <p>資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與</p>	<p>1. 體驗 Google 限時塗鴉網站，了解 AI 根據特徵判斷圖片的方式。</p> <p>2. 學會運用運算思維繪圖的方式。</p> <p>3. 完成「夢想中的車子」圖畫。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師提問：有聽過人工智慧嗎？說出你知道的或你想像中的人工智慧。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：Quick, Draw! - Google 限時塗鴉</p> <p>(1) 學生開啟瀏覽器。</p> <p>(2) 學生在網址列輸入 Google 限時塗鴉，搜尋網站。</p>  <p>(3) 學生前往 Google 限時塗鴉網站，在時間內根據題目畫出簡筆畫圖案，讓 AI 猜是什</p>	<p>1. 口頭問答：學生能說出運算思維的意義。</p> <p>2. 操作評量：學生能完成一幅夢想中的車子繪圖。</p>	<p>1. Windows 11 電腦小小兵</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體、【問題拆解-填填看】</p>

人溝通自己的想法與發現。

涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。

立體創作、聯想創作。

自 INa-II-3 物質各有其特性，並可以依其特性與用途進行分類。

麼，盡可能最快讓 AI 答對，總共六題。

(4) 教師提問學生與 AI 互動的過程，哪一題很快就被猜對了？哪一題 AI 猜錯了？

(5) 學生觀察網站上其他人的畫與同儕的畫，總結特徵，簡述 AI 猜對或錯的原因。

2. 活動二：畫出夢想中的車子

(1) 教師介紹運用運算思維的思考步驟。

(2) 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟，思考「夢想中的車子」可能是什麼樣子。

(3) 學生用紙筆畫出「夢想中的車子」。

(4) 學生用小畫家畫出「夢想中的車子」。



三、綜合活動

1. 學生從課本習題複習所學。

2. 學生開啟問題拆解填填看，練習運用運算思維完成拆解題目。

3. 學生開啟電腦大富翁第八課，複習所學。

3. 多媒體
課後測驗：【本課測驗遊戲】、
【電腦大富翁】。

彰化縣埔鹽鄉埔鹽國民小學 112 學年度第 2 學期三年級彈性學習 資訊 課程計畫

課程名稱	Scratch 3 小創客寫程式	實施年級(班級組別)	三	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/>統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/>主題 <input checked="" type="checkbox"/>專題 <input checked="" type="checkbox"/>議題)</p> <p>2. <input type="checkbox"/>社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/>社團活動 <input type="checkbox"/>技藝課程)</p> <p>3. <input type="checkbox"/>特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/>生活管理 <input type="checkbox"/>社會技巧 <input type="checkbox"/>學習策略 <input type="checkbox"/>職業教育 <input type="checkbox"/>溝通訓練 <input type="checkbox"/>點字 <input type="checkbox"/>定向行動 <input type="checkbox"/>功能性動作訓練 <input type="checkbox"/>輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/>創造力 <input type="checkbox"/>領導才能 <input type="checkbox"/>情意發展 <input type="checkbox"/>獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/>其他類課程 <input type="checkbox"/>本土語文/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 type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>				
設計理念	<p>1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。</p> <p>2. 跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。</p> <p>3. 啟發學生對電腦程式設計的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。</p> <p>4. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養項目	國民小學教育(E)核心素養具體內涵			
	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進	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。			
	<input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題	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。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。			
	<input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。			
	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。			
	<input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養	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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。			
	<input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養	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。			

		<p>自-E-B3 透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p>
	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識	E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。
	<input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作	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。
	<input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解	E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
課程目標	<p>一、啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。</p> <p>二、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。</p> <p>三、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。</p> <p>四、教導學生靈活應用圖案，做出趣味小遊戲。</p> <p>五、教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。</p> <p>六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</p>	
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	Scratch 軟體操作、口頭問答、學習評量、實作「神奇的生日蛋糕、獨角仙覓食記、爆米花樂趣多、一起來接蘋果、棉花糖射擊遊戲」等程式。	

課程架構脈絡									
教學期程	單元與活動名稱	學習表現 (教學目標)	學習內容	跨領域核心素養 (或校訂)	學習重點 (教學重點)	教學活動 (發展活動)	節數	學習評量	自選教材或學習單
第 1~2 週	第一章 我是程式設計高手	1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資議 a-III-4	1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	【跨領域】 數-E-A2	1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言 積木程式的寫法 3. Scratch 程式初體	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，什麼是程式設計？日常生活中，它可以應用在哪些範圍呢？ 貳、教學(發展)活動	2	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

展現學習資訊科技的正向態度。

4. 科議 a-III-1 覺察科技對生活的重要性。

【跨領域】

5. 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。

3. 科議 S-III-1 科技的發明與創新。

【跨領域】

4. 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。

驗

4. 加入背景和角色

5. 在角色上寫程式

6. 貓咪來回移動

7. 儲存和備份程式檔

1. 教師提問「什麼是程式設計？日常生活中，它可以應用在哪些範圍呢？」，讓學生覺察程式設計的應用無所不在，藉以引起學習動機。

透過書本或動畫影片，介紹程式設計，及它在生活上的廣泛應用，引導學生製作「趣味動畫」程式。

2. 教導學生如何連上 Scratch 網站，使用線上版，及下載 Scratch 離線版、安裝使用。

3. 示範啟動離線版 Scratch，介紹 Scratch「工作窗格、程式編輯區、舞台區」等各項介面功能。透過動畫影片，認識 Scratch 積木程式的寫法。

4. 引導學生做中學，開啟新的專案，拖曳「積木」到程式區，練習積木的連接、拆解和刪除。

5. 講解如何加入背景和新角色，設定角色資訊，並透過「重複無限次」積木，讓角色可以一直旋轉、左右晃動或來回走動。

練習「執行和停止程式」，加入不同的角色配角，讓程式設計更豐富。

6. 說明下載、儲存和備份程式檔，避免程式不見。

參、綜合活動

1. 學生開啟 Scratch 3 操作練習，開啟新專案，加入程式積木連接、拆解和刪除。

2. 學生實作「趣味動畫」程式，老師從旁引導、協助除錯蟲、解決問題。

3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。

4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。

第二章
神奇的
生日蛋糕

1. 資議 t-III-3
運用運算思維
解決問題。
2. 資議 p-III-1
使用資訊科技
與他人溝通互
動。
3. 資議 p-III-3
運用資訊科技
分享學習資源
與心得。

【跨領域】

4. 數 n-III-1
理解數的十進
位的位值結
構，並能據以
延伸認識更大
與更小的數。
5. 藝 1-III-2
能使用視覺元
素和構成要
素，探索創作
歷程。

1. 資議 A-III-1
結構化的問題
解決表示方
法。
2. 資議 P-III-1
程式設計工具
的基本應用。

【跨領域】

3. 數 N-5-1
十進位的位值
系統。整合整
數與小數。理
解基於位值系
統可延伸表示
更大的數和更
小的數。
4. 音 A-III-1
器樂曲與聲樂
曲，以及樂曲
之作曲家、演
奏者、傳統藝
師與創作背
景。

【跨領域】
數-E-A2
藝-E-B1

1. 程式設計
的步驟
2. 舞台背景
和角色造
型
3. 寫程式的
技巧
程式基本
結構
4. 換造型和
重複迴圈
5. 隨機取數
選蛋糕
6. 互動提示
和音效
7. 讓角色動
起來

壹、準備活動

- ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。
- ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。
- ◎引起動機：同學的生日快到了，你想設計什麼樣的生日程式送給好朋友呢？

貳、教學(發展)活動

1. 以製作「神奇的生日蛋糕」程式為題，教師提問「你想設計什麼樣的生日程式送給好朋友呢？」，藉以引起學習動機。
透過書本或動畫影片，透過「程式流程圖」了解程式設計的步驟，並開始規劃程式腳本。
2. 在寫程式前，示範選取舞台背景，新增蛋糕禮盒角色，加入不同的造型。
3. 教導學生了解程式基本結構，加入「事件」程式，透過「按一下角色」，和使用者互動。
4. 說明更改禮盒造型，使禮盒多樣化，並使用「重複迴圈」簡化程式。
5. 打開禮盒後，教導學生「隨機取數」選取蛋糕，不但令人驚奇，也不易被猜中。
6. 打開禮盒同時，提示可以加入互動提示和生日歌，增進與使用者互動。
7. 為了讓程式更豐富，說明加入陪襯角色和動畫。
邊做、邊測試，提醒學生存檔。

參、綜合活動

1. 跟著老師步驟，製作「神奇的生日蛋糕」程式。
2. 寫程式過程，當碰到問題，思考學習如何解決問

2

1. 口頭
問答
 2. 操作
練習
 3. 學習
評量
1. Scratch3
小創客寫
程式
 2. 宏全影音
動畫教學
 3. 範例光碟
 4. 成果採收
遊戲

						<p>題？可參考課本步驟，或請教老師或同學處理。</p> <p>3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。</p> <p>4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>			
第5~6週	第三章 獨角仙覓食記	<p>1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>【跨領域】</p> <p>3. 自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。</p>	<p>1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>【跨領域】</p> <p>3. 自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。</p>	【跨領域】 自-E-B3	<p>1. 開始設計遊戲 程式思考規劃、流程圖</p> <p>2. 加特效的綺麗舞台</p> <p>3. 舞台座標和定位</p> <p>4. 按鍵控制移動</p> <p>5. 條件判斷和偵測 認識選擇結構</p> <p>6. 學習解決問題</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想，一個精彩遊戲須具備那些要素呢？如何完成？一個人就能全包嗎？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「一個精彩遊戲須具備那些要素呢？如何完成？一個人就能全包嗎？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹一個精彩遊戲需要「小組」分工合作完成，有人畫畫、有人編輯音效、有人規劃腳本、寫程式、測試…等。</p> <p>2. 安排分組進行，透過小組討論提出構想，例如設計「獨角仙覓食記」，寫下腳本、畫「流程圖」規畫遊戲背景、角色和步驟。</p> <p>3. 教導學生實作，先安排舞台，加入圖片，透過「圖像效果」積木，製作綺麗的背景變化。</p> <p>4. 講解「舞台」座標和定位，加入獨角仙角色，透過「按鍵事件」積木控制它可以鑽來鑽去移動。</p> <p>5. 示範上傳食物角色和造型，透過條件判斷、回應處理，當獨角仙找到食物時，就吃掉它。</p>	2	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

					<p>詢問：食物被吃掉了，你會如何處理？才能增加遊戲的趣味性，並觸動玩者的挑戰。</p> <p>6. 當獨角仙卡住時，引導學生藉由小組溝通，合力找出解決問題的辦法。</p> <p>最後，示範加入「碰到邊緣就反彈」積木。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，透過小組討論、分工合作，實作「獨角仙覓食記」遊戲程式。 2. 過程中，小組不斷討論碰到的問題，學習思考如何解決？透過互相提問、反問、討論，找出不同的構想或好的 idea。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 				
第 7~8 週	第四章 爆米花 樂趣多	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 <p>【跨領域】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 <p>【跨領域】</p>	【跨領域】 綜-E-A3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識分身製造器 2. 來段背景音樂 3. 產生分身和變身 4. 角色跟著滑鼠移動 5. 顏色偵測和爆米花 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：詢問學生是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以製作「爆米花樂趣多」程式為題，教師提問「是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？」，藉以引起學習動機。 <p>透過書本或動畫影片，介紹「分身製造器」功能，快速、簡單製作出「爆米花」趣味遊戲。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 請學生想一想，把玉米粒放入熱鍋中，玉米粒會 	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

第 9~11 週		4. 綜2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	3. 綜Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		6. 多重條件 vs 鍋邊 爆 變成什麼呢？玉米粒變成爆米花的過程？ 藉由「程式流程圖」，教導了解如何應用「分身製造器」製作「爆米花遊戲」程式步驟。 3. 示範加入背景音樂，透過「重複無限次」持續播放。 4. 指導學生匯入「玉米粒」角色和造型設定、定位，透過「分身」積木產生分身和變身。 5. 講解如何應用「當角色被點擊」和「定位到：鼠標」積木，讓「玉米粒」角色隨著滑鼠移動？ 6. 說明如何讓玉米粒碰到鍋裡，就會爆開成爆米花？透過「條件判斷」和「感應偵測」積木處理，並加入音效程式。 7. 引導學生碰到問題，如何思考找出方法解決？ 例如：米花爆在「鍋邊」問題，如何使用「多重條件」積木解決問題？並使用「且」積木簡化程式。 參、綜合活動 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「爆米花樂趣多」遊戲程式。 2. 學習程式設計最重要的是，學習思考如何解決問題？透過提問、反問、測試，找出好的方法。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。			
	第五章 一起來	1. 資議 t-III-3 運用運算思維	1. 資議 A-III-1 結構化的問題	【跨領域】	1. 程式也有 蟲蟲危機 壹、準備活動	3	1. 口頭 問答	1. Scratch3 小創客寫

<p>接蘋果</p>	<p>解決問題。</p> <p>2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>3. 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。</p>	<p>解決表示方法。</p> <p>2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。</p>	<p>數-E-A2</p>	<p>2. 廣播開始玩遊戲</p> <p>3. 蘋果由樹上掉落</p> <p>4. 變數的設定和使用</p> <p>5. 倒數計時&再玩一次</p> <p>6. 學會除錯蟲 debug</p>	<p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想，如果程式有錯蟲，你會怎麼去除錯呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「如果程式有錯蟲，你會怎麼去除錯呢？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，讓學生認識「程式也有蟲蟲危機」，及如何把它找出來「除錯」。</p> <p>2. 藉由「一起來接蘋果」遊戲，指導學生如何透過「廣播訊息」與「當收到訊息」積木，開始玩遊戲。</p> <p>當按下「開始」，廣播、傳達遊戲開始訊息；「當收到訊息」程式，角色登場，包括：男(女)孩出現，以及蘋果開始由上往下掉。</p> <p>3. 示範使用「定位到：鼠標的 x 軸位置」積木，讓男(女)孩隨著解滑鼠左、右移動，幫爺爺接蘋果。</p> <p>4. 說明 y 座標數值變化，如何應用它讓蘋果由樹上往下掉落？</p> <p>透過「隨機取數」積木，搭配「定位到」和「等待」積木，讓蘋果從不同的位置掉落，並以不同的速度往下掉落。</p> <p>5. 講解藉由「時間」和「得分」變數，增加接到蘋果的成就感，及「倒數計時」等宣告遊戲時間到了。</p> <p>6. 結合錯蟲(Bug)程式，例如「得分不是得一分，而是暴增」或「蘋果卡住了，不會往下掉」，教導學生如何透過測試，學習除錯蟲(debug)。</p>	<p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>程式</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>
------------	--	---	---------------	--	--	-------------------------------	--

						<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「一起來接蘋果」遊戲程式。 2. 測試錯蟲(Bug)程式，學習找出問題所在，及思考找出方法解決問題？ 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 		
第12~14週	第六章 預防流感動畫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。 	<p>【跨領域】 健體-E-A2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計 3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場 5. 舞台切換和標題 6. 完成動畫簡報 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來宣導呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來宣導呢？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹動畫製作的流程，引導學習製作「預防流感」動畫程式。 2. 教導學生設計第一幕動畫，讓主角「滑行」悠然出場，並同步變換「造型」。 3. 示範主角如何和他人對話，當收到「哈啾訊息」時，表情跟著改變。 4. 講解「廣播」呼叫醫生角色登場。搭配「對話」積木，讓男孩向醫生說明症狀，再換醫生回覆。 5. 說明搭配舞台切換，場景換成「診療室」，並設 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

						<p>定標題和轉場圖像效果。</p> <p>6. 介紹切換、宣導「戴口罩」的重要，變更場景、音效及造型等。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「預防流感」動畫程式。 2. 製作過程，學生會發現部分程式重複又繁瑣、容易做錯，老師從旁加以指導，以訓練學生耐心。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 			
第 15~17 週	第七章 土撥鼠 找朋友	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 	【跨領域】 藝-E-B2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了 4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐 6. 限時挑戰好刺激 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：有了初步寫程式概念，想不想挑戰完整的遊戲程式製作？例如：土撥鼠找朋友。</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「有了初步寫程式概念，想不想挑戰完整的遊戲程式製作？」，藉以引起學習動機。透過書本或動畫影片，介紹想要寫富挑戰性遊戲程式，唯有多實作，從做中學，才能觸類旁通。 2. 藉由「土撥鼠找朋友」，教導學生規劃、安排學習迷宮遊戲，包括：遊戲背景畫面切換，土撥鼠在地道裡鑽來鑽去，淘氣鬼神出鬼沒飄來飄去。 3. 講解如何讓土撥鼠在地道中鑽來鑽去？並加入顏 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

						<p>色偵測，解決土撥鼠碰壁的問題。</p> <ol style="list-style-type: none"> 示範別讓淘氣鬼抓到，否則就是闖關失敗，必須重來。 教導如何設定變數、記錄找到好友，當找到二位好朋友時，切換畫面和好友共享大餐，及安排、設定「再玩一次」按鈕和程式。 引導學生思考如何提高遊戲難度？例如：限時挑戰，讓遊戲更刺激、更好玩。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「土撥鼠找朋友」遊戲程式。 因課程時間有效，藉助已安排好畫面和角色的半成品範例，來體驗完整程式的製作。 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 			
<p>第 18~20 週</p>	<p>第八章 棉花糖 射擊遊 戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源 	<ol style="list-style-type: none"> 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 	<p>【跨領域】 綜-E-B3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 啟發遊戲設計能力 遊戲開始和變數設定 闖進棉花糖世界 子彈擊落棉花糖 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，玩過哪些類型的電腦遊戲呢？你最喜歡哪一種？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師提問「玩過哪些類型的電腦遊戲呢？你最喜 	<p>3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> Scratch3 小創客寫程式 宏全影音動畫教學 範例光碟 成果採收遊戲

與心得。

【跨領域】

4. 綜2d-III-1
運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。

【跨領域】

3. 綜Bd-III-1
生活美感的運用與創意實踐。

5. 天外飛來的隕石

隕石被子彈打中，和隕石擊中飛碟

6. 生命值和遊戲結束

歡哪一種？」，藉以引起學習動機。

透過書本或動畫影片，介紹電腦遊戲有多種，包括：益智、模擬、飛行和射擊等，本章透過「棉花糖射擊遊戲」，啟發學生創新設計的思維能力。

- 藉由課本「半成品」範例檔，教導學生如何建立「得分、時間、生命值」等變數，和設定「倒數計時」；當時間到了，廣播遊戲結束。
- 示範飛行員如何駕著飛碟遨翔、闖進棉花糖世界？棉花糖透過「分身」積木，隨著雲朵的飄浮，一朵一朵隨機由上往下掉落。
- 講解如何發射子彈擊落棉花糖？當棉花糖被擊中時，會變更造型，包括遇熱膨脹變形、消失。
- 介紹如何從天外飛來隕石？當隕石被子彈擊中，隕石消失不見；當隕石擊中飛碟時，生命值減少，並播放提示音效。
- 說明如何處理生命值變化？更換生命值造型；當生命值=0時，結束遊戲程式。

參、綜合活動

- 跟著老師教學步驟，開啟「半成品」範例檔，實作「棉花糖射擊遊戲」程式。
- 這是一個創新的射擊遊戲，老師引導、啟發學生多多思考、創造新的遊戲點子。
- 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。
- 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。

彰化縣縣立埔鹽國民小學 第一學期 三年級 課程名稱：繽紛埔鹽(全校性、全年級或班群學習活動)

(含交通安全及融入法律規定之教育議題)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量 方式	備註
1	家庭教育--祖父母節 宣導一心之祈願卡+ 大手牽小手	1	重視家庭世代的交流，喚起對於親情、孝道及敬老尊賢倫理道德的重視。	家E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	1. 增進祖孫之間的感情。 2. 利用祈願卡表達感謝之意。	製作祈願卡	得視單位時間調整實施日期
2	友善校園宣導	1	以學生為中心塑造一個溫馨和諧的校園環境，讓學生免於恐懼的自由，使學生能夠進行快樂而有效的學習。	E-C1具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。	1. 能知道霸凌的意義。 2. 遇到霸凌行為時能知道處理的方式。 3. 瞭解「修復式正義」	1. 問答	
3	地震防災宣導演練	1	知道地震防災安全概念與知能的培養，在危機發生時能冷靜面對處理。	防E5 不同災害發生時的適當避難行為。防E7 認識校園的防災地圖。防E8 參與學校的防災疏散演練。	1. 認識校園安全與防災疏散地圖。 2. 知道地震發生時的應變方法與態度。 3. 能知道日常生活中如何做好防震措施。 4. 學習遵守地震演練時的注意事項。	1. 實作 2. 問答	
4	營養教育	1	認識生活中的健康食物及對身體的益處，瞭解紅黃綠燈食物的種類，並檢視分辨自己的飲食行為是否健康，進而培養良好的飲食習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 Ea-II-1 食物與營養的種類和需求。	1. 能認識六大類食物並知道所能提供的營養素。 2. 能分辨健康的食物並進行選擇。 3. 能檢視自己的飲食習慣並調整。 4. 能養成良好的飲食習慣。	1. 問答	得視單位時間調整實施日期
5	交通安全宣導	1	藉由影片與解說讓學生知道交通安全五大守則。	安E2 了解危機與安全。	1. 認識基本交通規則，知道交通安全的重要性。 2. 認識路權、視野死角等重要守則。 3. 實作中學習、體驗遵守	1. 問答 2. 演練	

					交通規則。		
6	環境暨戶外教育活動	1	了解自然生態與生命的奧妙，學習尊重生命，了解人類如何和大自然共榮共生。結合社區資源進行戶外體驗教育。	自-E-B3透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。	1. 了解果園嫁接技術 2. 體驗包含自然的簡易山訓遊樂設施，還有體驗樹屋的清涼是自然生態與良好空氣對流的設計。	實作	
7	生命教育宣導	1	藉由生動的解說及簡單的互動，讓大家對於保護動物的觀念有更進一步的認識，並能從中學習如何尊重與保育動物。	生E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。	1. 學習運用正向的態度去面對和尊重生命。	問答	得視外部單位時間調整實施日期與內容。
8	彰化縣故事閱讀協會到校說故事	1	經由老師生動活潑的述說故事，讓學生們徜徉於書海之中。	閱 E12 培養喜愛閱讀的態度。	1. 認識不同的文本。 2. 培養聆聽、表達的能力	1. 問答 2. 實作	得視外部單位時間調整實施日期
9	性別平等教育及性騷擾防制宣導	1	藉由宣導活動讓學生清楚身體的界線，知道好與不好的接觸之間的差別。期望學會保護自己、如何尋求協助、以及拒絕性騷擾或性侵害。	性E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 知道身體的重要部位不能被人隨意碰觸。 2. 能拒絕性騷擾或性侵害，並學會如何尋求協助。	1. 問答 2. 實作	得視外部單位時間調整實施日期
10	防制藥物濫用宣導	1	認識毒品的種類並知道毒品對於身體的危害性，進而能勇敢拒絕毒品的誘惑。	品E1 良好生活習慣與德行。	1. 能認識常見的毒品種類及其危害。 2. 認識新興毒品及其危害。 3. 了解毒品的危害並了解拒絕毒品的的方法。	問答	得視外部單位時間調整實施日期
11	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				
12	家庭教育宣導	1	能知道家事並非不是只有單一個人的事情，每位家庭成員都應互相分擔，並學會感謝家人的付出。	家 E3 家人的多元角色與責任。 家 E4 兒童的家庭責任。	1. 能知道家庭分工的重要性，並體認每位家庭成員的重要性。 2. 學會感謝家人的辛勤付出。		得視外部單位時間調整實施日期與內容。

13	菸害防制宣導	1	能認識香菸與電子菸的成分與害處，並能拒絕香菸的誘惑和拒絕二、二手菸，建立無菸害的環境。	品E1 良好生活習慣與德行。	1. 能知道香菸與電子菸的成分與害處。 能拒絕香菸的危害。	問答	得視外部單位時間調整實施日期與內容。
14	午餐教育宣導	1	藉由食物種類的介紹，能知道各個食物的營養素與攝取量，進而達到飲食的均衡。	Ea- II -1 食物與營養的種類和需求。	能認識六大類食物並知道所能提供的營養素。	問答	得視外部單位時間調整實施日期
15	校慶活動	1	預賽或預演。	Cb- II -2學校運動賽會			得視單位時間調整實施日期。
16	家庭暴力防治宣導	1	藉由議題的宣導，引導學童用正確的觀念來面對及因應。同時，培養處理緊急狀況的應變能力，而不是像過往般要求壓抑、隱忍的態度。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	能知道如果事件發生如何尋求協助。	問答	得視單位時間調整實施日期。
17	節慶教學—聖誕節	1	藉由繪本《一個聖誕節的故事》認識歐美國家的人文環境和生活習慣，知道聖誕節的由來。並透過教學活動的帶領，製作聖誕小卡表達祝福與感謝。	國E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。	1. 閱讀繪本《一個聖誕節的故事》，認識聖誕節的由來。 2. 製作聖誕節小卡傳達心意。	1. 問答 2. 實作	
18	校園霸凌暨法律常識	1	了解基本法律常識，並著重在網路霸凌與網路言論法律責任。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	1. 認識言論自由的定義 2. 認識校園霸凌的定義 3. 了解網路霸凌的現況與法律責任。		得視外部單位時間調整實施日期。
19	能源教育暨預防二氧化碳中毒宣導	1	介紹節約能源的妙招並宣導預防冬天使用暖爐、熱水器等電器的安全，預防二氧化碳中毒。	能E1 認識並了解能源與日常生活的關連。能E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。	1. 能知道節約用能源的方法。 2. 能養成節約的好習慣並落實於生活中。 3. 了解二氧化碳中毒的症狀並學習預防方法。	問答	能源教育暨預防二氧化碳中毒宣導
20	兒童權利公約宣導	1	簡易介紹兒童權利公約的定義與內容，並藉由影片讓學生更了解兒童權利公約。	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1. 能知道兒童權利公約的內容。 2. 知道自己該有的權利，並能適當運用。	問答	得視外部單位時間調整實施日期。

21	海洋教育	1	介紹臺灣的海洋宗教與習俗，結合當地漁村信仰—海神媽祖的故事介紹，促使與日常生活的連結。	海 E8了解海洋民俗活動、宗教信仰與生活的關係。	<ol style="list-style-type: none">1. 能認識媽祖文化並體會與日常生活的關係。2. 分享信仰活動的歷程並能尊重不同信仰。	問答	
----	------	---	---	--------------------------	--	----	--

彰化縣縣立埔鹽國民小學 第二學期 三年級 課程名稱：續紛埔鹽(全校性、全年級或班群學習活動)

(含交通安全及融入法律規定之教育議題)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量方式	備註
1	友善校園宣導	1	以學生為中心塑造一個溫馨和諧的校園環境，讓學生免於恐懼的自由，使學生能夠進行快樂而有效的學習。	社2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。	1. 能知道霸凌的意義。 2. 遇到霸凌行為時能知道處理的方式。 3. 瞭解「修復式正義」	問答	
2	傳染病衛教暨腸病毒通報演練	1	藉由情境演出，讓學生了解得到傳染疾病與腸病毒時會出現的症狀，知道處理的方式與如何預防，並教導正確的洗手步驟與戴口罩方法。	生 E-I-1 生活習慣的養成。	1. 能認識常見傳染病與腸病毒會出現的症狀。 2. 能知道如何預防並降低傳染疾病的發生。	1. 問答 2. 實作	
3	環境教育	1	了解人類對環境所造成的污染、破壞與衝擊。	自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。	1. 了解現今汙染狀況 2. 知道垃圾分類的重要性與類別 3. 落實垃圾分類與資源回收		
4	營養宣導	1	認識生活中的健康食物及對身體的益處，透過飲食習慣的檢視，分辨自己的飲食行為是否健康，進而培養良好的飲食習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 能分辨健康的食物並進行選擇。 2. 能檢視自己的飲食習慣並調整。 3. 能養成良好的飲食習慣。	問答	得視單位時間調整實施日期
5	交通安全宣導	1	藉由影片與解說讓學生知道交通安全五大守則。	安E2 了解危機與安全。	1. 認識基本交通規則，知道交通安全的重要性。 2. 認識路權、視野死角等重要守則。 3. 實作中學習、體驗遵守交通規則。	問答	得視外部單位時間調整實施日期。

6	CPR+AED宣導	1	介紹 CPR 及 AED 的相關知識，並藉由親自示範及實際演練，讓學生們學會使用的方式並知道如何通報。	安 E11 了解急救的重要性。 安 E12 操作簡單的急救項目。 安 E14 知道通報緊急事件的方式。	1. 能知道 CPR 及 AED 的操作。 2. 能實際操作簡單的急救項目。 3. 能知道遇到緊急事件時如何通報。	1. 問答 2. 實作	得視外部 單位時間 調整實施 日期。
7	節慶教學—清明節	1	透過課程設計，讓學生能認識清明節的由來、習俗活動以及相關故事並知道人類祭祀祖先、慎終追遠的情懷何良好傳統。	多元文化教育 E2 建立自己的文化認同與意識。	1. 能知道清明節的由來、相關故事與習俗活動。 2. 能分享自己的想法，培養慎追遠的態度。	問答	
8	性別平等教育宣導 (結合理性侵害防治課程)	1	藉由宣導活動讓學生學會如何保護自己、並能勇於拒絕性騷擾或性侵害且能尋求協助。	性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 遇到性騷擾或性侵害時，能勇敢拒絕。 2. 知道如何尋求協助。	問答	得視外部 單位時間 調整實施 日期
9	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				
10	家庭暴力暨性侵害防制 宣導	1	引導學童用正確的觀念來面對及因應家庭暴力與性侵害狀況，培養處理緊急狀況的應變能力，不壓抑、隱忍。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	1. 認識何謂家庭暴力與性侵害。 2. 能知道如果事件發生時如何尋求協助。	問答	得視外部 單位時間 調整實施 日期
11	人權教育暨兒童權利公約 宣導	1	簡易介紹兒童權利公約的定義與內容，並藉由影片讓學生更了解兒童權利公約	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1. 能知道兒童權利公約的四大權利與一般性原則。 2. 知道自己該有的權利，並能適當運用。	1. 問答 1. 實作	

12	節慶教學—母親節慶祝活動	1	能知道母親節的由來，並藉由送康乃馨活動讓學生表達對媽媽的愛與感謝。	家E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	1. 能說出感謝之意。	1. 實作	得視單位時間調整實施日期
13	法治教育	1	透過「農場採胡蘿蔔」的故事，引導學生思考公不公平的界定，並能體會不管是自己或他人都希望能夠被公平的對待，這樣就能減少紛爭的發生。	法E1 認識公平。	1. 能知道不公平的界定。 2. 引導學生討論故事內容，探討公不公平問題。 3. 能分享自己的心得並省思。	1. 問答 2. 分享	
14	全民國防教育	1	了解國家地理位置、軍隊種類以及相關國家安全措施。	2a-II-1關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。	1. 認識國家的地理位置。 2. 理解國家軍種。 3. 認識國家重要安全政策。	問答	
15	節慶教學—端午節	1	藉由相關故事認識端午節的由來和傳統習俗，讓學生對中國傳統節日有更深一層的認識。	多元文化教育 E2 建立自己的文化認同與意識。	1. 能知道端午節的由來與習俗活動。 2. 製作香包。	1. 問答 2. 實作	
16	海洋教育	1	學校地理環境靠海，附近居民多信奉媽祖，藉由學校附近廟宇的巡禮，讓學生能體會信仰活動。	海 E8 了解海洋民俗活動、宗教信仰與生活的關係。	能認識媽祖文化並體會與日常生活的關係性。	1. 問答 2. 實地踏查	得視單位時間調整實施日期
17	能源教育	1	介紹節約能源的妙招並養成節約用水的習慣且能落實於生活中。	能E1 認識並了解能源與日常生活的關連。能E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。	1. 能知道節約用水的方法。 2. 能養成節約的好習慣並落實於生活中。	問答	

18	性別平等教育暨網路資訊安全宣導	1	藉由宣導影片，教導學生網路交友需注意的事項，知道避免數位性別暴力五部防護守則及遭遇數位性別暴力四要防護守則，並能知道發生時該如何尋情協助，進而達到保護自我的能力。	性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道網路交友可能潛藏的危機。 2. 能說出避免數位性別暴力五部防護守則：(1)不違反意願(2)不聽從自拍(3)不倉促傳訊(4)不轉傳私照(5)不取笑被害。 3. 能說出遭遇數位性別暴力四要防護守則：(1)要告訴師長(2)要截圖存證(3)要記得報警(4)要檢舉對方。 4. 能知道如何尋求協助。 	問答	得視單位時間調整實施日期
19	水域安全宣導	1	宣導戲水安全，了解救溺五步、防溺十招。	海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道水域安全的重要性。 2. 能知道防溺十招及救溺五步(叫叫伸拋划)。 	問答	得視外部單位時間調整實施日期
20	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導...等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。

