

彰化縣縣立 三條國民小學 113 學年度 各年級 彈性學習課程/節數

課程架構表

「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。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校「全人化、專業化、優質化」之學校圖像、以「人文有品、多元探索、創新互動、追求卓越」為學校課程願景，並發展「老樹新愛、百榕領航」校本課程，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。茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

(本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁)

表格列數請自行增刪

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
	課程名稱	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	上學期	下學期
		節數	節數	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	老樹新愛. 百榕領航	21	20	21	20	21	20	21	20	63	60	63	54
	資訊 PAPAGO					21	20	21	20	21	20	21	18
	安全教育-交通安全教育	2	0	1	0	1	0	2	0	1	0	2	0
社團活動與技藝課程	三條動起來	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20	21	18
其他類課程	繽紛三條 (品德教育、生命教育)	19	20	20	20	20	20	19	20	20	20	19	18
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	126	108

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取參考表填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

有關「安全教育」及「品德教育」「生命教育」排入課程之說明

壹、[交通安全教育]

※ 節數：每個年級 每學年至少 1~2 節

※ 列入校訂課程，應採用統整性主題/專題/議題探究課程設計

貳、[品德教育]與[生命教育]

※ 節數：每個年級 每學年至少各 1 節

可融入各領域課程 或 列入校訂課程教學

※ 課程計畫呈現方式

1. 排入校訂課程教學，請填入校訂課程架構表，並撰寫課程計畫。
2. 融入各領域課程教學，請於領域課程計畫中以**粗體或螢光**標示，並於校訂課程架構表後敘明

一、本校推動「品德教育」融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	老樹新愛、百榕領航	孝悌好兒童	1
二	三條動起來	你今天哈哈大笑了嗎	1
三	老樹新愛、百榕領航	愛心樹繪本	2
四	老樹新愛、百榕領航	誠實商店不見了！？	2
五	繽紛三條	感恩的心	1
六	繽紛三條	感恩的心	1

二、本校推動「生命教育」融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	三條動起來	我和我最愛的家人們！	1
二	三條動起來	均衡飲食	1
三	老樹新愛、百榕領航	朱家故事	3
四	老樹新愛、百榕領航	殺人還是殺蟲？	2
五	繽紛三條	合作的重要	1
六	老樹新愛、百榕領航	讓生活更美滿	3

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。**(逐年實施之國小五至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)**

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第一學期 【老樹新愛・百榕領航】彈性學習課程

課程名稱	老樹之愛	實施年級 (班級組別)	三上	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 ☐ 本土語文/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				
呼應學校背 景、課程願 景及特色發 展	利用三條國小校內豐富的自然生態，以「與老樹互動」為核心，發展學生親近大自然之「多元」技能，展現「自信」徜徉於自然之中，涵養學生「友善」保護環境之情操。				
核心素養	體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與 生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	1. 藉由多元視角探索三條老樹，發現老樹之美，重新感受老樹特有魅力。 2. 運用種子、果實的創作，增加學生創作及發表能力，提升自信心及學習樂趣。 3. 結合平板與數位科技，增加學生閱讀及發表能力，提升自信心及學習樂趣。 4. 學生能主動參與並合作實踐，讓老樹重新展現生命力與活力。 5. 製作樹的摺頁小書				

配合融入之領域或議題		☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
課程架構									
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單	
第1-2週	2	辨識道路的危險 (交通安全)	健體 3b-II-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。 綜合 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。	1. 居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。 2. 生活周遭危機情境的辨識方法。 3. 生活周遭潛藏危機處理與演練。	1. 能認識道路交通標誌、交通標線 2. 能認識學校附近的交通標誌、交通標線 3. 能知道騎自行車時要注意哪些事項	1. 辨識道路環境常見的危險。 2. 了解車輛燈號與警示聲的使用情境。 3. 認識車輛的視野死角、內輪差與危險。	1. 能踴躍參與討論並發表。 2. 能積極參與遊戲表態。 3. 能踴躍參與並說出內輪差 4. 完成學習單	交通安全教育 指引手冊-教具 學習單檔	
第3-4週	2	愛心樹繪本 (品德教育)	綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。	1. 欣賞繪本影本，並聽懂故事內容。 2. 了解繪本影片所要傳達的想法(感恩) 3. 感恩的重要。 4. 日常生活中做到「感恩」的行為。	1. 能專心欣賞繪本影本，並聽懂故事內容。 2. 能知道繪本影片所要傳達的想法(感恩) 3. 能說出感恩的重要。 4. 能在日常生活中做到「感恩」的行為。	1. 教師播放「愛心樹」的繪本影片。 2. 學生能完成學習單	1 能認真看完影片 2. 口語評量 3. 能完成學習單。	愛心樹 https://youtu.be/I1fG9mV54CE?si=_VkMJkw0rIM_t02d	
第5-6週	2	老樹探究~苦楝樹	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然	1. 常見植物的外部形態主要由根、莖、葉、	1. 察覺植物的身體有根、莖、葉、花、果實和種子等部位。	1. 教師介紹校園樹木，讓學生先認識校園老樹的樹名及老樹的特徵特色。	觀察評量 發表評量 操作評量	守護木林森 https://adl.edu.tw/trees/w	

			環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	花、果實及種子所組成。 2. 植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。 3. 用平板上網搜尋老樹的資料。	2. 能指出植物的不同部位的名。 3. 植物有多種的生長樣貌和適應環境有密切關係。 4. 能搜尋相關資料資料加以分析歸納，並向全班同學報告說明。	2 教師帶領學生利用平板掃描在校樹上的 QR code 名片，讓學生完成守護木林森的任務。	口語評量	eb/static/guess_the_trees_frontend/index.html
第 7-8 週	2	苦楝樹寫生（藝文）	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，	1. 認識畫作材料與繪畫技巧 2. 在老樹周圍寫生	1. 能說出校園苦楝的歷史。 2. 能專注繪出校園苦楝的樣貌。 3. 作品分享	1. 老師說明構圖技巧並與學生約定寫生時間。 2. 寫生活動：孩子分組選定自己喜歡的場景，並將場景描繪在紙上。 3. 請孩子分享自己喜歡的場景，及該場景給自己的	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 參與討論	寫生工具及圖畫紙

			並表達自己的情感。			感受。 4. 請孩子回家幫自己的作品寫上完整的說明。		
第 9-10 週	2	老樹探究- 大葉欖仁	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 常見植物的外部形態主要由根、莖、葉、花、果實及種子所組成。 2. 植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。 3. 用平板上網搜尋老樹的資料。	1. 察覺植物的身體有根、莖、葉、花、果實和種子等部位。 2. 能指出植物的不同部位的名稱。 3. 植物有多種的生長樣貌和適應環境有密切關係。 4. 能搜尋相關資料資料加以分析歸納，並向全班同學報告說明。	1. 教師介紹校園樹木，讓學生先認識校園老樹的樹名及老樹的特徵特色。 2 教師帶領學生利用平板掃描在校樹上的 QR code 名片，讓學生完成守護木林森的任務。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	守護木林森 https://adl.edu.tw/trees/web/static/guess_the_trees_frontend/index.html
第 11-12	2	種子創	藝 1-II-3 能	1. 認識畫作材料	1. 能專注彩繪	1. 老師說明運用丙烯馬克	實作評量	大葉欖仁種

週		作-大葉 欖仁種子吊飾 (藝文)	試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	與繪畫技巧 2. 運用工具將種子製作成吊飾。	大葉欖仁種子。 2. 能運用工具把彩繪種子製作成吊飾。 3. 作品分享。	筆的構圖技巧。 2. 透過丙烯馬克筆將種子彩繪。 3. 請孩子分享作品。		子、丙烯馬克筆
第 13-14 週	2	老樹探究- 楓香	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-II-2 透過有系統的分類	1. 常見植物的外部形態主要由根、莖、葉、花、果實及種子所組成。 2. 植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。 3. 用平板上網搜尋老樹的資料。	1. 察覺植物的身體有根、莖、葉、花、果實和種子等部位。 2. 能指出植物的不同部位的名稱。 3. 植物有多種的生長樣貌和適應環境有密切關係。 4. 能搜尋相關資料資料加以分析歸納，並向全班同學報告說明。	1. 教師介紹校園樹木，讓學生先認識校園老樹的樹名及老樹的特徵特色。 2 教師帶領學生利用平板掃描在校樹上的 QR code 名片，讓學生完成守護木林森的任務。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	守護木林森 https://adl.edu.tw/trees/web/static/guess_the_trees_frontend/index.html

			與表達方式， 與他人溝通自 己的想法與發 現。 c-III-1 運用資 訊科技與他人 合作討論構想 或創作作品。					
第 15-16 週	2	種子創 作-楓香 種子聖 誕樹 (藝 文)	藝 1-II-3 能 試探媒材特性 與技法，進行 創作。 藝 1-II-6 能 使用視覺元素與 想像力，豐富 創作主題。 藝 3-II-4 能 透過物件蒐集 或藝術創作， 美化生活環 境。	1. 認識材料與工 具使用技巧。 2. 運用工具將種 子製作成聖誕 樹。 3. 裝飾聖誕樹。	1. 能運用工具材 料把楓香聖誕樹 製作完成。 2. 作品分享。	1. 老師說明如何把楓香的 種子排列成聖誕樹並黏著 固定在廢棄光碟片上。 2. 運用輕黏土、不織布做 裝飾點綴。 3. 請孩子分享聖誕樹作 品。	實作評量	楓香種子、不 織布、亮片、 小珠子、保麗 龍膠、輕黏 土、廢棄光碟 片。
第 17-18 週	2	製作樹 的摺頁 小書	藝 1-II-3 能 試探媒材特性 與技法，進行 創作。 藝 1-II-6 能 使用視覺元素與 想像力，豐富 創作主題。 藝 3-II-4 能	1. 摺頁的設計。 2. 樹的創意繪 製。 3. 作品欣賞與發 表。	1. 能設計摺頁 形式。 2. 合作完成樹 的創意繪 圖。 3. 能欣賞他人 的作品。	1. 教師教導學生先做出摺 頁。 2. 決定要介紹的校園樹 木。(如：樟樹) 3. 利用平板上網找相關資 料。 4. 小組討論摺頁要呈現 (樟)樹的哪些部位？ 5. 完成樹的摺頁小書。	實作評量 操作評量 發表評量	平板、著色用 具、圖畫紙

			透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。 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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。					
第 19-21 週	3	朱家故事（生命教育）	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 社 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，避免對他人產生偏見或歧視。	1. 家事是全家人要一起分工合作事。 2. 職業、工作沒有性別的限制。	1. 能專注聆聽故事，並將自己的想法寫下來。 2. 能透過學習單題目，省思家事工作上的分配問題。	1. 家中的家事是誰負責的？你認為家事應該由誰來做？ 2. 職業、工作有性別的限制嗎？ 3. 愛的路上，你如何表現對家庭的責任？	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量	朱家故事繪本 ppt

			社 2c-II-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第二學期 【老樹新愛・百榕領航】彈性學習課程

課程名稱	樹的好鄰居	實施年級 (班級組別)	三下	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(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/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				
呼應學校 背景、課 程願景及 特色發展	利用三條國小校內豐富的自然生態，以「樹的好鄰居-動物」為核心，發展學生親近大自然之「多元」技能，展現「自信」徜徉於自然之中，涵養學生「友善」保護環境之情操。				
核心素養	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	1. 藉由多元視角發現校園動物之美，重新感受動物特有魅力。 2. 認識校園常見的小動物。 3. 了解校園常見小動物的活動方式及生活環境。 4. 了解校園各動物生活、飲食習性不同。 5. 結合平板與數位科技，增加學生閱讀及發表能力，提升自信心及學習樂趣。 6. 製作動物摺頁小書。				
配合融入 之領域或 議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語言 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第1-2週		我不敢說，我怕被罵 (品德教育)	綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。	1. 欣賞繪本影本，並聽懂故事內容。 2. 了解繪本影片所要傳達的想法(說實話) 3. 誠實的重要。 4. 日常生活中做到「誠實」的行為。	1. 能專心欣賞繪本影本，並聽懂故事內容。 2. 能知道繪本影片所要傳達的想法(說實話) 3. 能說出誠實的重要。 4. 能在日常生活中做到「誠實」的行為。	1. 教師播放我不敢說，我怕被罵的繪本影片。 2. 學生能完成學習單	1. 能認真看完影片 2. 口語評量 3. 能完成學習單。	我不敢說，我怕被罵 https://youtu.be/0zuiAvb_TWg?si=cgRFwO6GvLJoAF_G
第3-4週	2	我變成一隻噴火龍了 (生命教育)	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 社 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，避免對他人產生偏見或歧視。 社 2c-II-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 情緒體驗與分辨的方法。 2. 情緒調整的學習。聆聽與回應的表現。	1. 了解自己發怒的原因。 2. 學習移轉生氣的情緒。 3. 學習控制發怒的方法。	教師提問 1. 阿古力為什麼會生氣？ 2. 阿古力生氣時發生了什麼事？ 3. 最後阿古力怎麼澆熄生氣的大火？ 4. 生氣到底好不好？ 5. 如果家人或朋友生氣了，你會用哪些方法澆熄他的怒火？ 6. 學生能完成學習單	1. 能認真看完影片 2. 口語評量 3. 能完成學習單。	《我變成一隻噴火龍了》繪本影片 https://www.youtube.com/watch?v=up-ubNy4vyM
第5-6週	2	樹的好鄰居-	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進	1. 動物的身體構造及其身體構造有什麼功能？	1. 察覺動物的身體構造及其功能。 2. 能說出動物的運動方式。	1. 教師介紹校園常見的動物，讓學生先了解其身	觀察評量 發表評量 操作評量	學習單 平板

		赤腹松鼠	而能察覺問題。 ai-Ⅱ-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-Ⅱ-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-Ⅱ-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-Ⅲ-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	2. 動物的運動方式？ 3. 用平板上網搜尋動物的資料。		上特徵、身體構造特和運動方式。 2 教師帶領學生利用平板查詢相關資料。	口語評量	
第7-8週	2	樹的好鄰居-斯氏繡眼	po-Ⅱ-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-Ⅱ-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-Ⅱ-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-Ⅱ-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。	1. 動物的身體構造及其身體構造有什麼功能？ 2. 動物的運動方式？ 3. 用平板上網搜尋動物的資料。	1. 察覺動物的身體構造及其功能。 2. 能說出動物的運動方式。	1. 教師介紹校園常見的動物，讓學生先了解其身上特徵、身體構造特和運動方式。 2 教師帶領學生利用平板查詢相關資料。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	學習單 平板

			c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。					
第9-10週	2	樹的好鄰居-蟬	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 動物的身體構造及其身體構造有什麼功能？ 2. 動物的運動方式？ 3. 用平板上網搜尋動物的資料。	1. 察覺動物的身體構造及其功能。 2. 能說出動物的運動方式。	1. 教師介紹校園常見的動物，讓學生先了解其身上特徵、身體構造特和運動方式。 2 教師帶領學生利用平板查詢相關資料。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	學習單 平板
第11-12週	2	樹的好鄰居-螳螂	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-II-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-II-1 透過各種感	1. 動物的身體構造及其身體構造有什麼功能？ 2. 動物的運動方式？ 3. 用平板上網搜尋動物的資料。	1. 察覺動物的身體構造及其功能。 2. 能說出動物的運動方式。	1. 教師介紹校園常見的動物，讓學生先了解其身上特徵、身體構造特和運動方式。 2 教師帶領學生利用平板查詢相關資料。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	學習單 平板

			官了解生活周遭事物的屬性。 ah-Ⅱ-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-Ⅲ-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。					
第13-14週	2	樹的好鄰居-斯文豪氏攀蜥	po-Ⅱ-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 ai-Ⅱ-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 ah-Ⅱ-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性。 ah-Ⅱ-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 c-Ⅲ-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 動物的身體構造及其身體構造有什麼功能？ 2. 動物的運動方式？ 3. 用平板上網搜尋動物的資料。	1. 察覺動物的身體構造及其功能。 2. 能說出動物的運動方式。	1. 教師介紹校園常見的動物，讓學生先了解其身上特徵、身體構造特和運動方式。 2 教師帶領學生利用平板查詢相關資料。	觀察評量 發表評量 操作評量 口語評量	學習單 平板
第15-16週	2	動物撕貼畫	藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	1. 認識撕畫的技巧 2. 透過撕畫技巧	1. 能運用平板找出想創作的動物圖片。 2. 能畫出動物的輪廓	1. 老師說明先運用平板找出動物圖片。	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 操作評量	色紙、圖畫紙、膠水、白膠、平板

		(藝文)	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	創作出可愛的小動物。	圖。 3. 能完成作品。	2. 用鉛筆構出動物的輪廓圖。 2. 把色紙撕成一片片。提醒學生將撕下的紙片放在盆子裡，不讓它飄到外面去。 3. 把膠水塗在沒有顏色的一面，然後將它貼在動物輪廓圖。 4. 完成作品。		
第 17-18 週	2	製作動物摺頁小書	藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。 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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成	1. 摺頁的設計。 2. 動物的創意繪製。 3. 作品欣賞與發表。	1. 能設計摺頁形式。 2. 合作完成動物的創意繪圖。 3. 能欣賞他人的作品。	1. 教師教導學生先做出摺頁。 2. 決定校園動物。(如：紅嘴黑鵯) 3. 小組討論摺頁要呈現動物的哪些部位或資料？完成動物的摺頁小書。 4. 利用平板上網找相關資料。	實作評量 操作評量 發表評量	平板、著色用具、圖畫紙

			員合作達成團體目標。					
第 19-20 週	2	動物 狂歡 節 (藝 文)	藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	1. 認識黏土的操作技巧。 2. 運用平板找出想創作的動物圖片，並完成作品。	1. 能聆聽黏土的操作技巧。 2. 能探索黏土材料和工具並熟悉黏土的特性 3. 能探索並熟練捏塑的基本技巧與運用，進行藝術創作。 4. 能發揮想像力，藉由媒材進行相關主題創作	1. 老師說明先運用平板找出動物圖片。 2. 用黏土捏塑出動物。 3. 完成作品。	1. 完成動物黏土。 2. 分享自己的作品。	輕黏土、黏土工具、白膠、平板

彰化縣三條國民小學 113 學年度三年級第 1 學期 彈性學習課程計畫-資訊 PAPAGO

學習主題名稱 (中系統)	Windows 11 電腦小小兵	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	共計 21 節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	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。 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。 2. 系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。 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。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☐ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 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-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。				
課程目標	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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。				

配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現		☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☒ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☒ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☒ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育							
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明		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)													
認識電腦 電腦教室公約 辨識電腦軟硬體 電腦輸入/輸出/處理 正確開關機 健康使用習慣 檔案與應用軟體 個人化電腦設定 檔案總管使用技巧 操作內建的工具軟體 中英文輸入 健康使用習慣 鍵盤位置記憶 建立文字檔案 繪圖與運算思維 認識人工智慧 Google 限時塗鴉 運算思維與繪圖的關係 操作小畫家繪圖 設計夢想中的車子													
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週	1	課程準備週(相關教材、教學設備準備)											

第 2~6 週	5	一、生活好 麻吉-電腦	科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 科議 k-II-2 概述科技發展與創新的歷程。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E3 利用規則來避免衝突。 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。	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 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。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	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。	準備活動 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. 學生能注意到人們因職業或生活需要而使用電腦，不受性別的限制與偏見。 3. 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 4. 教師簡單介紹電腦的起源與演變。 發展活動 5. 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。 6. 活動二：認識硬體 (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備。 7. 活動三：開關機與操控電腦 (1) 學生操作電腦開機。 (2) 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。 (3) 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。 (4) 開啟<u>萬聖節-抓鬼特攻隊</u>，訓練滑鼠控制技巧。 (5) 開啟<u>電腦接接樂</u>，訓練滑鼠移動技巧。 (6) 學生操作電腦關機。 8. 活動四：周邊設備 (1) 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，並分辨輸入與輸出設備。 (2) 學生遊玩<u>硬體連連看</u>遊戲，能辨別硬體的機能。 9. 活動五：電腦使用習慣 (1) 學生知道正確的使用習慣。 (2) 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。 (3) 學生遊玩<u>坐姿糾察隊</u>，找出不正確的坐	1. 口頭問答：能說出電腦在生活中的應用。 2. 軟體操作：能開機與關機。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	1. Windows 11 電腦小小兵 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】
---------------	---	----------------	---	---	---	--	--	---

						姿。 綜合活動 10. 學生開啟課後測驗，複習所學。 11. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。		
第 7~11 週	5	二、點點按 按玩電腦	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 E1 良好生活習慣與德行。	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。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 綜 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。	1. 認識軟硬體概念，能舉例常見的軟體。 2. 體驗操作 Windows 桌面。 3. 學會操控滑鼠與視窗。 4. 學會清潔與保養電腦，遵守健康使用原則及衛生習慣。	一、準備活動 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。 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活問題。 3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 發展活動 4. 活動一：視窗與滑鼠的操作 (1) 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。 (2) 學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。 (3) 學生練習操作視窗。 (4) 學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。 (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。 5. 活動二：多媒體遊樂園 (1) 學生觀賞<u>清潔電腦</u>動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。 (2) 學生開啟<u>Windows 介面大考驗</u>練習。 (3) 學生觀賞<u>平板電腦使用教學</u>動畫，能說出平板使用方式。  綜合活動 6. 學生開啟課後測驗，複習所學。	1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體的差別。 2. 操作評量：學生能操作電腦滑鼠。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

						7. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。		
第 11~16 週	5	三、個人化 Windows 11	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	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。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	1. 能操作小算盤、地圖、剪取工具等，用以處理日常生活問題。 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。 3. 進行「看圖找不同」練習，培養運算思維能力。	7. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。 一、準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。 2. 教師說明電腦個人化的概念。 發展活動 3. 活動一：開始功能表與工作列 (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。 (2) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。 4. 活動二：美化電腦 (1) 學生更換佈景主題。 (2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。 (3) 學生修改桌布。 (4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。 5. 活動三：軟體操作初體驗 (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。 (2) 學生開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。 (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。  綜合活動 6. 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。  7. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。	1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。 2. 操作評量：學生能個人化電腦，截圖、簽名、並存檔。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

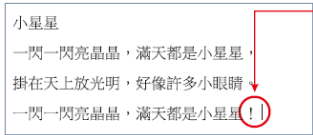
						8. 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。		
第 17~21 週	5	四、檔案管理小達人	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 EJU4 自律負責。	資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。	1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。	8. 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。		
					1. 認識二進位，能分辨與比較檔案大小。 2. 能操作檔案與資料夾。 3. 跟隨老師指令，完成「路徑尋寶」，按照路徑尋找檔案。	8. 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。	1. 口頭問答：學生能說出檔案總管的用途。 2. 操作評量：學生能操作檔案總管，增刪改檔案與資料夾。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

彰化縣三條國民小學 113 學年度三年級第 2 學期 彈性學習課程計畫-資訊 PAPAGO

學習主題名稱 (中系統)	Windows 11 電腦小小兵	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	共計 20 節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	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。 4. 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。 5. 系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。 6. 結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☐ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 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-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。				
課程目標	9. 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。 10. 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。 11. 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。 12. 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。 13. 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。 14. 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。 15. 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。 16. 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。				

配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現		☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☒ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☒ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☒ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育					
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明		8. 學生能遵守電腦教室使用規範與正確的使用電腦習慣。 9. 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。 10. 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。 11. 學生能操作內建小算盤、地圖與剪取工具軟體。 12. 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。 13. 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。 14. 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)											
認識電腦 電腦教室公約 辨識電腦軟硬體 電腦輸入/輸出/處理 正確開關機 健康使用習慣 檔案與應用軟體 個人化電腦設定 檔案總管使用技巧 操作內建的工具軟體 中英文輸入 健康使用習慣 鍵盤位置記憶 建立文字檔案 繪圖與運算思維 認識人工智慧 Google 限時塗鴉 運算思維與繪圖的關係 操作小畫家繪圖 設計夢想中的車子											
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週	1	課程準備週(相關教材、教學設備準備)			1.	二、	1.	1.			
第	4	五、英文打	資議 t-II-1 體驗常見的	資議 T-II-1 資料	2. 記憶英打鍵	三、準備活動	2. □ 頭 問	2. Windows 11			

2~5 週		字 ABC	資訊系統。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 英 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 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。	處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	盤位置。 3. 遵守正確的指法與打字姿勢。 4. 能操作記事本軟體進行打字。 5. 完成一份「英文文字檔」。	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。 發展活動 2. 活動一：英打鍵盤基礎記憶 (1) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。 (2) 學生開啟<u>英文打字 GAME</u>，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。  3. 活動二：英文短句與記事本 (1) 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。  4. 活動三：練習時間 (1) 學生開啟<u>英文打字 GAME</u>，進行第 14~17 關英文打字練習。 綜合活動 5. 學生從課本習題複習所學。 6. 學生開啟電腦大富翁第五課，複習所學。	答：學生能說出打字的正確姿勢。 3. 操作評量：學生能完成英打作業。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	電腦小小兵
第 6~9 週	4	六、中文輸入 ㄅ ㄆ ㄇ	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	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	1. 記憶中打鍵盤位置。 2. 完成一份「中文文字檔」。	四、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。 發展活動 2. 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。	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	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】

			德行。	的學習方法。		 (3) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。  3. 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。 綜合活動 4. 學生從課本習題複習所學。 5. 學生開啟電腦大富翁第六課，複習所學。	課 後 測 驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	
第 10~14 週	5	七、電腦繪圖小畫家	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。	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。	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「端午節快樂」圖片。 4. 欣賞同儕的作品，表達個人對美感認知與異同。	五、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。 發展活動 2. 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。 3. 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。  4. 活動三：創意填色畫 (1) 學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 (2) 學生使用文字工具在圖片上加入標題。 (3) 學生將成果存成圖片檔案。	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色畫。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	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】。

						 5. 活動三：填色小遊戲 (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。 (2) 學生輸入作者，將作品下載為圖片並與同儕分享。  綜合活動 6. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。 7. 學生從課本習題複習所學。 8. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。		
第 15~19 週	5	八、人工智慧與運算思維	科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 自 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發	科議 P-II-1 基本的造形概念。 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 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。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創	1. 體驗 Google 限時塗鴉網站，了解 AI 根據特徵判斷圖片的方式。 2. 學會運用運算思維繪圖的方式。 3. 完成「夢想中的車子」圖畫。	六、準備活動 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。 發展活動 2. 活動一：Quick, Draw! - Google 限時塗鴉 (1) 學生開啟瀏覽器。 (2) 學生在網址列輸入 Google 限時塗鴉，搜尋網站。  (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 猜是什麼，盡可能最快讓 AI 答對，總共六題。	1. 口頭問答：學生能說出運算思維的意義。 2. 操作評量：學生能完成一幅夢想中的車子繪圖。 3. 多媒體課後測驗：【本課	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體、【問題拆解-填填看】

			現。 涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。	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。		(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。 3. 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」。	測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	
第20週	1	課程統整與複習				 綜合活動 4. 學生從課本習題複習所學。 5. 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。 6. 學生開啟電腦大富翁第八課，複習所學。		

社團活動-【三條動起來】

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第一學期

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	父親節	班級常規建立與自主學習。
2	父親節	父親節的由來。 父親節我家的活動分享。
3	父親節	品德教育 ——我愛我的父親——用行動來表示。
4	父親節	父親節卡片製作與寄送。
5	父親節	繪本——我的父親最棒。
6	中秋節	中秋節的由來。
7	中秋節	我家中秋節的活動分享。
8	中秋節	中秋節月餅 DIY 製作。
9	中秋節	中秋節創意柚子造型。
10	中秋節	繪本——嫦娥奔月。
11	教師節	教師節的由來。
12	教師節	教師節感恩卡片製作與贈送。
13	教師節	吾愛吾師、尊師重道我最棒。
14	教師節	繪本——老師我愛您。
15	教師節	歌曲教唱——老師我愛您(與老師合照)。
16	雙十節	雙十節的由來。
17	雙十節	認識國旗分別代表的意義。
18	雙十節	認識其他國家的國旗。
19	雙十節	雙十節國家舉辦的活動討論與分享。
20	雙十節	雙十節美勞 DIY 。

21	雙十節	繪本—我愛我的國家。
----	-----	------------

※社團活動課程計畫至少應簡要建立起該社團活動課程之各單元、主題名稱、教學重點、教學進度與評量方式等必要項目，以利清楚掌握教師教學目標與學生學習目標之成效檢覈。表格列請自行增刪。

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第二學期

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	元宵節	元宵節的由來。
2	元宵節	元宵節的活動:提燈籠、賞花燈。
3	元宵節	元宵 DIY、吃元宵一起歡樂慶團圓。
4	元宵節	元宵節猜謎語活動。
5	元宵節	繪本—我愛元宵節。
6	清明節	清明節的由來。
7	清明節	金紙的由來。 安全教育 —要注意燃燒金紙後的安全。
8	清明節	清明節慎宗追遠的涵義。
9	清明節	繪本—一份愛的禮物。
10	清明節	不同的葬禮儀式。
11	母親節	母親節的由來。
12	母親節	母親節我家的活動分享。
13	母親節	媽媽您辛苦了—用行動來表示。
14	母親節	母親節大餐 DIY 獻給我的媽媽。
15	母親節	母親節卡片製作與寄送。
16	端午節	端午節的由來。 生命教育 —屈原投汨羅江。
17	端午節	端午節的活動:立蛋、划龍舟、戴香包。
18	端午節	分享有關端午節慶祝活動的錄像。
19	端午節	團體活動—划龍舟。
20	端午節	團體活動—包粽子。 團體活動—南北粽比一比。

※社團活動課程計畫至少應簡要建立起該社團活動課程之各單元、主題名稱、教學重點、教學進度與評量方式等必要項目，以利清楚掌握教師教學目標與學生學習目標之成效檢覈。表格列請自行增刪。

其他類課程（辦理全校性、全年級宣導活動）

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第一學期 課程名稱： 【繽紛三條】

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
一	家庭教育	1	體會生命降臨的感受。	家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。	教師帶領學生共讀繪本——我真的好愛你。	口頭報告	●能說出自己的經驗。
二	閱讀素養	1	能使用閱讀策略，進行文意內容理解。	涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。	教師事先將題目做成 PPT，並於課間播放。	學習單	●行為觀察 能專心觀看或聆聽。
三	安全教育- 交通安全宣導	1	認識住家及學校周邊的交通環境及交通標誌的意義，進而遵守交通標誌的規定。	生活 E-I-1 生活習慣的養成。	教師指導學童認識日常生活中常見的道路交通標誌，並了解其所代表的意義，藉此以增進學童對交通標誌的認識，並能遵守交通標誌及確保交通安全，以降低交通事故的發生。	口頭報告、實作評量	●能認真觀看交通安全網站影片。
四	生命教育	1	學會互相合作的方法。	生活 D- I -4 共同工作並相互協助。	教師先介紹撲克牌的四種花色，並進行遊戲規則說明。接著進行遊戲。	實作評量	●能說出互相合作的方法。
五	法治教育	1	認識自我保護的方法並加以演練。	生 E-I-3 自我行為的檢視與調整。	觀看快樂童年布偶劇。看完後由教師提問，學生舉手回答。	口頭報告、觀察記錄	●舉手回答問題。
六	多元文化教育	1	覺察生活周遭人、事、物彼此之間相互影響之情形。	生活 B-I-2 社會環境之美的體認。	教師統整：生活周遭人、事、物彼此之間會相互影響，並因此造成居住模式的文化差異。	觀察記錄	●參與態度 能認真聆聽故事。
七	品德教育	1	了解感恩的內涵及重要性。	生活 E- I -4 感謝的表達與服務工作的實踐。	教師指導學童完成「感恩的心」學習單，並鼓勵學童將感恩心付諸行動，如果對方有收到你的感恩行動，請他簽名。	實作評量	●能踴躍發表。

八	防災教育	1	學習地震避難時的重要步驟。	防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。	當地震發生時，冷靜的應對，才能使災害帶來的危害降到最低，請學生發表地震來臨時的正確作法。	實作評量	●能踴躍發表。
九	戶外教育	1	能說出一年四季不同的環境特色。	生活 A-I-2 事物變化現象的觀察。	教師於課前搜尋有關「四季風景」的影片，於課堂中使用。	觀察記錄	●能說出一一年四季不同的環境特色。
十	能源教育	1	能了解風力也是一種能源。	能 E3 認識能源的種類與形式。	教師請學生舉例利用到風力製作的玩具。並簡易說明這些玩具的原理。	觀察紀錄、學習單	●能思考並提出想法。
十一	科技教育	1	能認識生活周遭的人工器具，並了解其用途。	科 E3 體會科技與個人家庭生活的互動關係。	教師歸納：這些物品都是為了讓我們生活更便利而製造出來的，人們設立工廠，將一個個零件組合起來，變成我們所看到的樣子。	學習單	●能運用生活經驗回答問題。
十二	國際教育	1	能說出國旗是國家象徵之一。	國 E5 體認國際文化的多樣性。	教師搜尋世界各國的國旗圖片或介紹影片。	口頭報告	●能說出國旗是國家象徵之一。
十三	生涯規劃教育	1	能知道每個人都有不同的優點。	生 E-I-3 自我行為的檢視與調整。	教師描述蓮娜·瑪麗亞的生平，請孩子在聽完後，在白紙上畫出想像中蓮娜·瑪麗亞的樣子。	學習單	●能踴躍回答問題。
十四	性別平等教育	1	能辨別危險情境。	性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。	教師統整，每個人都應該保護好自己的身體，當別人對我們提出不適當的要求時，我們應該勇敢的拒絕。	觀察記錄	●能專心聆聽。
十五	環境教育	1	了解空氣對人體的重要性。	自然科學 INF-II-7 水與空氣汙染會對生物產生影響。	教師先自行上網搜尋空氣汙染的相關影片，如國家環境毒物研究中心~毒不添下~環境汙染的相關影片：空氣汙染知多少、小空的星期天、隱形的殺手…等。	實作評量	●提醒學童回家用心觀察。
十六	性別平等教育	1	學會不讓性別阻礙自己的潛力發展。	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。	教師引導說明繪本中，薩琪會踢足球、爬樹、打架樣樣行，還會騎男生的腳踏車，馬克思	學習單	●能仔細聆聽並認真思考。

					懷疑、震驚，因為薩琪是很強壯、厲害的人，與馬克思印象中的女生非常不一樣。		
十七	環境教育	1	分辨回收物與不可回收物。	環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。	教師引導說明資源回收的目的：垃圾分類與資源回收可以幫助我們將垃圾減量，也可以將資源再次利用，避免浪費。	實作評量	●能專心聆聽。
十八	家庭教育	1	能說出自己與家人的生活作息安排。	家 E1 了解家庭的意義與功能。	教師引導說明家人平常工作之餘，應該要安排一些休閒活動，除了可以幫助家人排除工作壓力，也可以增進家人彼此之間的感情。	口頭報告	●能認真聆聽。
十九	戶外教育	1	能認真參與校園環境服務行動。	生活 B-I-3 環境的探索與愛護。	教師展示校園簡易平面圖，告知各組的服務行動區域。	實作評量	●能認真參與小組討論。
二十	班際杯跳繩比賽	1	了解擺繩方式並精熟跳繩技巧	健康與體育 Bc-I-1 各項暖身伸展動作。	觀察與講解：播放跳繩教學影片 跳繩動作講解與示範 跳繩競賽規則介紹	實作評量	●體驗
二十一	迎春過新年	1	知道有關年獸的故事	F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	教師敘說「年獸」的故事和傳說。	學習單	●教師先蒐集不同書法字體的春聯

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 第二學期 課程名稱： 【繽紛三條】

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
一	家庭教育	1	採取關懷家人的行動。	生活 E-I-3 自我行為的檢視與調整。	請學生想一想，平常是怎麼和爸媽溝通？	實作評量	●能安靜聆聽同學的發言。
二	性別平等教育	1	尊重與欣賞和自己特質不同的人。	人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。	教師帶領全班統計表格勾選情形，找出只有男生或只有女生使用過的項目。	學習單	●能認真作答。
三	環境教育	1	了解校園環境對自己的影響。	生活 B- I -3 環境的探索與愛護。	教師提問：今天早上從校門口進到校園或下課時，你經過學校哪些地方？你看到什麼特別的？你是否注意到校園環境？校園有垃圾嗎？哪裡的垃圾最多呢？	實作評量	●能說出校園環境整潔的重要性。
四	生命教育	1	能發掘自己的優點。	生活 A- I -3 自我省思。	請學生試著找出自己的優點，並想一想在遇到什麼樣的挫折時，可以利用自己的優點來克服問題，完成學習單。	學習單	●引導學童發掘自己的優點。
五	家庭教育	1	樂意參與團體的活動。	家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	1.教師引導學童發表觀察家中互動、溝通的情形，並將各種情形大致歸納整理成以下四種家庭溝通文化型態： 權威式家庭。 放任式家庭。 民主式家庭。 溝通式家庭。	實作評量	●能依狀況劇內容編出後續劇情。

六	性別平等教育	1	學會理性的情緒表達方式。	綜合活動 Ad-II-1 情緒的辨識與調適。	教師繼續針對故事內容提問： (1)你覺得勇敢的人就不能哭嗎？為什麼？	觀察記錄	●能專心聆聽。
七	環境教育	1	認識臺灣地區的垃圾現況。	環E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。	教師引導全班共同討論生活中常見的垃圾種類： 垃圾桶常見的垃圾有哪些？回想看看，你一天製造哪些垃圾？	觀察記錄	●能說出生活中所製造的垃圾。
八	校慶運動會	1	能了解校慶的意義。	Ce-I-1 其他休閒活動入門遊戲。	教師引領兒童思考，過去印象深刻的生日，並請兒童踴躍發表。	□頭報告、實作評量	●操作發表
九	多元文化教育	1	認識不同族群相異的飲食習慣。	生活 B-I-2 社會環境之美的體認。	教師播放〈20個國家的「學校營養午餐」大比拼〉影片，讓學童察覺各國飲食習慣的不同。	□頭報告	●參與態度 能認真觀看影片。
十	安全教育	1	能說出在校園發生危險意外狀況時的處理方式。	生活 E-I-1 生活習慣的養成。	教師引導學童共同討論在校園裡發生危險意外狀況時的處理方法，並鼓勵學童踴躍發表討論結果。	□頭報告、實作評量	●能認真觀看動畫影片。
十一	防災教育	1	了解在不同室內場所發生地震時的應變方式。	防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。	教師播放「地震防災教育示範演練」，並告知學生觀看及學習的重點是「在不同的室內場所遇到地震時的應變方式」。	實作評量	●能踴躍發表。
十二	生涯規劃教育	1	能知道小組合作的重要性。	生 D-I-3 聆聽與回應的表現。	教師引導學生閱讀繪本---當熊遇見熊。	學習單	●能專心聆聽故事。
十三	母親節感恩會	1	能體驗媽媽懷孕的感受	E-I-4 對他人的感謝與服務。	老師點明歌詞中「美麗的星星」為何作者說是「媽媽的眼睛」，有什麼樣的含義。	實作評量	●完成「我的媽媽」畫像。
十四	品德教育	1	知道寬恕的意義。	生活 D-I-1 自我與他人關係的認識。	教師歸納說明每個人總是會有犯錯的時候，當犯錯時，心裡可能不好受及感到內疚，同時希望別人原諒自己。	實作評量	●能認真參與討論及踴躍發表意見。

十五	法治教育	1	養成良好的掃地工作態度。	生 E-I-1 生活習慣的養成。	教師展示動物圖片，詢問學童家中是否有養寵物？並引導學生思考養寵物時須要注意什麼事情。	學習單	●提取故事中的訊息，回答相關問題。
十六	國際教育	1	能說出各國服裝具有不同的特色。	生 B-I-2 社會環境之美的體認。	教師將學生分組，並發下信封，請學生拼出信封內的服裝拼圖，並貼在 A4 白紙上。	實作評量	●能合作完成拼圖。
十七	閱讀素養	1	能從青蛙的一生中體認生命的珍貴及自然生態的重要。	閱 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。	教師向學生提問是否聽過〈青蛙王子〉的故事，請聽過的學生大略講述故事（教師也可以自己講述）。	口頭報告	●口頭發表 能主動說故事和大家分享。
十八	端午節	1	了解端午節的由來。	C-I-1 事物特性與現象的探究。	將收集的艾草圖片或實物，提供學生觀察，引起學生學習動機和興趣。	學習單	●可提供圖案給學生參考。
十九	戶外教育	1	能分享自己與社區的互動情形。	戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。	教師利用時間先走訪社區，觀察社區環境，規畫社區踏查活動的路線與時間，並拍攝社區景觀的照片。	實作評量	●此活動不佔此學習節數時間。
二十	能源教育	1	能覺察全球暖化對環境的衝擊。	生活 E-I-3 自我行為的檢視與調整。	教師與學生共同討論北極熊面臨什麼樣的危機。	學習單	●能參與討論並回答問題。

※「其他類課程」包括本土語文/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、學生自主學習等各式課程，以及領域補救教學課程；國民中學並得包括英語文以外之第二外國語文課程。經學校課程發展委員會通過後實施。表格列數請自行增刪。

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性…

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府…

4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。

跨領域統整主題式課程設計

彰化縣三條國民小學 113 學年度 三年級 【交通安全教育】

課程名稱	行人安全守則		實施年級	三年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	1 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			●A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 行人安全守則。 2.增進學生穿越道路之交通知識，遵守交通規則及確保交通安全。 3.學會利用口訣及手勢或禮讓小旗，正確通過校園周遭有號誌路口之行人穿越道。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	健體 3b-II-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。		健體 Ba-II-1 居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。	
綜合領域	綜合 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。		綜合 Ca-II-2 生活周遭危機情境的辨識方法。 綜合 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機處理與演練。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
安全教育議題	日常生活安全		安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	
教材來源	兒童安全過路口教學指引手冊			
學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔			
進度(週次)	學習活動 教學流程			時間 評量方式

