

彰化縣縣立南郭國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

彰化縣縣立南郭國民小學 114 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。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校優質教師團隊、熱情富學習動力的學生特質、高度支持教育的家長組成及位於文教區社區資源豐富，以培養身心平衡，德術兼修，全人發展的世界公民為課程願景，擬定學校本位課程，期以語文教育、英語教育、品德教育、兒童閱讀、科學教育、體育活動、資訊教育、環境教育、促進教師教育、著重生活陶冶為學校課程十大特色，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。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	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	資訊專題實作					20	19	20	19	20	19	20	17
	國際南郭	20	19	20	19	20	19	20	19				
	書香南郭	13	10	12	10								
	天文星象									20	19	20	17
	生生用平板		1	1	1	2		2			2	2	
	安全教育-交通安全教育	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	家庭教育暨家庭暴力防治	3		3		3		3		3		3	
	性別平等暨性侵害防治教育		3		3		3		3		3		3
	環境教育		3		3		3		3	2	1		3
其他類課程	節奏小偵探	20	19										
	鍵盤樂			20	19								
	字海探險隊					20	19	9	9	20	19	20	17
	故事，換你說											20	17
	圖圖算算練功房									20	19	20	17
	書道藝術							20	19	20	19		
	社區探索					9	7			9	6	9	6
	節慶教學					3	4	2	2	3	4	3	3
	宣導活動	2		2		1		2		1	1	1	
	合計	60	57	60	57	80	76	80	76	120	114	120	102

彰化縣彰化市南郭國民小學 114 學年度三年級彈性課程計畫



壹、114 學年度第一學期三年級彈性課程計畫進度總表	1
貳、114 學年度第二學期三年級彈性課程計畫進度總表	2
參、114 學年度上下學期資訊專題實作教學活動設計	3
肆、114 學年度上下學期國際南郭教學活動設計	20
伍、法律規定融入教育議題—性別平等暨性侵害防治教育	66
陸、法律規定融入教育議題—家庭教育暨家庭暴力防治	69
柒、法律規定融入教育議題—環境教育	74
捌、法律規定融入教育議題—交通安全教育	78
玖、法律規定融入教育議題—資訊教育(生生用平板)	87
壹拾、114 學年度上下學期社區探索教學活動設計	90
壹拾壹、114 學年度上下學期節慶教學活動設計	100
壹拾貳、114 學年度上下學期字海探險隊教學活動計畫	139
壹拾參、全校性、全年級學習宣導活動教學活動計畫	167

彰化縣南郭國小 114 學年度第一學期三年級彈性課程計畫進度總表

週次			一	二	三	四	五	六	七
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	一、生活好麻吉	一、生活好麻吉	一、生活好麻吉	二、點點按按玩電腦	二、點點按按玩電腦	三、個人化 Windows 11	三、個人化 Windows 11
		國際南郭-	繪本 1 No, David	繪本 1 No, David	繪本 1 No, David!	繪本 2 Yo! Yes?!	繪本 2 Yo! Yes?!	繪本 2 Yo! Yes?!	繪本 3 Carlo Likes Counting
		生生用平板議題教育	交通安全	交通安全		生生用平板	生生用平板	家庭教育暨家庭暴力防治	家庭教育暨家庭暴力防治
	其他	字海探險隊	你好，新朋友	你好，新朋友	你好，新朋友	我們的約定	下課十分鐘	語文天地一	留住今天的太陽
		社區探索、節慶教學、宣導活動			視力保健宣導				

週次			八	九	十	十一	十二	十三	十四
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	三、個人化 Windows 11	四、檔案管理小達人	四、檔案管理小達人	五、英文打字 ABC	五、英文打字 ABC	五、英文打字 ABC	六、中文輸入 ㄅㄆㄇ
		國際南郭	繪本 3 Carlo Likes Counting	繪本 3 Carlo Likes Counting	繪本 4 Clap your Hands	繪本 4 Clap your Hands	繪本 4 Clap your Hands	繪本 5 Lemons Are Not Red	繪本 5 Lemons Are Not Red
		生生用平板議題教育	家庭教育暨家庭暴力防治						
	其他	字海探險隊	火大了	我該怎麼辦	語文天地二	最年輕的奶奶	最年輕的奶奶	魔「髮」哥哥	穿白袍的醫生伯伯
		社區探索、節慶教學、宣導活動		社區探索	社區探索	社區探索	社區探索	社區探索	社區探索

週次			十五	十六	十七	十八	十九	二十	
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	六、中文輸入 ㄅㄆㄇ	六、中文輸入 ㄅㄆㄇ	七、電腦繪圖小畫家	七、電腦繪圖小畫家	八、人工智慧與運算思維	八、人工智慧與運算思維	
		國際南郭	繪本 5 Lemons Are Not Red	繪本 6 Alphabet City	繪本 6 Alphabet City	繪本 6 Alphabet City	繪本 6 Alphabet City	Final Review、Assessment	
		生生用平板議題教育							
	其他	字海探險隊	語文天地三	哎呀！誤會大了	石虎的告白	昆蟲保命的妙招	語文天地四	我最愛的一堂課	
		社區探索、節慶教學、宣導活動	社區探索	社區探索	社區探索	節慶教學	節慶教學	節慶教學	

彰化縣南郭國小 114 學年度第二學期三年級彈性課程計畫進度總表

週次			一	二	三	四	五	六	七
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	一、非常好色美工王國(一)	春節連假	二、超可愛功課表(一)(二)	三、趣味大頭貼(一)	三、趣味大頭貼(二)	三、趣味大頭貼(三)	四、姓名貼DIY(一)
		國際南郭	繪本 1 David goes to school	春節連假	繪本 1 David goes to school	繪本 1 David goes to school	繪本 2 Bark George!	繪本 2 Bark George!	繪本 2 Bark George!
		生生用平板議題教育	交通安全		交通安全	性別平等暨性侵害防治教育	性別平等暨性侵害防治教育	性別平等暨性侵害防治教育	
	其他	字海探險隊	最美的模樣	春節連假	玩玩具	愛玉的變身術	語文天地一	楊修猜字	唱反調
		社區探索、節慶教學、宣導活動		春節連假					社區探索

週次			八	九	十	十一	十二	十三	十四
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	四、姓名貼DIY(二)	五、自製賀卡傳心意(一)	五、自製賀卡傳心意(二)	五、自製賀卡傳心意(三)	六、節能減碳愛地球(一)	六、節能減碳愛地球(二)	六、節能減碳愛地球(三)
		國際南郭	繪本 3 The Very Hungry Caterpillar	繪本 3 The Very Hungry Caterpillar	繪本 3 The Very Hungry Caterpillar	繪本 4 From Head to Toe	繪本 4 From Head to Toe	繪本 4 From Head to Toe	繪本 5 A Bit Lost
		生生用平板議題教育							
	其他	字海探險隊	一飛沖天	語文天地二	井仔腳鹽田	井仔腳鹽田	和魚一起游泳	三峽老街樂藍染	語文天地三
		社區探索、節慶教學、宣導活動	社區探索	社區探索	社區探索	社區探索	社區探索	社區探索	節慶教學

週次			十五	十六	十七	十八	十九	二十
彈性學習課程	統整性探究課程主題/議題/專題	資訊專題實作	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來(一)	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來(二)	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來(三)	八、相片故事書 - 我與麻吉(一)	八、相片故事書 - 我與麻吉(二)	八、相片故事書 - 我與麻吉(三)
		國際南郭	繪本 5 A Bit Lost	繪本 5 A Bit Lost	繪本 6 The Doorbell Rang	繪本 6 The Doorbell Rang	繪本 6 The Doorbell Rang	Final Review、Assessment
		生生用平板議題教育		環境教育	環境教育	環境教育		
	其他	字海探險隊	地球的眼淚	枯木是大飯店	騎樓	語文天地四	多多的寶物	騎鐵馬郊遊趣
		社區探索、節慶教學、宣導活動	節慶教學				節慶教學	節慶教學

彰化縣立南郭國民小學 114 學年度 第一學期 三年級 彈性學習 資訊專題實作課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Windows 11 電腦小小兵	實施年級	三	教學節數	每週 1 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	☒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				

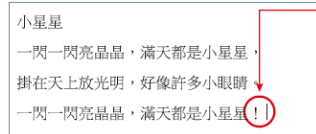
學習表現		☒ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育暨家庭暴力防治 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育													
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明		1. 學生能遵守電腦教室使用規範與正確的使用電腦習慣。 2. 學生能說出常見的電腦軟硬體，能熟練操作 Windows 作業系統，能個人化電腦、設定佈景主題與桌面圖示。 3. 學生能記憶鍵盤位置，練習中英文打字，完成兩個中英文檔案。 4. 學生能操作內建小算盤、地圖與剪取工具軟體。 5. 學生能操作內建小畫家軟體，應用繪圖及填色技巧，完成一幅創意填色畫。 6. 學生藉由體驗線上的 Quick Draw! - Google 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 (5節) - 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 (5節) - 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 (6節) - 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 (4節) - 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 1~3 週	3	一、生活好 麻吉 - 電 腦 (議題： 品德教 育、法治 教育)	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	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	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	一、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. 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。 二、發展活動	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。	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】							

			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。	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。	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。	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 (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。 3. 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。 4. 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。 5. 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>，找出不正確的坐姿。 三、綜合活動 1. 學生開啟課後測驗，複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。	3. 多媒體課後測驗： 【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	【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】
第4~5週	2	二、點點按按玩電腦 (議題：品德教育)	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。	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。	1. 認識軟硬體概念，能舉例常見的軟體。 2. 體驗操作 Windows 桌面。	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。	1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體的差別。 2. 操作評	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			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。	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。	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。	3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 二、發展活動 1. 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。 2. 活動二：多媒體遊樂園 (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。 (2) 學生開啟「Windows 介面大考驗」練習。 (3) 學生觀賞「平板電腦使用教學」動畫，能說出平板使用方式。  三、綜合活動 1. 學生開啟課後測驗，複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。	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】。	
第 6~8 週	3	三、個人化 Windows 11 (議題：人權教育)	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	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	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。	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。 二、發展活動 1. 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。 2. 活動二：美化電腦 (1) 學生更換佈景主題。	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	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			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。	資源處理日常生活問題的行動。	3. 進行「看圖找不同」練習，培養運算思維能力。	(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。 3. 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。  三、綜合活動 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。  2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 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。	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】。	
第 9~10 週	2	四、檔案管理小達人 (議題：品德教育)	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。	一、準備活動 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。 二、發展活動 1. 活動一：檔案與二進位 (1) 學生認知檔案概念與類型。 (2) 學生能建立、命名、開啟、檢視檔案內容。 (3) 學生知道檔案大小的計算單位。 (4) 學生觀賞「二進位的電腦世界」動畫。	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	1. Windows 11 電腦小小兵 2. 老師教學網站影音互動多媒體

						(5) 學生遊玩「天兔兔大闖關」遊戲，認識二進位。 (6) 學生從課本圖像或教室環境中認識檔案儲存裝置。 (7) 學生開啟「電腦檔案排大小」遊戲，能比較檔案大小。 2. 活動二：檔案管理與視窗佈局 (1) 學生能新增、命名資料夾與子資料夾。 (2) 學生認知樹狀結構。 (3) 學生能使用視窗佈局來排列視窗。 (4) 學生能刪除與還原檔案與資料夾。 (5) 學生能切換資料夾檢視與排序方式。 3. 活動三：路徑尋寶 (1) 學生能找到老師指定的圖片所在。 (2) 學生能使用內建相片軟體開啟圖片檔案。 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四課，複習所學。	案與資料夾。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	
第 11~13 週	3	五、英文打字 ABC (議題：品德教育)	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-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。	資議 T-II-1 資料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。	1. 記憶英打鍵盤位置。 2. 遵守正確的指法與打字姿勢。 3. 能操作記事本軟體進行打字。 4. 完成一份「英文文字檔」。	一、準備活動 1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。 二、發展活動 1. 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「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。  2. 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。	1. 口頭問答：學生能說出打字的正確姿勢。 2. 操作評量：學生能完成英打作業。 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、【教學鍵盤】、【英文打字 GAME】

						 3. 活動三：練習時間 (1) 學生開啟英文打字 GAME，進行第 14~17 關英文打字練習。 三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 - 學生開啟電腦大富翁第五課，複習所學。		
第 14~16 週	3	六、中文輸入 ㄅ ㄆ ㄇ (議題：品德教育)	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。	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。	- 記憶中打鍵盤位置。 - 完成一份「中文文字檔」。	一、準備活動 - 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。 二、發展活動 1. 活動一：中打鍵盤基礎記憶 - 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。 - 學生將檔案儲存成文字檔格式。  - 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。  2. 活動三：練習時間 - 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。 三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 - 學生開啟電腦大富翁第六課，複習所學。	- 口頭問答：學生能說出使用的中打輸入法。 - 操作評量：學生能完成中打作業。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。	- Windows 11 電腦小小兵 - 老師教學網站影音互動多媒體、【教學鍵盤】、【中文打字 GAME】
第	2	七、電腦繪	資議 t-II-1 體驗常見的	資議 T-II-1 資料	1. 運用想像	一、準備活動	1. 口頭問	1. Windows 11

17~18 週	圖小畫家 (議題： 品德教 育)	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。	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。	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。	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。 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。  3. 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。  4. 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。  三、綜合活動 1. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。 2. 學生從課本習題複習所學。	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】。	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】。
------------	---------------------------	--	---	--	---	--	--

					3. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。			
第 19~20 週	3	八、人工智慧與運算思維 (議題：生涯規劃教育)	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現。 涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。	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。	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。	3. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。 一、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。 二、發展活動 1. 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。 (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。	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、【問題拆解-填填看】

彰化縣立南郭國民小學 114 學年度 第二學期 三年級 彈性學習 資訊專題實作課程計畫

課程名稱		非常好色 9 美工數位學堂	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	每週 1 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) 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 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									
設計理念		4. 系統與模型：讓學生理解數位繪圖的概念。 5. 結構與功能：學會非常好色的功能操作。 6. 交互作用與關係：察覺生活中數位繪圖的應用。									
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養		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-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. 學生能認識數位繪圖的概念，將繪圖作品實際運用於日常生活中。 10. 學生能具備操作非常好色軟體的能力，輸出圖片檔案與列印。 11. 學生能發揮創意與想像力，結合科技與繪圖技法，創作具有個人特色的作品。									
配合融入之領域 或議題		☒ 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				☐ 性別平等暨性侵害防治教育教育 ☐ 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 ☐ 家庭教育暨家庭暴力防治 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育					
表現任務		軟體操作、口頭問答、數位繪圖作品。									
課程架構脈絡											
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	學習評量	自編自選教材 或學習單			

第 1 週	1	一、非常好色美工王國（一） （議題：資訊、科技）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	非常好色軟體介面與範本運用。	1. 讓學生瞭解非常好色可以製作什麼。 2. 讓學生認識非常好色與範本種類。 3. 讓學生瞭解美工所包含的重要元素。 4. 說明美工的設計技巧。	1. 讓學生開啟非常好色，瞭解非常好色 9 的介面。 2. 讓學生學會切換佈景主題。 3. 讓學生操作非常好色開啟範本主畫面。 4. 讓學生認識非常好色中的編輯視窗。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【認識非常好色介面】 【牛仔射擊-非常好色篇】 【本課測驗遊戲】
第 3 週	0.5	二、超可愛功課表（一） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	功課表。	1. 讓學生瞭解製作作品前的規劃。 2. 讓學生認識版面的編排。 3. 讓學生認識非常好色中的課表類別範本。	1. 讓學生開啟非常好色並挑選功課表範本。 2. 讓學生運用清除或修改課表中的文字與設定格式。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【版面配置的技巧】
第 3 週	0.5	二、超可愛功課表（二） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	功課表。	1. 學會製作標題字。 2. 讓學生熟悉非常好色內建的圖庫的運用。 3. 學會儲存檔案。 4. 學會將圖片設定成桌布。	1. 教學生如何填入文字的技巧，製作標題字。 2. 學習如何加入插圖。 3. 教學生調整圖片大小以符合頁面。 4. 讓學生存檔與設為桌布。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【本課測驗遊戲】

第 4 週	1	三、趣味大頭貼 (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	大頭貼。	1. 讓學生瞭解圖層的觀念。 2. 讓學生瞭解什麼是影像合成。 3. 讓學生開啟大頭貼範本，製作大頭貼。	1. 教學生認識開啟大頭貼範本的技巧。 2. 教學生瞭解如何變換相框圖案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【相片分類】 【物件順序的概念】
第 5 週	1	三、趣味大頭貼 (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	大頭貼。	1. 學會讀入外部圖案及設定圖的比例。 2. 學會調整圖片比例與裁切。	1. 學生學會將範例的圖片改成讀取外部的圖片。 2. 學生學會裁切圖片。 3. 學生學會調整圖片的比例。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【相片沖印店-打工達人】
第 6 週	1	三、趣味大頭貼 (三) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	大頭貼。	1. 學會組合物件。 2. 學會翻轉物件的技巧。 3. 複習所學，製作大頭貼作品。	1. 教學生認識物件如何組合與翻轉的技巧。 2. 教學生如何旋轉圖片與列印的功能。 3. 讓學生準備自己的照片或是取用範例素材，運用學會的技巧，製作大頭貼。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【立體相框圖片翻轉】 【本課測驗遊戲】

第 7 週	1	四、姓名貼 DIY (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	姓名貼。	1. 讓學生瞭解姓名貼設計概念。 2. 學生學會修改範本的圖片與文字。	1. 教學生認識開啟大頭貼範本的技巧。 2. 讓學生學習如何變更成自己的名字。 3. 教學生該如何放大顯示比例。 4. 學生學會修改範本的圖片。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【圖片對齊】
第 8 週	1	四、姓名貼 DIY (二) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	姓名貼。	1. 學生學會排列、組合物件。 2. 學會複製與貼上。 3. 學會修改背景。	1. 教學生瞭解如何整齊排列圖片。 2. 教學生如何複製與貼上。 3. 讓學生運用工具完成立體的漸層背景、紋路的背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【圖片等距分佈】 【本課測驗遊戲】
第 9 週	1	五、自製賀卡傳心意 (一) (議題：資訊、品德)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	感謝賀卡。	1. 讓學生知道什麼是個性化作品，並認識個性化作品的運用。 2. 開啟 Q 版人物範本與修改人物造型。 3. 儲存範本。	1. 讓學生開啟非常好色 Q 版人物範本。 2. 教學生如何設計出 Q 版人物。 3. 讓學生儲存大頭照與範本。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【圖像影片的取得方法】
第 10 週	1	五、自製賀卡傳心意 (二) (議題：資訊、品德)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。	感謝賀卡。	1. 開啟萬用卡範本，開始製作感謝卡。 2. 完成感謝卡封面的圖片設計。	1. 讓學生開啟萬用卡的範本。 2. 教學生將大頭照加入新範本。 3. 讓學生認識物件	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體

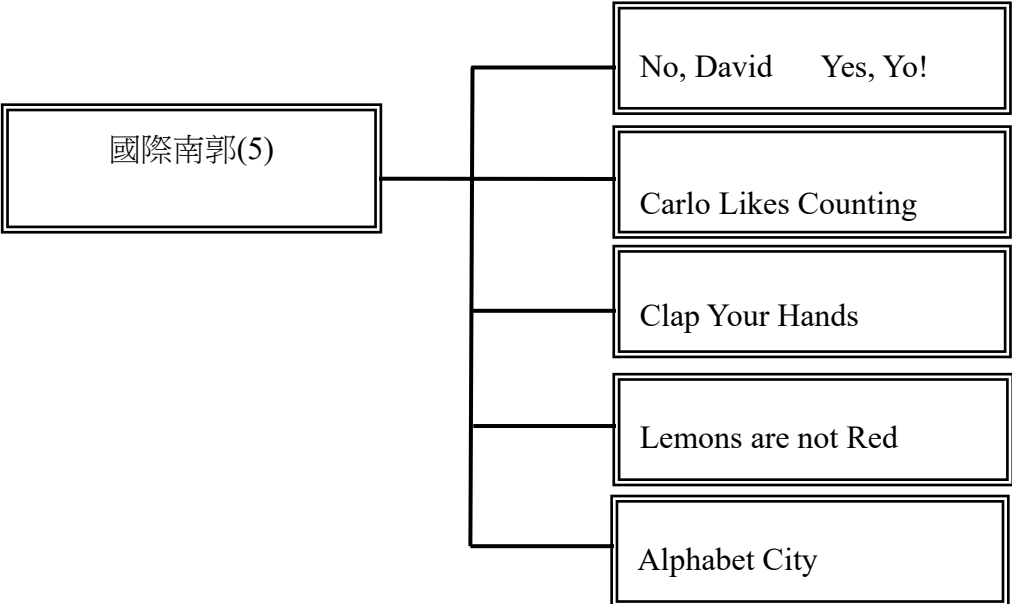
			藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。			控制項的技巧。		3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明
第 11 週	1	五、自製賀卡傳心意（三） （議題：資訊、品德）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 品 EJU6 欣賞感恩。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	感謝賀卡。	1. 學會加入標題與內文文字。 2. 學會編輯卡片內頁與封底。 3. 完成感謝卡並印出。	1. 學習製作卡片內頁。 2. 學習如何加入標題與文字。 3. 學習製作卡片封底。 4. 印出賀卡，並且裁切白邊、對折，完成感謝卡成品。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【百變變裝秀】
第 12 週	1	六、節能減碳愛地球（一） （議題：資訊、能源）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 能 E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	節能減碳愛地球海報。	1. 說明海報的設計概念。 2. 說明非常好色的海報範本可以有那些用途。 3. 學會開啟海報範本，完成封面插圖。	1. 讓學生瞭解如何設計一張海報。 2. 教師說明海報範本還能做成哪些作品，例如：著色畫、告示牌、獎狀…等。 3. 讓學生開啟非常好色並挑選海報範本。 4. 教學生如何佈置海報，完成背景、人物與插圖。 5. 學生學會運用物件鏡射技巧。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【海報製作的原則】
第 13 週	1	六、節能減碳愛地球（二） （議題：資訊、能源）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 能 E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。 藝 1-II-6 能使用視	節能減碳愛地球海報。	1. 學會加入標題與內文文字。 2. 學會調整文字的色彩與形狀。	1. 學生學會加入標題。 2. 學生學會設定標題的漸層色與形狀。 3. 學生學會運用圖說文字製作宣導內	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體

			覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。			容。		3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明
第 14 週	1	六、節能減碳愛地球（三） （議題：資訊、能源）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 能 E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	節能減碳愛地球海報。	1. 學會添加動畫效果。 2. 學會列印大海報。 3. 運用所學，自己設計海報。	1. 讓學生學會添加動畫效果。 2. 學生學會預覽動畫。 3. 讓學生自行設計一張海報，主題為「友善校園拒絕霸凌」，可運用自己的素材或是取用範例素材。 4. 教學生如何列印一張大型海報的技巧。 5. 學生製作一張海報並儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【本課測驗遊戲】
第 15 週	1	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來（一） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	預防蛀牙宣導漫畫。	1. 讓學生了解四格漫畫的設計概念。 2. 讓學生認識動畫原理。 3. 學會開啟卡通漫畫範本，修改每一個單元格的圖文。	1. 教師說明四格漫畫的構思技巧、起承轉合的概念。 2. 教師說明動畫原理。 3. 讓學生開啟非常好色卡通漫畫範本。 4. 教學生認識單元格，學會切換頁面、瀏覽整個四格漫畫的故事內容。 5. 教學生如何編輯漫畫內容、修改每個單元格的插圖與文字。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版一非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【動畫概念】

第 16 週	1	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來（二） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	預防蛀牙宣導漫畫。	1. 學會繪圖工具的運用。 2. 學會修改背景。	1. 承前一課，繼續編輯漫畫內容。 2. 學生學會修改漫畫背景。 3. 學生畫出一個像地板的矩形，當作背景插圖。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明
第 17 週	1	七、四格漫畫 - 蛀牙不要來（三） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。	預防蛀牙宣導漫畫。	1. 插入動畫並存檔。 2. 完成四格漫畫。	1. 讓學生插入 GIF 動畫與預覽動畫。 2. 讓學生認識四格漫畫的存檔格式。 3. 教學生如何匯出 html 網頁。 4. 讓學生準備自己的照片或是取用範例素材—「海邊戲水安全守則」。 5. 運用學會的技巧，製作四格漫畫。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【本課測驗遊戲】
第 18 週	1	八、相片故事書 - 我與麻吉（一） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	我與麻吉 - 相片故事書。	1. 認識相片故事書。 2. 了解圖片的彩度。 3. 開啟相片故事書範本並編輯圖文。	1. 說明相片故事書的書頁折法。 2. 讓學生瞭解什麼是圖片的彩度。 3. 讓學生學習開啟非常好色相片故事書範本。 4. 讓學生修改標題文字與插圖。 5. 讓學生學習使用繪圖滴管工具填色的技巧。 6. 學生學會調整文字的行距。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【彩度與飽和度】
第 19 週	1	八、相片故事書 - 我與麻吉（二） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	我與麻吉 - 相片故事書。	1. 學會圖片的裁剪與去背。 2. 學會改變圖片彩	1. 教導學生運用圖層上下層的技巧來製作特殊效果。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂

			藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。		度。 3. 學會運用濾鏡效果與印章工具。	2. 教師說明相片故事書編排頁面的技巧。 3. 教學生如何剪裁圖片。 4. 學生學會運用去背工具，去除圖片的背景。 5. 讓學生學會運用濾鏡效果與印章工具。 6. 學生學會改變圖片彩度。		2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明
第 20 週	1	八、相片故事書 - 我與麻吉（三） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	我與麻吉 - 相片故事書。	1. 學會列印相片故事書。 2. 學會匯出幻燈片。	1. 教學生學習如何列印多頁面檔案。 2. 教學生如何匯出幻燈片。 3. 讓學生將這學期的成品製作成一本相片故事書。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 巨岩版—非常好色 9 美工數位學堂 2. 老師教學網站互動多媒體 3. 老師教學網站中的觀念動畫及技巧說明 【本課測驗遊戲】 【期末總測驗】

彰化縣立南郭國民小學 114 學年度 第一學期 三年級 彈性學習 國際南郭課程計畫

實施節數	每週 1 節，本學期實施 20 週，共 20 節
課程架構圖	 <pre> graph LR A[國際南郭(5)] --- B[No, David Yes, Yo!] A --- C[Carlo Likes Counting] A --- D[Clap Your Hands] A --- E[Lemons are not Red] A --- F[Alphabet City] </pre> 國際南郭(5) - No, David Yes, Yo! - Carlo Likes Counting - Clap Your Hands - Lemons are not Red - Alphabet City
學習總目標	1. 能聽辨並說出數字 1-5。 2. 能聽辨及說出教室用語並做適當的回應。 3. 能聽懂並跟讀故事對話。 4. 能聽懂、辨識並說出所學的單字及句子。 5. 能朗讀及吟唱歌謠。 6. 能聽懂並說出日常生活用語。 7. 能聽辨、說出及辨識 26 個字母及字母例字。 8. 能認識中外主要節慶習俗及由來，接軌國際。 9. 能認識外國風土民情，並能從多元文化觀點，瞭解及尊重不同的文化及習俗，放眼世界。

課程理念	1. 以溝通式教學為編寫原則，兼顧溝通功能和教學主題，設計與真實生活相符的溝通活動，系統性培養英語聽、說、讀、寫的能力及聽說讀寫綜合應用能力，應用於日常生活中，並接軌國際。 2. 將英語文學習策略融入教材中，建構學生有效的學習方法，同時提升自學的興趣與能力，培養終身學習之基礎。 3. 從學生熟悉的生活情境出發，以漫畫風格的幽默故事，激發學生的學習興趣。故事以該單元的主要單字及句型編寫，並融入日常用語，讓學生在有趣的生活故事中，輕鬆自然地學習英語。 4. 各單元故事中所呈現的學習內容以螺旋複習的理念設計，讓學生溫故知新，在每階段能反覆練習，同時學習新內容，以此打下紮實的語言學習基礎。 5. 各單元彈性融入跨領域知識或素養導向的學習主題，提供學生多元面向的知識點和文化等學習內容，讓學生了解語言除了互動溝通外，也是一種學習新知識的工具，提升英語語言學習的動機和涉獵不同領域知識或文化的興趣，藉以培養學生自主學習之素養。 6. 複習單元以統整的學習表現任務設計，整合前面單元的學習內容，先提供符應生活情境的範例，讓學生以聽、讀的方式複習，再引導學生融合真實經驗，以自身為中心，進行學習遷移運用所學產出統整後的內容，最後以口語的方式進行簡單發表，達到語言學習之溝通互動的目標，融會貫通，運用所學在真實情境中運用溝通，以期達到培育素養的目標。 7. 以生動有趣的文化、節慶單元，讓學生認識中西文化的差異，擴充國際視野，同時培養尊重多元文化的觀念。
與其他領域/科目連結	社會領域/健康與體育
教學材料	繪本

選編原則	1. Story Time 此單元為故事教學，社區不同環境為故事背景，根據每單元主要句型、單字、日常用語編寫有趣的故事，同時提供學生有意義的對話情境，讓學生學習單字及句型的使用時機。同時著重螺旋性設計，讓學過的單字句型能延伸到次一課的內容進行複習。 2. Target Language 此單元為單字及句型教學，A 部分介紹每單元中的主要單字。黑字為應用字彙，藍色為認識字彙；B 部分提供一至兩組主要句型及多元生活情境，使學生易於理解和應用。此外，還有單字與句型綜合聽力練習，統整練習該單元的學習內容。 3. Daily Talk 此單元為日常生活用語教學，旨在讓學生聽懂並說出簡單日常生活中的實用對話。 4. Song 此單元為歌謠教學，目的在透過傳統歌謠改編的歌謠，讓學生自然而然熟記該單元的主要單字、句型與日常用語。 5. ABC Rocks 此單元以字母拼讀法練習單字拼讀，再進一步以例字所組成的韻文，讓學生在輕快的節奏中熟悉音組例字的發音。 6. Discover 此單元延伸學習主題，融入與課程主題相關之跨領域或議題內容，橫向擴展學生學習面向，同時提升學習動機和興趣。 7. Kung Fu Abu 歸納英語學習時易忽略或混淆的重點，透過簡單易懂的文字口訣與可愛的圖示，搭配即時練習，讓學生熟記要注意的重點。 8. Reviews / Final Review Review 為融合前兩單元之學習內容所設計之整合式的統整復習，先透過聽、讀複習，再從自身經驗出發，完成圈選或填空，最後以口語發表的方式複習所學，循序漸進建構學生資訊整合和口語表達的能力。Final Review 以步驟式的圖示搭配文字，引導學生融會貫通全冊所學單字、句型，再根據自身經驗作口語表達發表。 9. Festival 介紹節慶相關的單字與用語，並讓學生透過故事了解相關的習俗，拓展學生視野，引導學生探討、尊重與自身不同的文化。 10. Culture 以主題的方式介紹不同國家的語言及文字，可延伸介紹不同國家的多元文化，培養學生的國際觀。 11. I Can Read / Let's Find 拉頁 I Can Read 以趣味化和生活化為原則，加強學生的閱讀能力。幽默的漫畫情節，帶出 Units 1-4 的主要句型，激發英語學習的動力，活用日常交流句型。 Let's Find 拉頁以情境圖複習學過的單字，教師亦可搭配背面的 BINGO 遊戲空白卡彈性使用。
------	--

教學策略	1. 三年級學習階段希望能運用兒童在發音學習方面的優勢，強調聽、說的學習，但亦未偏廢讀、寫的活動。此階段可利用圖示、肢體動作等視覺輔助，增進學生對語意的掌握。 2. 聽力／口說教學：以注重語意理解及語意表達為主，評量儘量以上課的口語練習、角色扮演、配對、小組互動為依據，少做紙筆測驗。活動的設計宜多元，並強調溝通式活動，以增進學習語言的興趣並培養基本的溝通能力。 3. 閱讀教學：鼓勵學生以字母拼讀法的規則嘗試拼讀或認字。 4. 書寫教學：提供學生臨摹、抄寫活動，再透過填寫培養基本寫作能力。
先備知識	1. 國小三年級是學習英語的起點，此學期的學習重點之一為「字母與發音」，兒童進入此學習階段前，對於「字母」或多或少都有接觸，但字母的學習，應著重能正確認讀及書寫。因此，教師可由兒童的生活事物適度的做字母語發音的聯想，進一步擴充字母學習的空間。 2. 此階段教師亦能藉由字母發音的教學，將英語的基本語音融入單字中介紹，幫助學生熟悉字母與發音的對應關係。
參考資料	1. Yes, no, please, thank you: https://www.youtube.com/watch?v=LQb_tjCvo7o 2. Hello! by Super Simple Songs. https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8 3. Yo! Yes? : https://www.youtube.com/watch?v=SjjR6snoQN8 4. Greeting Song by the learning station: https://www.youtube.com/watch?v=Mj-dg2Inp4M 5. Hello to the Children of the World: https://www.youtube.com/watch?v=4hoFO6mo2Pg 6. Song: Counting 1 to 10: https://www.youtube.com/watch?v=Yt8GFgxIIIs 7. How Many Fingers?: https://www.youtube.com/watch?v=xNw1SSz18Gg&t=5s 8. Head, shoulders, knees and toes: https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY 9. Clap your hands: https://www.youtube.com/watch?v=00vK-P-ILt0 10. If you are happy and you know it: https://www.youtube.com/watch?v=zbflttfKc9U 11. Hokey Pokey 歌曲: https://www.youtube.com/watch?v=iZinb6rVoze 12. The Greetings Song: https://www.youtube.com/watch?v=RVS9C29LJgc 13. ABC song: https://www.youtube.com/watch?v=KBDTPHZO-xo 14. Factory ABC Song: https://www.youtube.com/watch?v=vZDJVhe5tJI 15. ABC 歌（大寫）ABC Song: https://www.youtube.com/watch?v=0wDDxrhFoRI 16. ABC 歌（小寫）ABC Song: https://www.youtube.com/watch?v=agtBT6x6syk 17. Alphabet School: https://www.youtube.com/watch?v=-l-uIs-zSH4

起訖週次	教材頁碼	主題	單元名稱	核心素養項目	核心素養具體內涵	學習表現	學習內容	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式
						的招呼方式。 9-II-1 能夠將所學字詞做簡易歸類。 社會 2c-II-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。	社會 Cc-III-1 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。						
第二週	p.17	生活常規	繪本1 No, David	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作	英-E-A1 英-E-B1 英-E-C2 閱-I-E1 閱-I-E3 閱-I-E12 閱-I-E14 社-E-A1	【英語領域】 1-II-1 能聽辨 26 個字母。 ◎1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 ◎1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 ◎2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎2-II-4 能使用簡易的教室用語。 ◎2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 ◎3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 ◎5-II-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-3 樂於回答教師或同學所提的問題。 6-II-4 認真完成教師交待的	【英語領域】 ◎Aa-I-1 字母名稱。 ◎Aa-I-2 印刷體大小寫字母的辨識與書寫。 *Ae-I-2 簡易繪本故事。	1. 學生能專注聆聽故事，並樂於參與課堂學習活動。 2. 學生能觀察文本中的插圖，發現線索，預測(predict)文本走向。 3. 學生能藉由文本故事的引導，聽懂繪本的主要句子(be quiet, don't play with your food, go to your room... etc)。 4. 學生能依據教師的提問，做出適當的回應並分辨行為好壞。 5. 學生能認讀目標單字: no, yes, please, thank you, sorry。 6. 學生能聽懂目標生活用語(No, David)，並做出適當回應。	1.複習歌曲。 2.完成學習單。 3.作品發表。 4. 角色扮演	暖身活動 教師介紹歌曲 “Yes, no, please, thank you” https://www.youtube.com/watch?v=LQb_tjCvo7o 發展活動一 1.教師發下學習單(一)。 2.教師解釋學習單內容： a. 在 No, _____ 空格內填上自己的名字 b. 教師指導學生填上正確的名字 c. 在 Yes, _____ 空格內填上自己的名字 d. 請學生在 No 和 Yes 下方的方框中，各畫出兩個自己會做的壞事與好事。 3.請學生完成學習單 發展活動二 1.教師播放 Youtube 網路版本的繪本，請學生回顧故事內容。 2.請學生說出 David 的行為，想想看，David 怎麼做，媽媽會說: YES, David. *Sit up straight *Ask for help *Eat quietly *Take a shower quickly *Keep clothes clean *Put on clothes before running out *Finish dinner early without playing 統整活動 1.教師扮演 David，學生扮演 David 媽媽並回答 Yes or No。 2.教師讓學生練習，若覺得老師的行為是正確的，就雙手在頭上比圈，並回答: Yes, David。 3.教師讓學生練習，若覺得老師的行為是錯誤的，就雙手在胸前比叉，並回答: No, David。	1	電腦/網路 投影單 槍/ 布幕 黑板/ 白板 PPT(或故事繪本) 學習單	口頭評量 參與度 評量 遊戲評量 觀察評量 作業評量

起訖週次	教材頁碼	主題	單元名稱	核心素養項目	核心素養具體內涵	學習表現	學習內容	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式
						練習活動。 ◎6-I-3 樂於回答老師或同學所提的問題。	分享自己閱讀的文本。			How many _____s? 發展活動二 Before Reading 播放繪本 PPT，複習上一堂課的故事內容，老師可指著繪本上的圖片，用下列問題進行提問： What's this / that? How many _____?.... While Reading 1. 播放繪本 PPT，帶學生逐頁念繪本從 Carlo and Crackers count four. 念到 Carlo counts six over the stream. 並指出繪本上的圖片，如：Carlo and Crackers count four. 4 sacks, 4 pipe, 4 bird, 1 book, 1 snail, 1 sock, 1 Crackers the cat。 2. 念繪本時，不斷以簡易句型進行提問，必要時可以中文提問，以連結學生的生活經驗和背景知識，如： What's this? What are they?..... 3. 再放一次繪本 PPT，老師念圖片，可讓學生上台指出圖片，若學生程度很好，老師則可用魔法棒指出圖片，讓學生說出該圖片的英文。 統整活動 1. 發下學習單一 Look and Draw 讓學生根據學習單上的英文字，畫出正確數量的物品。 2. 老師可走到學生旁邊進行個別檢測，抽問 How many _____? 並針對需要幫助的學生給予協助。 3. 最後，老師依學習單上的內容問全班 How many _____? 學生必須根據學習單上的數量回答。			
第八週		數字 1 到 10	繪本 3 Carlo Likes Counting	A2 系統思考與問題解決 B1 生活符號	英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 生活 E-B1	【英語領域】 ◎1-I-1 能聽辨 26 個字母。 ◎1-I-3 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-I-4 能聽懂簡易的教室用語。 ◎1-I-5 能聽懂簡易的日常生活用語。	【英語領域】 ◎Aa-I-1 字母名稱。 ◎Aa-I-2 印刷體大小寫字母的辨識與書寫。 【閱讀歷程】	1. 學生能專注聆聽故事，並樂於參與課堂學習活動。 2. 學生能觀察文本中的插圖，發現線索，預測 (predict) 文本走	1. 歌曲教學 2. 故事教學 (1)閱讀前 (2)閱讀中	暖身活動 1. 播放歌曲 How Many Fingers? 帶領學生先聽一遍，再唱一遍並跟著做動作。 https://www.youtube.com/watch?v=xNw1SSz18Gg&t=5s 2. 利用身體部位 (legs, fingers, toes, mouth, arms, shoulders) 做問答練習： How many eyes do you have? I have two eyes.。	1	電腦網路投影單槍布幕黑板 / 白板 PPT(或	口頭評量 參與度 評量 實作評量 遊戲評量

起訖週次	教材頁碼	主題	單元名稱	核心素養項目	核心素養具體內涵	學習表現	學習內容	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式
				運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作		◎2-I-1 能說 6 出 26 個字母。 ◎2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎3-I-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 ◎3-I-2 能辨識課堂中所學的字詞。 ◎4-I-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 ◎5-I-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 ◎5-I-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。 ◎6-I-1 能專注於老師的說明與演示。 ◎6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 ◎6-I-3 樂於回答老師或同學所提的問題。 【健體領域】 1a-II-1 認識身心健康基本概念與意義。	閱 I-E1 認識一般生活情境中所需使用的，以及學習學科基礎知識 所應具備的字詞彙。 閱 I-E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。 【閱讀態度】 閱 I-E12 培養喜愛閱讀的態度。 閱 I-E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 【健體領域】 Aa-II-2 人生各階段發展的順序與感受。	向。 3. 學生能認讀並摹寫英文數字 1~10，並能說出繪本圖片的英文名稱。	(3)閱讀後 3. 支援前線 4. 完成學習單	發展活動二 While Reading 1. 播放繪本 PPT，帶學生逐頁念繪本從 Carlo and Dad count seven. 念到 Carlo counts nine at the farm. 並指出繪本上的圖片，如：Carlo and Dad count seven. 7 boats, 7 flowers, 7 rabbits, 7 oranges, 7 red buckets, 7 houses, 7 kittens。 2. 念繪本時，不斷以簡易句型進行提問，必要時可以中文提問，以連結學生的生活經驗和背景知識，如： What's this? What are they?.... 3. 再放一次繪本 PPT，老師念圖片，可讓學生上台指出圖片，若學生程度很好，老師則可用魔法棒指出圖片，讓學生說出該圖片的英文。 發展活動二 Before Reading 播放繪本 PPT，複習第一至第三課的故事內容，老師可指著繪本上的圖片，用下列問題進行提問： While Reading 1. 播放繪本 PPT，帶學生逐頁念繪本從 Carlo counts ten in the garden. 念到最後一頁，並指出繪本上的圖片，如：Carlo counts ten in the garden. 10 birds, 10 strawberries, 10 tomatoes.....。 2. 念繪本時，不斷以簡易句型進行提問，必要時可以中文提問，以連結學生的生活經驗和背景知識，如： How many _____s? Where does Carlo like? Where is Carlo? 3. 重新播放一次繪本 PPT，玩記憶力大考驗的遊戲。 (1) 分數組，播放繪本，各組必須努力記住 PPT 上的圖片。 (2) 各組舉手說出 PPT 上的圖片，說出正確的圖片，加 1 分。 統整活動 1. 複習英文數字 1~10，並將數字字卡貼在黑板上，	故事繪本) 學習單	觀察評量 作業評量	

彰化縣立南郭國民小學 114 學年度 第二學期 三年級 彈性學習 國際南郭課程計畫

實施節數	每週 1 節，本學期實施 19 週，共 19 節		
課程架構圖	<pre> graph LR A[國際南郭(6)] --- B[] B --- C1[1. David Goes to school] B --- C2[2. Bark George 3. The Very Hungry Caterpillar] B --- C3[4. From Head to Toe] B --- C4[5. A Bit Lost] B --- C5[6. The Doorbell Rang] </pre>		
設計團隊	英語領域團隊		
學習總目標	1. 能聽辨並說出數字 1-5。 2. 能聽辨及說出教室用語並做適當的回應。 3. 能聽懂並跟讀故事對話。 4. 能聽懂、辨識並說出所學的單字及句子。 5. 能朗讀及吟唱歌謠。 6. 能聽懂並說出日常生活用語。 7. 能聽辨、說出及辨識 26 個字母及字母例字。 8. 能認識中外主要節慶習俗及由來，接軌國際。 9. 能認識外國風土民情，並能從多元文化觀點，瞭解及尊重不同的文化及習俗，放眼世界。		

課程理念	1. 以溝通式教學為編寫原則，兼顧溝通功能和教學主題，設計與真實生活相符的溝通活動，系統性培養英語聽、說、讀、寫的能力及聽說讀寫綜合應用能力，應用於日常生活中，並接軌國際。 2. 將英語文學習策略融入教材中，建構學生有效的學習方法，同時提升自學的興趣與能力，培養終身學習之基礎。 3. 從學生熟悉的生活情境出發，以漫畫風格的幽默故事，激發學生的學習興趣。故事以該單元的主要單字及句型編寫，並融入日常用語，讓學生在有趣的生活故事中，輕鬆自然地學習英語。 4. 各單元故事中所呈現的學習內容以螺旋複習的理念設計，讓學生溫故知新，在每階段能反覆練習，同時學習新內容，以此打下紮實的語言學習基礎。 5. 各單元彈性融入跨領域知識或素養導向的學習主題，提供學生多元面向的知識點和文化等學習內容，讓學生了解語言除了互動溝通外，也是一種學習新知識的工具，提升英語語言學習的動機和涉獵不同領域知識或文化的興趣，藉以培養學生自主學習之素養。 6. 複習單元以統整的學習表現任務設計，整合前面單元的學習內容，先提供符應生活情境的範例，讓學生以聽、讀的方式複習，再引導學生融合真實經驗，以自身為中心，進行學習遷移運用所學產出統整後的內容，最後以口語的方式進行簡單發表，達到語言學習之溝通互動的目標，融會貫通，運用所學在真實情境中運用溝通，以期達到培育素養的目標。 7. 以生動有趣的文化、節慶單元，讓學生認識中西文化的差異，擴充國際視野，同時培養尊重多元文化的觀念。
與其他領域/科目連結	社會/健康與體育
教學材料	繪本

