**高雄市左營區屏山國民小學113學年度3年級第2學期校訂課程**

**主題：《STEAM創世界-屏山好眼力》**

**一、教學設計理念說明**

本課程加深電腦在生活中的應用，加強學生鍵盤輸入的技巧，認識繪圖軟體並知道電腦所帶來的便利性。具有解決問題的能力並同時培養學生資訊素養倫理以及網路禮儀的正確觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。

**二、教學活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 國語文、藝術、綜合活動 | | **設計者** | | | 資訊團隊 | | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | | 21 | | | |
| **單元名稱** | | 屏山好眼力 | | | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | | | |
| **核心素養** | | | | | | | | | | |
| **總綱核心素養** | | | | **領綱核心素養** | | | | | | |
| * E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 * E-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。 | | | | * **國-E-A1** 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 * **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。 * **綜-E-A1** 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。 | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | 國語文  4-Ⅱ-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。  藝術  1-Ⅱ-2能探索媒材特性與技法，進行創作。  綜合  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。  資議  a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。  a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。  p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。 | | **學習內容** | 國語文  Ab-Ⅱ-2 1,200 個常用字的使用。  藝術  視E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。  綜合  Aa-II-3 自我探索的想法與感受。  資議  T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。  H-Ⅱ-2 資訊科技合理使用原則的介紹。  H-Ⅱ-3 資訊安全的基本概念。 | | | | |
| **學習目標** | | | 1. 提升學生利用資訊科技的能力。 2. 擁有正確的電腦觀念並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。 3. 學會中英輸入法，並能進行簡易的文字編輯，如自我介紹。   認識美工應用概念，利用繪圖軟體，以數位製作的模式完成作品。 | | | | | | | |
| **表現任務** | | | 1.能分別以鍵盤中英文混和輸入自我介紹  2.用繪圖軟體小畫家以幾何圖形、線條並填入色彩畫出校園的景色  3.學會使用 Open ID 登入學習網站學習教學資源網站,並能夠與同學討論共同完成學習任務。 | | | | | | | |
| **議題**  **融入** | **議題名稱** | | * 運算思維與問題解決 * 資訊科技與溝通表達 * 資訊科技的使用態度 | | | | | | | |
| **實質內涵** | | * 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 * 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 * 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 * 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 | | | | | | | |
| **教材來源** | | | **自編** | | | | | | | |
| **教學資源** | | | 全民資安素養自我評量<https://isafeevent.moe.edu.tw/event2>  中小學網路素養與認知<https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx>  E.game U世代島嶼學習樂園<https://www.egame.kh.edu.tw/login>  宏全資訊 <http://www.ebook123.com.tw/type2/>  網路假期 <https://netholiday.kh.edu.tw/web_index.action> | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | | | **評量** | **時間** | **備註** |
| 活動一、中英風快打  **【導引問題】如何在網路與人交談呢?**  1-1中打小達人   1. 切換各種中文輸入法 2. 挑選同音異字 3. 認識組合鍵與符號輸入方式 4. 中英文模式切換並打一篇自我介紹。   1-2 MQ小達人   1. 資訊安全與倫理:遵守網路規範、網路禮儀、社群網站限制   活動二、屏山畢卡索  **【導引問題】平常怎麼繪畫呢?電腦繪畫的優點是什麼呢?**  2-1天才小畫家   1. 認識繪圖軟體小畫家的介面，工具列、畫布、開啟檔案等功能。 2. 各式畫筆、填入顏色、前景色彩、背景色彩、橡皮擦。 3. 各形狀圖案的組合應用，簡單繪製人物圖案。 4. 繪製屏山校園。 5. 成果展示，作品欣賞。   活動三、屏山動動腦  **【導引問題】有玩過積木嗎?遇到問題的時候怎麼解決呢?**  3-1大家來打寇   1. E-game打寇島-拯救麗麗加   3-2網路假期  (1)高雄數位學園-上網飆寒暑假作業 | | | | | | | | 口頭報告  實際操作作品製作  口頭報告  實際操作作品製作  實際操作  實際操作 | 5  1  8  5  2 |  |

**國民小學及國民中學學生成績評量準則第 五 條**

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

一、紙筆測驗及表單：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習 單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。

二、實作評量：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。

三、檔案評量：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

**評量標準與評分指引(參考)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表現任務** | | **能分別以鍵盤中英文混和輸入自我介紹** | | | | |
| **評量標準** | | | | | | |
| **主**  **題** | **表現描述** | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| **中英風快打** | **能記憶電腦鍵**  **盤的按鍵位**  **置且能熟練切換中英文輸入法並輸入特殊符號、標點符號。學習正確的善用鍵盤及滑鼠，並妥善珍惜。** | **能記憶電腦鍵**  **盤的按鍵位**  **置且能熟練切換中英文輸入法並輸入標點符號。學習正確的善用鍵盤及滑鼠，並妥善珍惜。** | **能尋找電腦鍵**  **盤的按鍵位**  **置且能使用切換中英文輸入法，經旁人協主輸入標點符號。學習正確的善用鍵盤及滑鼠，並妥善**  **珍惜。** | **經旁人協助後才能找到鍵盤的按鍵位置且能切換中英文輸入法。**  **能正確的善用鍵盤及滑鼠，並妥善珍惜。** | **未達**  **D級** |
| **評**  **分**  **指**  **引** | | **15分鐘內完成自我介紹文件。** | **20分鐘內完成自我介紹文件。** | **30分鐘內完成自我介紹文件。** | **40分鐘內完成自我介紹文件。** | **未達**  **D級** |
| **評**  **量**  **工**  **具** | | 1. 實作評量 | | | | |
| **分數**  **轉換** | | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 79以下 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表現任務** | | **用繪圖軟體小畫家以幾何圖形、線條並填入色彩畫出校園的景色** | | | | |
| **評量標準** | | | | | | |
| **主**  **題** | **表現描述** | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| **屏山畢卡索** | **以幾何圖形、線條並填入色彩，畫出校園的建築物、操場、樹木等，包含細節的呈現** | **以幾何圖形、線條並填入色彩，畫出校園的建築物、操場、樹木等** | **以線條並塗上色彩，畫出校園的建築物、操場、樹木等** | **以線條畫出校園的建築物、操場、樹木等** | **未達**  **D級** |
| **評**  **分**  **指**  **引** | | **能用五種色彩畫出五個不同的物體** | **能用四種色彩畫出四個不同的物體** | **能用三種色彩畫出三個不同的物體** | **能用二種色彩畫出二個不同的物體** | **未達**  **D級** |
| **評**  **量**  **工**  **具** | | 1. 實作評量 | | | | |
| **分數**  **轉換** | | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 79以下 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表現任務** | | **學會使用 Open ID 登入學習網站學習教學資源網站,並能夠與同學討論共同完**  **成學習任務。** | | | | |
| **評量標準** | | | | | | |
| **主**  **題** | **表現描述** | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| **屏山動動腦** | **1. 能夠熟練操**  **作瀏覽器功**  **能。**  **2. 能用 Open**  **ID 登入 E-**  **game 打寇島**  **進行學習。**  **到達 4-1**  **關。**  **3. 能夠分享自**  **己的學習經**  **驗協助同學**  **完成作業。** | **1.能夠熟練操作**  **瀏覽器功能**  **2.能用 Open ID登入 E-game打寇島進行學習。到達**  **3-5關**  **3.能夠分享自己**  **的學習經驗**  **協助同學完**  **成作業。** | **1.能夠熟練操作**  **瀏覽器功能**  **2.能用 Open ID登入 E-game打寇島進行學習,到達**  **2-5關。** | **1. 能夠熟練操作瀏覽器功能**  **2. 能用 Open**  **ID 登入 E-game 打寇島**  **進行學習,到達**  **1-5關** | **未達**  **D級** |
| **評**  **分**  **指**  **引** | | **能用 Open**  **ID 登入 E-**  **game 打寇島**  **進行學習。**  **到達 4-1關。** | **能用 Open ID登入 E-game打寇島進行學習。到達**  **3-5關** | **能用 Open ID登入 E-game打寇島進行學習,到達**  **2-5關** | **能用 Open**  **ID 登入 E-game 打寇島**  **進行學習,到達**  **1-5關** | **未達**  **D級** |
| **評**  **量**  **工**  **具** | | 1. 實作評量 | | | | |
| **分數**  **轉換** | | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 79以下 |