

嘉義縣社口國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	四年級	課程設計者	資訊教師	教學總節數/學期(上/下)	20/上學期
年級課程主題名稱	智慧生活家-數位小達人		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	<b>聲形友藝 社口美力</b> 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。	
核心素養	E-A 2 具備探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與 <b>實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B 2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 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， <b>促進</b> 多元感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。		課程目標	1. <b>探索</b> 並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. <b>具備</b> 資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力，認識網路與資訊安全，並能 <b>理解</b> 、思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. <b>具備</b> 應用科技資訊的能力， <b>體驗</b> 數位科技應用於日常生活中帶來的便利等。	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域	學習表現	自編學習內容	教學目標 (學習目標)	評量方式	教學資源	節數
第(1)週 - 第(2)週	數位學習-我的信箱	1. 申請電子信箱-教育雲 (OpenID) 2. 教育雲操作介面介紹，並能夠登入教育雲 3. 透過認識網路禮儀解說，培養學生正確觀念 4. 引導學生通訊錄的設定 5. 認識垃圾郵件 6. 說明垃圾郵件的處理方式 7. 知道個人密碼設定的重要性	資訊  綜合活動  人權議題	資t-II-1能 <b>認識</b> 常見的資訊系統。  2a-II-1 <b>覺察</b> 自己的人際溝通方式， <b>展現</b> 合宜的 <b>互動</b> 與溝通態度和技巧。  人E10 <b>認識</b> 隱私權與日常生活的關係	1. 教育雲電子信箱申請及登入  2. 教導學生網路禮儀的規範並能建立正確的價值觀  3. 明白個人的隱私權是很重要的，所以設定密碼須謹慎	1. <b>認識</b> penID常見系統並學會登入  2. <b>覺察</b> 網路禮儀也是和他 <b>人良好互動</b> 的重要因素  3. 學生能 <b>認識</b> 密碼設定影響的層面	1. 會正確登入penID  2. 說出網路禮儀所包含的面向  3. 說出個人密碼的重要性	教育雲	2
第(3)週 - 第(5)週	數位學習-因材網	1. 介紹因材網 2. 因材網登入方式 3. 因材網操作方式 4. 如何自行利用因材網進行輔助學習 5. 如何運用因材網，完成教師指派的數學學習任務  6. 如何運用因材網，完成教師指派的國語學習任務 7. 如何利用因材網，完成教師指派的英語學習任務 8. 共同討論學習心得與問題	資訊  數學  國語  綜合活動	資t-II-1能 <b>認識</b> 常見的資訊系統。  <b>熟練</b> 較大位數之加、減、乘計算或估算，並能 <b>應用</b> 於日常 <b>解題</b> 。  5-II-8 <b>運用</b> 預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。  1b-II-1 <b>選擇</b> 合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 介紹常見的學習輔助系統-因材網，介紹操作方式  2. 運用因材網檢視學生對數學學習狀況  3. 運用因材網檢視學生對國語文本時理解狀況  4. 討論利用因材網學習之心得	1. <b>認識</b> 學習輔助系統-因材網  2. 應用因材網輔助數學領域的學習與 <b>解題</b>  3 <b>運用</b> 因材網輔助國語領域的學習  4. <b>選用</b> 及分享因材網之心得	1. 會使用因材網  2. 達成指派的數學任務  3. 達成指派的國語任務  4. 分享使用上的問題與心得	因材網	3

<p>第 (6) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>數位學習 - PaGamO</p>	<p>1. 介紹遊戲式學習平台-PaGamO 2. 利用教育雲登入 PaGamO 3. PaGamO 註冊與角色設定並引導學生填入班級代號 4. 闖關遊戲- 應用 PaGamO 進行數學學習  5. 利用 PaGamO 自由闖關 6. 闖關遊戲之心得分享</p>	<p>資訊  數學  綜合 活動</p>	<p>資a-II-4能具備學習資訊科技之興趣。  n-II-7理解小數的意義與位值結構，並能做加、減、整數倍的直式計算與應用。  1b-II-1選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 認識學習輔助系統，並精熟PaGamO的使用  2. 應用遊戲的提升學習興趣，理解數學學習內容  3. 分享自己的學習方法，並說出心得</p>	<p>1. 了解PaGamO 在日常學習過程中所扮演的解色。  2. 應用因材網的成功使用經驗，讓學生更有自信使用PaGamO 進行各項學習。 藉由結合PaGamO 與因材網的經驗，讓學生更有信心面對任何新式學習系統。  3. 進行闖關遊戲與分享</p>	<p>1. 能達到平台中老師所設定之關卡  2. 專心參與活動  3. 心得分享</p>	<p>PaGamO</p>	<p>3</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>數位學習 -X Mind</p>	<p>1. 說明心智圖的用途，心智圖軟體介紹-X Mind 2. X Mind 操作介面介紹 3. 解說水平發散思考-同層主體；說明垂直發散思考-分支主題 4. 說明插入圖片的方法，同時兼顧排版整齊美觀與條理清楚 5. 請學生將社會課第2單元內容用心智圖呈現</p>	<p>資訊  語文  藝術  社會</p>	<p>資p-II-1能認識與使用資訊科技以表達想法  5-II-6運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。  1-II-3能試探媒材特性與技術，進行創作  1a-II-2分辨社會事物的類別或先後順序。</p>	<p>1. 說明心智圖可以透過X-Mind資訊科技的方式呈現 2. 用不同的思考方式解說大意 3. 說明X-Mind媒材的應用，若能將圖片、文字清楚呈現，效果更好 4. 能將學習內容的先後順序與因果關係用心智圖呈現</p>	<p>1. 認識心智圖的特性，並學會操作心智圖軟體 X-Mind。 2. 認識並運用 X-Mind 進行擴散式思考與聚斂式思考。 3. 嘗試、試探使用心智圖表達時，注意脈絡清楚且版面整齊 4. 利用心智圖製作，分辨如何做內容規劃、做系統化學習</p>	<p>1. 認識心智圖功能 2. 說出水平思考與擴散思考的意思 3. 知道圖片插入的方法及版面的重要 4. 完成心智圖</p>	<p>X-Mind 軟體</p>	<p>4</p>

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>數位生活- AI 介紹體驗</p>	<p>1.AI影片觀賞-透過AI的應用影片，介紹人工智慧(AI)的定義-是透過電腦程式來呈現人類智慧型技術。 2. 說明機器學習與 AI的關聯性 3. 體驗 Google AI-及時塗鴉 4. 體驗Google AI-quick draw 5.透過影片介紹與塗鴉體驗，共同討論與心得分享。</p>	<p>資訊  自然科學  藝術  語文</p>	<p>資 a-II-4 能<b>具備</b>學習資訊科技的興趣。  po-II-1能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能<b>察覺</b>問題  1-II-6能<b>使用</b>視覺元素與想像力，<b>豐富</b>創作主題  1-II-2<b>具備</b>聆聽不同媒材的基本能力。</p>	<p>1. 觀賞AI的應用影片，了解其在生活中重要性，提升學習興趣  2. 透過學習活動的安排與老師說明，能了解其關聯性  3. 運用想像力參與體驗 GoogleAI 及時塗鴉的樂趣  4. 說出自己的學習心得</p>	<p>1. <b>具備</b>資訊學習的興趣，了解AI的定義  2. <b>察覺</b>AI在生活中的重要性，並得清楚理解 AI 與機器學習兩者之間的關聯性。  3. 透過 體驗激發學生對新式科技的好奇心與熱情。  4. 專心<b>聆聽</b>影片與體驗後的學習心得</p>	<p>1. AI的應用影片觀賞  2. 說出關聯性  3. 參與體驗活動  4. 心得發表</p>	<p>AI的應用影片    及時塗鴉 quick draw</p>	<p>4</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>美編小達人 -PhotoCap</p>	<p>1. 影像編輯軟體介紹 2. 操作介面解說 3. 介紹大面積的去背景-魔術棒及小面積的去背景-套索 4. 透過差異度值調整，輔助去背景解說，去背景後的修飾-羽化 5. 指導學生新增文字 6. 圖層概念的介紹 7. 文字的細部設定(陰影、漸層) 8. 說明文字的擺放與圖片整體搭配 9. 說明圖片的智慧財產權概念 10. 學生實作練習-創意春聯  11. 作品欣賞與分享</p>	<p>資訊          藝術       人權議題</p>	<p>資 t-II-2 能<b>使用</b>資訊科技<b>解決</b>生活中簡單的問題。          3-II-4能<b>透過</b>物件<b>蒐集</b>或藝術創作，美化生活環境   人E5<b>欣賞</b>、<b>包容</b>個別差異，並<b>尊重</b>自己與他人的權益</p>	<p>1. 介紹常見的資訊科技軟體，以解決影像美編問題          2. 知道合法使用網路圖片的重要性，透過軟體實作，美化環境   3. 創意春聯發表與欣賞3</p>	<p>1. 能<b>使用</b>影像處理的功能，來取得圖片中所需的部分。          2. <b>透過</b>使用 PhotoCap 的使用，讓學生揮灑創意。      能<b>欣賞</b>他人作品並<b>尊重</b>個別差異</p>	<p>1. 知道軟體可以應用的層面          2. 製作創意春聯      3能參與作品分享</p>	<p>PhototCap軟體</p>	<p>4</p>



嘉義縣社口國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	四	課程設計者	涂培銘	教學總節數 /學期	20 節/下學期
年級課程主題 名稱	智慧生活家-簡報高手		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	<b>聲形友藝 社口美力</b> 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願 景呼應之 說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技課程著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。	
核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新 <b>思考</b> 方式， <b>因應</b> 日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程 目標	1. <b>探索</b> 並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略， <b>處理</b> 科技與資訊的各項問題。 2. <b>具備</b> 資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力，認識網路與資訊安全，並能理解、 <b>思考</b> 、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. <b>具備</b> 應用科技資訊的能力，體驗數位科技應用於日常生活中帶來的便利等。	




教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域/議題	學習任務表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
第(1)週   第(3)週	雲端硬碟 真便利	1. 認識Google雲端硬碟 2. 老師指導學生上傳與下載檔案到Google雲端硬碟 3. 說明使用Google雲端硬碟共用檔案的方法 4. 學會線上編輯Google 並適當建立資料夾 5. 教師歸納學習重點，引導學生意識科技進步-雲端硬碟，所帶來的便利性，	資訊  自然科學  綜合活動	資 m-II-2 能 <b>利用</b> 資訊科技創作解決問題  ah-II-2 透過有系統的 <b>分類與表達</b> 方式，與他人溝通自己的想法與發現。 1b-II-1 <b>選擇</b> 合宜的學習方法，落實學習行動	1. 認識資訊科技-雲端硬碟所帶來的便利性  2. 培養管理雲端硬碟的正確觀念  3 學生能透過老師歸納後，認識Google雲端硬碟	1. 讓學生認識與 <b>利用</b> Google雲端硬碟  2. 學會使用雲端硬碟有系統的 <b>分類</b> 、整合資源 3. 能意識資訊科技的發達，故 <b>選擇</b> 合宜的學習方法	1. 上傳與下載雲端硬碟資料  2. 說出雲端硬碟的優勢  3. 發表學習重點	Google 雲端硬碟	3
第(4)週   第(7)週	主題 簡報高手 (一) PPT 教學	1. 教師用範例說明何謂簡報 2. 介紹簡報的基礎格式 3. 簡報操作介面說明 4. 佈景主題的設定與版面配置教學 5. 文字藝術師的使用與設定 6. 文字方塊的使用、圖片的置入、特效與動畫設定 7. 說明簡報技巧與注意事項  10. 訂定簡報主題-認識家鄉	資訊  自然科學  社會	資 p-II-1 能 <b>認識</b> 與使用資訊科技以表達想法。  a-II-1 能 <b>運用</b> 簡單 <b>分類</b> 、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據 2a-II-2 <b>表達</b> 對居住地方社會事物與環境的 <b>關懷</b>	1. 簡報軟體的使用。  2 簡報製作的注意與事項與技巧  3. 訂定家鄉簡報主題，增進學生對居住地的認識與認同	1. 簡報範例的說明， <b>認識</b> 簡報的基礎格式與具備的需要素，才能明確表達想法  2. <b>運用</b> 製作技巧、圖表的呈現及資料的 <b>分類</b> ，清楚表達主題 3. 透過資料的蒐集製作 PPT， <b>表達</b> 對家鄉的了解	1. 說出簡報的應具備的要素  2. 說出製作簡報的技巧或注意事項  3 介紹家鄉	PPT 軟體	4

<p>第 (8) 週   第 (11) 週</p>	<p>主題 簡報高手 (二)</p>	<p>1.運用瀏覽器上網搜尋與主題相關的資料。 2.運用瀏覽器上網搜尋與主題相關的合適圖片。 3.學習如何在簡報軟體中複製與貼上文字與圖片。 4.學習簡報軟體中的圖層概念，知道圖片與文字之間的上下層關係。 5.學習標示資料來源的方法。 6.讓學生實作練習並引導學生遇到問題要隨時提問。</p>	<p>資訊  自然 科學  綜合 活動</p>	<p>資m-II-2 能<b>利用</b>資訊科技創作解決問題  a-II-1 能<b>運用</b>簡單分類、製作圖表等方法，<b>整理</b>已有的資訊或數據  1d-II-1 <b>覺察</b>情緒的變化，<b>培養</b>正向思考的態度。</p>	<p>1 指導學生應用搜尋技巧及物件、圖層等概念，製作認識家鄉簡報  2. 標示資料引用的出處，以尊重智慧財產權  3.能透過實作、提問，提升學生資料整合的能力與正向思考的態度。</p>	<p>1 <b>利用</b>資訊科技-瀏覽器做資料蒐集。  2. <b>運用</b>網路上的資料能學習標示來源出處  3. 實作練習並能主動提問，<b>培養</b>正向學習態度</p>	<p>1. 蒐集與主題相關的資料  2. 能正確標示投影片中的圖片或文字等資料之來源。  3. 能提出自己的問題</p>	<p>PPT 軟體 與</p>	<p>4</p>
<p>第 (12) 週   第 (15) 週</p>	<p>主題 簡報高手 (三)</p>	<p>1.實作練習-讓學生運用所學技巧，練習製作簡報  2.口頭發表-讓學生搭配簡報，練習做報告。 3.優點大轟炸-請學生分享同學簡報的優點，並省思</p>	<p>資訊  語文  綜合 活動</p>	<p>資 p- II -4 能<b>利用</b>資訊科技分享學習資源與心得。  2-II -2 <b>運用</b>適當詞語、正確語法<b>表達</b>想法。 2d-II-1 <b>體察</b>並感知生活中美感的普遍性多樣性。</p>	<p>1.透過資訊科技軟體的應用，練習製做簡報  2.清楚發表簡報內容，傳達自己想法  3.透過簡報分享，體察他人作品的多樣性，並自我省思</p>	<p>1.能應用所學知識，完成簡報製作  2.練習用簡報做發表  3.專心聆聽他人分享時並給予正向回饋及省思</p>	<p>1.完成簡報製作  2.做簡報  3.分享心得及省思</p>	<p>PPT 軟體</p>	<p>4</p>



<p>第 (16) 週   第 (19) 週</p>	<p>用照 片說 故事</p>	<p>1. 說明電影的原理與所需元素 2. 角本的撰寫-利用既有的童話做練習，腳色擬定與故事大綱 3. 搜尋故事所需圖片 4. 說明圖片有智慧財產權 5. 指導學生學習圖片的大小編修，飽和度、亮度、對比度調整 6. Movie Maker 的操作介紹 7. 專案檔的建立、圖片的匯入與順序調整、字幕的顏色與位置調整與置入背景音樂教學 8. 影像檔的格式介紹與匯出教學 9. 完成實作並分享</p>	<p>語文  藝術  資訊  自然 科學</p>	<p>6-II-6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。  2-II-2能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感  資p- II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。  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。</p>	<p>1. 利用童話改寫轉寫新的故事  2. 會將蒐集的圖片做適當的處理及做美化  3. 認識MovieMaker軟體  4藉由分享傳達自己的創作動機與想法</p>	<p>1. 藉由所制定的角本，透過適合的圖片串聯，改寫耳熟能詳的童話故事。  2藉由學習圖片的修改，表達自己的美感。  3. 透過MovieMaker的操作，讓學生以生動有趣的方式來表達創意，提升學生多元創能力  4. 透過改編童話、製作影片，並表達製作動機與方向</p>	<p>1. 改編童話  2. 圖片編修  3. MovieMaker軟體操作  4. 分享完成的作品</p>	<p>MovieMaker</p>	<p>4</p>
<p>第 (20) 週</p>	<p>資訊 倫理 素養</p>	<p>1. 影片欣賞-透過影片讓學生認識網路沉癮，說明使用網路的正確觀念 2. 請同學說出影片內容 3. 教師和學生討論影片內容，並做重點歸納</p>	<p>資訊  語文  健康與 體育</p>	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法  1- II -2具備聆聽不同媒材的基本能力  1a-II-1 認識身心健康基本概念與意義。 9</p>	<p>1. 觀賞網路成癮影片  2. 能說出影片內容  3. 歸納討論的重點</p>	<p>1. 透過影片觀賞認識網路成癮的定義並避免成癮  2. 聆聽影片內容了解，網路成癮的定義  3. 過討論認識網路成癮也是不健康的，</p>	<p>1. 專心觀看影片  2. 提出影片的內 容  3. 知道網路成癮的特徵</p>	<p>網路成癮相關影片</p>	<p>1</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)
課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有- (一般智能資優優異 0 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 建議安排合適同儕協助學障學生學習軟、硬體設備之使用並增進課堂參與度。</p> <p>2. 情障生及資優生，課程無須調整。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>