

嘉義縣義仁國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	課程設計者	鄭國志		教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 / 上學期
年級 課程主題 名稱	四年級 / 數位學習一把罩		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	健康、卓越、競爭力		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過電腦的學習提升資訊素養 2. 藉由電腦的操作開啟學習的一扇窗增加未來競爭力。		
核心 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。 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. 能依據不同需求具備操作不同電腦軟體的基本能力 2. 能利用所學電腦技能應用在藝術、自然等領域的課程 3. 能利用電腦網路資源增加學習的機會		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	打開世界之窗-網路世界	1. 介紹無所不知的 google 大師 2. 由學生提問，教師示範搜尋答案 3. 如何準確的問問題 (關鍵字) 4. 搜尋結果排序的意義與判斷	綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 瀏覽器的操作 2. 搜尋引擎的關鍵字 3. 判斷搜尋結果的最佳網頁	1. 會操作瀏覽器 2. 能對搜尋引擎下正確的關鍵字 3. 能判斷搜尋結果的最佳網頁	1. 能透過搜尋引擎正確的找到所需的資料	瀏覽器	5
			資訊科技	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。					
第(6)週 - 第(10)週	水族世界	1. 認識水生動物的種類 2. 觀察水生動物的形態及運動方式 3. 小組討論設計一個虛擬的水族箱生態環境	自然	ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。	1. 能運用程式積木的組合讓畫面動起來	1. 能挑選合適的水生生物 2. 能適當的規劃一個水生環境	1. 能透過小組合作建立一個虛擬的水族箱生態環境	Scratch 軟體	5
			資訊科技	資 m-II-1 能利用運算思維進行創作。					
第(11)週 - 第(15)週	國王的新衣	1. 介紹另一種可透明的圖形檔格式並讓學生體會與一般圖檔格式的差異 2. 使用選取工具將圖形去背	藝術	1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。	1. 使用 PhotoCap 橡皮擦及選取工具將圖形去背	1. 能熟練選取工具的運用 2. 能精確的將圖形多餘的部分去背	1. 套用處理後的圖片效果	PhotoCap 軟體	5

2. 學習障礙學生進行活動時可能有融入的困難，請給予明確指令並安排同儕協助。
3. 小組討論與報告時，請盡量給予特殊需求學生參與與發表的機會。

特教老師簽名：李佳玲

普教老師簽名：鄭國志