

嘉義縣竹崎鄉竹崎國民小學 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	四年級	年級課程 主題名稱	文書處理輕鬆學	課程 設計者	廖健智	教學總節數 20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他					
學校 願景	<p style="text-align: center;">築夢 $\frac{4}{2}$ 兒童</p> <p>靜：定靜內省 思辨精進</p> <p>勁：健康有勁 積極敏捷</p> <p>競：科技競合 創新美感</p> <p>敬：敬天愛人 服務利他</p>		與學校願景 呼應之說明	<p>本課程主要讓學生學會文書編輯軟體的操作使用，結合學習領域知識，能進行書面資料的整理，提升學習效率。另外，會讓學生學習簡易程式編寫，透過程式的積木堆疊，培養學生程式邏輯能力，期望能應用於日常生活之中。</p>		
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識文書處理軟體的日常生活應用與操作技巧。 2. 能結合校園學習題材進行簡易的文件資料編輯與美工排版。 3. 能認識程式設計軟體的功能介面與積木程式操作要領。 4. 能具備問題探索與拆解的能力，應用程式設計循序解決問題。 5. 能透過解題進行的除錯與反思過程，培養運算思維的核心素養。 6. 能透過小組的討論互動，培養團隊分工合作的精神。 		

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第1週 - 第4週	我是文書高手	<p>藝文 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。</p> <p>語文 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>藝文 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 文書處理軟體的使用</p> <p>2. 圖片樣式</p> <p>3. 文字格式</p> <p>4. 文繞圖</p> <p>5. 唐詩創意畫</p>	<p>1. 能體驗文書處理軟體完成文件的編輯。</p> <p>2. 能體驗文字格式工具來進行美編。</p> <p>3. 能掌握唐詩意境，運用畫作圖片來豐富內容。</p> <p>4. 能觀察自己編輯唐詩創意畫的內容與心得，並珍視自己與他人的作品。</p>	<p>1. 能認識與說出文書軟體在日常生活中的應用。</p> <p>2. 能使用文書軟體完成唐詩內容的編輯。</p> <p>3. 會使用各種格式設定來美化文件。</p> <p>4. 能將圖片素材插入文件作品中，並調整至適當位置。</p> <p>5. 能將自己的作品儲存至指定資料夾內，並和同學分享。</p>	<p>一、文書處理軟體的認識與應用(2節)</p> <p>1. 師生共同討論文書軟體在日常生活中的應用。</p> <p>2. 指導學生啟動 Word2016。</p> <p>3. 介紹 Word 環境功能介面。</p> <p>4. 新增空白文件，編輯唐詩-山居秋暝的文字內容。</p> <p>5. 另存新檔</p> <p>二、文書美編大師(1節)</p> <p>1. 開啟舊檔。</p> <p>2. 指導學生設定文字格式，例如：設定字型、字體大小、文字效果與色彩及置中對齊…等。</p> <p>3. 指導學生設定文字醒目題示與加粗、底線效果。</p> <p>4. 儲存檔案。</p> <p>三、詩中有畫、畫中有詩(1節)</p> <p>1. 開啟舊檔。</p> <p>2. 按「插入」標籤頁中的「圖片」。</p> <p>3. 開啟班級資料夾，選取自己的圖畫照片(結合暑假作業畫作掃描檔)，按「插入」。</p> <p>4. 選取與設定圖片樣式，美化圖片。</p> <p>5. 切換到「格式」標籤頁，設定圖片文繞圖樣式，並移動到文件適當位置處。</p> <p>6. 加上自己喜歡的花邊樣式。</p> <p>7. 儲存檔案並和同學分享自己的作品。</p>	山居秋暝文字檔	4
第5週 - 第8週	二、我的超完美功課表	<p>藝文 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 文書處理軟體的使用</p> <p>2. 表格繪製</p> <p>3. 表格格式設定</p> <p>4. 頁面色彩與框線</p> <p>5. 功課表</p>	<p>1. 能體驗文書處理軟體，來練習製作功課表。</p> <p>2. 能體驗表格繪製的原理與技巧。</p> <p>3. 能體驗格式工具的設定來處理文件的美編。</p> <p>4. 能選擇適當的頁面色彩與框</p>	<p>1. 能分組蒐尋及分享在日常生活中，常見的表格文書應用。</p> <p>2. 能使用文書軟體的常用功能表各項工具，設計醒目的功課表標題。</p> <p>3. 能認識「欄」與「列」的定義，並使用插入表格功能，練習繪製功課表。</p>	<p>一、表格的認識與生活應用(2節)</p> <p>1. 學生使用網路分組蒐尋並報告生活中常見的表格文書應用，例如：菜單、月曆、功課表與通訊錄…等。</p> <p>2. 於標題處輸入「我的功課表」並設定字型的樣式、大小及顏色以及置中對齊。</p> <p>3. 老師先介紹關於表格中，「欄」與「列」的定義與基本表格繪製技巧。</p> <p>4. 請學生開啟檔案並切換至「插入」標籤頁，使用插入表格功能，練習繪製 6*9 的表格。</p> <p>5. 依序輸入表格內容(包含星期、節次與課表)，並儲存檔案。</p> <p>二、美美風格自由選(1節)</p>	班級課表文字檔	4

		<p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>		<p>線來豐富文件的美感。</p>	<p>4. 能完成功課表內，各欄位資料的編輯。</p> <p>5. 能挑選自己喜愛的功能樣式與運用格式設定，來美化文件內容。</p>	<p>1. 表格樣式: 選取表格，切換到「設計」標籤頁，套用自己喜歡的表格樣式。</p> <p>2. 表格格式設定: 反白表格，按表格工具的「版面配置」標籤頁中的「對齊中央」。</p> <p>3. 合併儲存格: 練習將反白午休時段的儲存格，合併成一列並輸入午休時間。</p> <p>4. 平均分配列高: 先拖曳放大表格下方格線，再反白表格後，點選「平均分配列高」，調整後讓所有列的高度都一致後儲存檔案。</p> <p>三、多姿多采的功課表(1 節)</p> <p>1. 多對角線儲存格與手繪表格功能介紹與練習。</p> <p>2. 表格置中及頁面色彩選擇。</p> <p>3. 插入美工圖案及調整圖片大小和位置。</p> <p>4. 選取設定頁面框線圖樣。</p> <p>5. 儲存作品檔案。</p>		
<p>第 9 週 - 第 12 週</p>	<p>三、校慶運動會宣傳單</p>	<p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</p> <p>藝文 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>語文 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 文書處理軟體的使用</p> <p>2. 文字藝術師</p> <p>3. 文字方塊</p> <p>4. 插入圖案</p> <p>5. 宣傳單</p>	<p>1. 能體驗文書處理軟體，來練習製作宣傳單。</p> <p>2. 能體會使用文字藝術師工具，製作文件標題，豐富視覺的感受。</p> <p>3. 能體驗文字方塊功能，書寫活動詳細內容。</p> <p>4. 能體會利用資訊科技設計宣傳單的樂趣。</p>	<p>1. 能分組蒐集日常生活中的宣傳單，並報告分享其組成要素與特色。</p> <p>2. 能運用文字樣式庫功能，來加入具有裝飾效果的標題文字。</p> <p>3. 會使用文字方塊與圖說文字功能，於文件適當處編輯宣傳單活動內容。</p>	<p>一、校慶宣傳單動手做(2 節)</p> <p>1. 請學生蒐集居家生活中的宣傳單，並分組討論宣傳單的特色與組成元素。</p> <p>2. 學生練習選用自己喜愛的「文字藝術師」樣式來設計宣傳單標題。</p> <p>3. 輸入「校慶運動會」。</p> <p>4. 套用喜歡的字型。(建議使用較粗的字型，能讓標題看起來更加明顯)</p> <p>5. 學生練習使用「文字藝術師」的陰影、光暈、反射、浮凸與轉換效果等功能，來美化標題文字，創造鮮明的效果。</p> <p>二、文字方塊(1 節)</p> <p>1. 教師介紹文字方塊的使用時機與功能。</p> <p>2. 練習在宣傳單的適當位置，繪製出文字方塊。</p> <p>3. 輸入宣傳單文字內容(含日期、時間、地點及場地...等)。</p> <p>4. 設定字型、大小與顏色。</p> <p>5. 設定文字方塊的格式填滿效果為無填滿；圖案外框為無外框。</p> <p>三、圖案百寶箱(1 節)</p> <p>1. 切換到「插入」標籤頁，按「圖案」中的「雲朵形」。</p> <p>2. 拖曳出適當大小的雲朵圖案。</p> <p>3. 在雲朵圖案上，按滑鼠右鍵，點選「新增文字」。</p> <p>4. 輸入「Welcome」。</p> <p>5. 切換到「格式」標籤頁，按下圖案格式，點選喜愛的樣式，完成雲朵圖案。</p>	<p>校慶活動內容日期電子檔</p>	<p>4</p>

						6. 園遊會宣傳單製作完成。		
第 13 週 - 第 16 週	四、 動 畫 大 師 - 貓 洞 對 話	n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 數學 n-II-8 能在數線標示整數、分數、小數並做比較與加減，理解整數、分數、小數都是數。 藝文 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	1. 程式設計工具之功能與操作。 2. 程序性的問題解決方法簡介。 3. 動畫故事分鏡流程圖學習單。 4. 舞台場景 5. 迴圈概念 6. 廣播功能 7. 音效錄製	1. 能體會程序性的問題解決方法，來進行故事分鏡的處理。 2. 能體驗程式設計工具的功能與熟練操作技巧。 3. 能選擇合適的故事場景與角色的安排。 4. 能體驗迴圈、廣播等程式工具，來完成角色動作與對話內容的編輯，增添故事的流暢性。 5. 能體會錄製角色對話音效，完成生動有趣的動畫故事之學習樂趣。	1. 能體驗動畫故事流程圖學習單練習分鏡規劃。 2. 能體驗程式積木設定角色出場定位與動作。 3. 能體驗廣播程式，讓故事場景與角色對話依序進行。 4. 能體驗耳機麥克風，完成對話內容聲音的錄製及程式的編輯。 5. 能認識以運算思維改編之貓狗對話的動畫作品。 6. 討論並反思自己的創作歷程與老師的要點提示之關係。	一、動畫初體驗(1 節) 1. 介紹 Scratch3.0 環境介面與程式積木的基本操作技巧。 2. 教師先簡介動畫故事的內容，並引導學生練習動畫故事流程的分鏡記錄。 3. 開啟 Scratch 程式，引導學生先挑選設定自己喜愛的舞台區場景。 3. 角色區保留貓咪，新增小狗角色。(設定角色定位與屬性參數) 4. 設定【移動與造型換成下一個】功能(重複 10 次迴圈設定)，讓貓咪移動至舞台區中央。 5. 學生仿照步驟 4，練習撰寫小狗的程式。 二、貓狗對話(1 節) 1. 指導學生使用程式區>外觀>【說 () 持續 () 秒】功能，編寫貓狗對話內容。 2. 指導學生透過【「廣播」與「接收廣播」】功能，串連起角色間對話的順序。 3. 學生參考學習作業單，完成角色間的對話內容，並儲存檔案。 三、小小配音員(2 節) 1. 指導學生使用程式區>音效>【播放音效】功能，錄製對話旁白(並設定對話持續秒數)。 2. 學生練習貓狗對話後，移至舞台區左側後消失的程式編寫。(學生可以互相研究討論，過程中教師只給予提示及錯誤解題的反思) 3. 完成作品並儲存檔案。	Scratch3.0 輕鬆快樂學第 1 單元(宏全資訊)	4
第 17 週 - 第 20 週	五、 趣 味 經 典 小 遊 戲 - 電 流 急 急 棒	語文 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 藝文 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 議 t-II-3 認識以運	1. 程式設計工具之功能與操作。 2. 程序性的問題解決方法簡介。 3. 遊戲關卡思考流程圖學習單。 4. 繪製角色與場景 5. 條件式程式	1. 能認識以思考流程圖解進遊戲的問題與關卡設計。 2. 能體會程序性的問題解決方法與問題拆解技巧的過程，逐步思考以完成遊戲的設計。	1. 能使用遊戲關卡設計學習單，練習繪製思考流程圖。 2. 能使用程式積木設定角色出場定位與操控方式。 3. 能透過自行繪製的關卡圖案及程式編輯來增添遊戲的挑戰性。 4. 能運用程式積木區的「條件式」及	一、遊戲活動流程設計 (2 節) 1. 教師介紹遊戲玩法與基本規則，並引導學生練習遊戲流程圖的構思與繪製。 2. 指導學生發揮創意自行練習繪製舞台背景(黑色路線及終點)。 3. 製作角色:可以是一個黃色小球或是縮小角色。(並完成定位設定) 4. 設置關卡:至角色區繪製 2 個不同的關卡造型。(建議使用單一顏色為佳) 二、遊戲編程動手寫(1 節) 1. 學生編程練習:當角色被點擊時，角色需能跟著滑鼠移動。	1. 程式設計輕鬆學-電流急急棒(均一教育平臺) https://www.junyiaca.computing/scratch3/scratch2/is	4

		<p>算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>6. 迴圈概念</p> <p>7. 偵測顏色</p>	<p>3. 能選擇合適的工具與色彩來完成遊戲的場景與角色的繪製。</p> <p>4. 能體驗條件式程式、迴圈概念與偵測顏色的工具，來進行遊戲闖關的編程創作。</p>	<p>「偵測」功能，來建立闖關成功與否的機制。</p> <p>5. 能透過老師的要點提示，反思及修正程式設計的進程與內容，來完成作品。</p>	<p>2. 學生編程練習：關卡的位置變化與重複移動，亦可以是隱藏/顯示間的切換。</p> <p>3. 教重要概念指導：建立重複迴圈內有兩個獨立條件式的結構【如果…那麼…】。(老師舉生活實例來介紹，並使學生瞭解及練習)</p> <p>三、我來闖關(1節)</p> <p>1. 學生編程練習：運用【偵測顏色】功能，建立闖關成功與否的機制。</p> <p>2. 學生編程練習：運用【外觀說出】、【音效】及【控制】區功能，完成條件句內的程式設計。</p> <p>(1) 當主角跑出軌道(碰到白色)或遇到障礙物(碰到黑色)時，則顯示「碰到了!」0.5秒，之後，並將主角移動到起點的位置。</p> <p>(2) 當主角走到終點(碰到紅色)，則顯示「闖關成功!」2秒，之後，「停止所有程式」的執行。</p> <p>3. 學生完成作品後進行測試並儲存檔案。</p>	<p>cgs/v/wREs8i_o8Eo</p> <p>2. 遊戲關卡思考流程圖學習單。</p>	
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、情緒行為障礙(0)人、自閉症(0)人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- (一般智能資優優異 1 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>一、智能障礙學生-</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習環境調整：學生座位安排在容易專心的位置，如教師附近，方便教師給予口頭或肢體協助和提醒。 學習內容調整：減少學習內容或問題的數量，依照學生能力現況，較難的學習目標可以減少。 學習歷程調整：教導注意力策略，利用自我檢核表和視覺化的自我提示來訓練拉長注意力時間。 學習評量調整：提供學生報讀服務。 <p>二、學習障礙學生-</p> <ol style="list-style-type: none"> 學習環境調整：重視學生優點，針對學生小小的進步給予大大的鼓勵，建立學生自信心，營造正向支持環境。 學習內容調整：降低課程內容的難度，如以課本和習作中的基礎題型為主。 學習歷程調整：教導記憶策略，如圖像或關鍵字聯想，教導學生默唸或小聲唸以增進記憶 							

4. 學習評量調整：提供學生報讀服務。

三、一般智能資賦優異：

1. 可提供加深和擴充學習內容的機會。(例如：推薦書單讓資優生做擴充學習)
2. 引導資優學生擔任小組組長，展現其領導能力。
3. 讓資優生可以有機會服務班上能力較弱的同學。
4. 提供高層次學習任務讓資優生執行。(例如：針對某個主題做深入的報告或報導)

特教老師簽名：蔡慧聯

普教老師簽名：廖健智