

嘉義縣水上鄉柳林國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表( 110.7.9)

年級	四 年級	年級課程 主題名稱	生活中的資訊運用	課程 設計者	林明宏	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
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	培養具有感恩心、健康力，能自發思考的 創意行動家	與學校願景呼 應之說明	根據學習的主題，從網路搜尋相關的圖片或文字資料，與自己書寫的文字 結合，儲存成文字或圖片檔。				
總綱 核心素 養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。  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。	課程 目標	一、具備基本語文素養，並具有資訊工具知能，將過去的照片紀錄成影片。 二、使用簡報做主題式報告 三、自然及社會現象之數量關係能以圖表方式建立。 四、操作一小時玩程式的運算思維 五、了解資訊倫理及資訊安全素養，建立網路使用的正確態度				

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(5)週	校外教學回憶	資議 c-Ⅱ-1 <b>體驗</b> 運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-Ⅱ-2 <b>描述</b> 數位資源的整理方法。 資議 a-Ⅱ-1 <b>感受</b> 資訊科技於日常生活之重要性。	Mp3 音樂剪輯 moviemaker 影片格式並加上音樂、文字說明 專案檔和影像檔的差異 (專案檔只是資料的連結，所以檔案內容很小，通常不超過1M)	1 <b>體驗</b> 從 Youtube 下載 mp3 並且會剪輯音樂。 2. 使用 moviemaker 將照片製作成影片格式並加上音樂、文字說明， <b>感受</b> 數位資源對於資料整理的效果。 3. <b>描述</b> 專案檔和影像檔的差異。	各小組完成以下作品 1 以 moviemaker 製作回憶的校外教學影片 2 以 Word 簡單的紀錄心得或意見	教學活動一： 1 示範之前學長姐的畢業影片作品並適度解說 2 如何從 Youtube 下載 mp3 並且會做剪輯 3. 挑選校外教學照片，構思呈現的順序，利用 PhotoCap 做影像處理 (可以合成、註解及效果) 4 使用 moviemaker 加入照片、音樂  教學活動二：  1 作品欣賞並以 Word 簡單的發表意見	校外教學照片或影片  Moviemaker 軟體	5 節
第(6)週 - 第(10)週	我的昆蟲記事	資議 c-Ⅱ-1 <b>體驗</b> 運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-Ⅱ-2 <b>描述</b> 數位資源的整理	WORD 圖文插入報告編輯(練習收集的資料來源及整理記錄的習	1 <b>體驗</b> 將網路收集資料，以 WORD 做整理及記錄。	1 紀錄網站資訊的文件檔。 2 介紹大自然的昆蟲並且具備超連結功能的 PowerPoint 檔	教學活動一： 1 <b>分組</b> 利用網路收集有興趣的昆蟲資料，包含文字、圖片、影片等，將資料來源以文件檔做整理。  2 利用 PowerPoint 的超	網路收集昆蟲資料，包含文字、圖片、影片等	5 節

		方法。  資議 a-II-3 <b>領會</b> 資訊倫理的重要性。	慣)  PowerPoint 的超連結功能 (需練習檔案中的連結及外部文件或網站連結)  網路資源出處標註方式	2 <b>體驗</b> PowerPoint 的超連結功能。  3. <b>領會</b> 標註網路資源出處方式的重要性, 尊重智慧財產		連結功能做一個主題式報告。 複製的文字及下載的圖片需要註明出處的網址 <b>發表與分享:</b> 1. 各組上台簡報 6 分鐘。 2. 學生互評。 3. 教師講評。 4. 依回饋內容進行修正。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	一小時玩程式	資議 t-II-1 <b>體驗</b> 常見的資訊系統。  資議 a-II-3 <b>領會</b> 資訊倫理的重要性。	1. 程式設計的循序、選擇、迴圈等結構。  2. 資訊安全基本概念及相關議題	1 <b>體驗</b> 程式設計的循序、選擇、迴圈等結構。  2 <b>領會</b> 資訊安全基本概念及相關議題。	1. 一小時玩程式以通過指定關卡做評量標準。  2. 資訊安全及素養採口頭評量	<b>教學活動一:</b> 1 示範操作一小時玩程式並讓學生練習  <b>教學活動二:</b> 1 資訊安全素養影片及資訊倫理觀賞及與學生口頭討論(例如網路個資外洩或網路霸凌之相關議題)	網路資源: 一小時玩程式  網路資源: 資訊安全素養	5 節

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>Scratch 基本 操作</p>	<p>資議 t-II-1 <b>體驗</b>常見的資訊系統。</p>	<p>1. 迷宮遊戲初步練習 Scratch 基本操作 (如匯入圖片、切換舞台建立角色、建立變數、角色互動設計、運用隨機數。)</p>	<p><b>1. 體驗</b> Scratch 基本操作，設計迷宮遊戲</p>	<p>完成迷宮遊戲的 Scratch 作品。</p>	<p><b>教學活動三：</b> 迷宮遊戲中，必須在時間期限內走出迷宮，若時間到或被隨機移動的魔王碰到則遊戲結束。 當離開迷宮後，計算在迷宮內獲得的物品數量以計算分數。 <b>體驗與回饋：</b> 1. 發表小組設計好的程式。 2. 輪流交換試玩遊戲程式。 3. 分享試玩心得，給予建議。 4. 依據回饋修正程式設計</p>	<p>Scratch 軟體</p>	<p>5 節</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 checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求 學生</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( 2)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)：</p>							

## 課程調整

1. 課程內容以交叉使用各種編輯軟體完成學習目標，而特殊生常容易因分心而錯過講述內容，建議在操作路徑、操作步驟上能加以簡化、放慢教學速度，或提供具體的視覺協助幫助學習，如：紙本路徑圖。
2. 課程目標為運用各種編輯軟體完成作品，特殊生的內容規劃能力大多較弱，建議老師能給予較多具體範本或明確的目標設定，以提高作品完成度增進學習信心。
3. 評量可斟酌降低標準或提供協助。

例如：依學生能力及目標困難程度可分

(1) 完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。

(2) 評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低)。

特教老師簽名：李祥維 王莊民

普教老師簽名：林明宏