

四、嘉義縣大同國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	四年級	年級課程 主題名稱	資訊世界樂悠遊	課程 設計者	韓湘如	總節數/學期 (上/下)	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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	熱情關懷、樂學健康、自主探索、溝通表達、實踐篤行	與學校願景呼 應之說明	一、透過課程安排，能 熱情關懷 在地人文與國際議題。 二、透過組內共學、組間互學，能 樂在學習 ，具備 健康 身心。 三、藉由資訊自主學習課程安排，培養 自主探索 能力，成為具有自主學習能力的人。 四、學習過程中增進 溝通表達 能力，勇於表達自己的想法。 五、透過實作動手做， 實踐篤行 ，將想法與計畫以實際行動表達。				
總綱 核心素 養	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。 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-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。	課程 目標	一、透過自主學習的課程設計，讓學生具備 探索 與生活應用的能力，並透過 體驗與實踐 操作Word、Excel等文書軟體，處理生活中的文書作業需求問題。 二、透過網際網路的使用， 擬定 計畫與 實作 ，以創新思考方式，表達自己的觀點。 三、透過組內共學、組間互學， 理解 並與他人 互動 ，為共同目標訂定規則或方法， 合作 完成任務。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (7) 週	朴子一日遊	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	<p>1. Word 文書軟體用途。</p> <p>2. 常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。</p> <p>3. 表格製作方式及相關功能。</p> <p>4. 頁面背景、文字藝術師功能。</p>	<p>1. 體驗 Word 文書軟體用途及基本介面。</p> <p>2. 認識常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。</p> <p>3. 認識表格製作方式及相關功能。</p> <p>4. 認識頁面背景、文字藝術師功能。</p>	<p>1. 能說出 Word 文書軟體用途及基本介面。</p> <p>2. 能運用常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能，完成朴子一日遊規劃。</p> <p>3. 認識表格製作方式及相關功能。</p> <p>4. 能運用頁面背景、文字藝術師功能，使朴子一日遊版面更美觀。</p>	<p>1. 教師導學</p> <p>(1)教師介紹 Word 文書軟體用途及基本介面。</p> <p>(2)定標:師生共同討論本單元學習任務為:</p> <p>I. 朴子(或嘉義縣鄰近縣市)一日遊行程規劃表。</p> <p>II. 一日遊行程表以表格呈現。</p> <p>(3)學生聆聽常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。</p> <p>(4)學習策略:教師介紹後設認知策略，請學生自我覺知自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並檢討自我學習歷程檢。</p> <p>2. 組內共學</p> <p>(1)小組合作討論，歸納朴子一日遊編輯時會使用的頁籤、功能及操作方式。</p> <p>(2)小組討論適合之一日遊地點。</p> <p>3. 學生自學</p> <p>(1)登打標題:設定字體、大小、顏色。</p> <p>(2)插入表格:儲存格設定、框線及網底設定。</p> <p>(3)設定頁面背景，運用文字藝術師，使版面美化。</p> <p>(4)儲存檔案至自己的資料夾。</p> <p>4. 組間互學</p> <p>(1)各小組派一名組員上台發表一日遊行程規劃及其規劃理念。</p> <p>(2)其餘組別給予回饋。</p> <p>5. 教師導學</p> <p>教師引導學生歸納本單元學到的 Word 文書編輯重要功能。</p>	Word 文書軟體	7

<p>第(8)週 - 第(13)週</p>	<p>朴子一日遊概算</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>社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。</p>	<p>1. Excel 試算表用途。</p> <p>2. 簡單的公式運算處理。</p> <p>3. 圓餅圖製作方式。</p>	<p>1. 體驗Excel 試算表用途。</p> <p>2. 體會簡單的公式運算處理。</p> <p>3. 整理資料，製作成圓餅圖。</p>	<p>1. 能運用Excel 試算表解決「朴子一日遊」花費之計算問題。</p> <p>2. 能以Excel 試算表公式運算「朴子一日遊預算表」。</p> <p>3. 能以 Excel 試算表製成「朴子一日遊花費圓餅圖」。</p>	<p>1. 教師導學</p> <p>(1)教師介紹 Excel 文書軟體用途及基本介面。</p> <p>(2)定標:師生共同討論本單元學習任務為:</p> <p>I. 規劃朴子(或嘉義縣鄰近縣市)一日遊預算表。</p> <p>II. 以圓餅圖呈現預算表中各花費之比例。</p> <p>(3)學生聆聽 Excel 的基本操作、公式運算及圓餅圖製作等相關編輯功能。</p> <p>(4)學習策略:教師介紹後設認知策略，請學生自我覺知自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並檢討自我學習歷程。</p> <p>2. 組內共學</p> <p>(1) 小組討論一日遊可能有的花費項目。</p> <p>(2) 小組合作討論，歸納朴子一日遊預算表編輯時會使用的運算公式及操作方式。</p> <p>3. 學生自學</p> <p>(1)登打標題:設定字體、大小、顏色。</p> <p>(2)合併標題儲存格:儲存格設定、框線及網底設定。</p> <p>(3)登打花費項目及預估金額。</p> <p>(4)設算加總公式。</p> <p>(5)製作圓餅圖。</p> <p>(6)儲存檔案至自己的資料夾。</p> <p>4. 組間互學</p> <p>(1)各小組派一名組員上台發表一日遊概算表、圓餅圖及其經費規劃理念。</p> <p>(2)其餘組別給予回饋。</p> <p>5. 教師導學</p> <p>教師引導學生歸納本單元學到的 Excel 文書編輯重要功能。</p>	<p>Excel 軟體</p>	<p>6</p>
-----------------------	----------------	---	--	--	--	---	-----------------	----------

資議 t-II-1 **體驗**常見的資訊系統。

資議 c-II-1 **體驗**運用科技與他人互動及合作的方法。

資議 a-II-4 **體會**學習資訊科技的樂趣。

1. IE 及 Chrome 瀏覽器的功能。
2. 教育部郵件雲登入、寄信及收信方式。
3. 線上學習平台 E-game U 世代島嶼學習樂園。

1. **體驗** IE 及 Chrome 瀏覽器的功能。

2. **體驗**教育部郵件雲登入、寄信及收信方式。

3. **體會**使用線上學習平台 E-game U 世代島嶼學習樂園學習的樂趣。

1. 能運用 IE 及 Chrome 瀏覽器，搜尋教育雲、E-game U 世代島嶼學習樂園等關鍵字。

2. 能使用教育部郵件雲登入，並寄信給老師及一位同學，收取同學寄來的電子郵件。

3. 能使用線上學習平台 E-game U 世代島嶼學習樂園進行學習，體驗線上學習程式概念的樂趣。

1. 教師導學

(1) 教師介紹 IE 及 Chrome 瀏覽器的功能，及電子郵件、學習平台等網路相關功能。

(2) **定標**：師生共同討論本單元學習任務為：

I. 寄電子郵件信給老師及同學。

II. E-game 學習平台的熟悉與認識。

(3) 學生聆聽教育部郵件雲登入及寄電子郵件方式。

(4) **學習策略**：教師介紹後設認知策略，請學生自我覺知自己還不清楚的地方，有疑問處可以詢問老師或同學，並檢討自我學習歷程。

2. 組內共學

(1) **小組合作**討論，歸納寄電子郵件的操作方式。

(2) **小組討論**電子郵件標題及內容，如：稱謂、主要重點、祝福語等。

3. 學生自學

(1) 寄電子郵件給老師：有標題及內容，如：稱謂、主要內容、祝福語等。

(2) 寄電子郵件給同學：有標題及內容，如：稱謂、主要內容、祝福語等。

4. 教師導學

學生聆聽搜尋 E-game U 世代島嶼學習樂園首頁方式，及如何進入打寇島-搶救麗麗加程式設計遊戲。

5. 學生自學

學生進入 E-game U 世代島嶼學習樂園打寇島-搶救麗麗加，體驗以線上平台遊戲學習程式設計概念。

6. 組間互學

(1) 各小組派一名闖關最多之組員上台發表其闖關要訣。

(2) 其餘組別給予回饋。

1. Google 及 IE 首頁
2. 教育雲首頁
<https://cloud.ed.u.tw/>
3. E-game U 世代島嶼學習樂園網站
<https://www.egame.kh.edu.tw/login>

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>資安、倫理一點通</p>	<p>資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。</p>	<p>1. 資訊安全概念及重要性。 2. 資訊倫理概念及重要性。</p>	<p>1. 領會資訊安全概念及重要性。 2. 領會資訊倫理概念及重要性。</p>	<p>1. 能表達資訊安全概念及重要性。 2. 能表達資訊倫理概念及重要性。</p>	<p>1. 教師導學 (1)教師引導學生定標:師生共同討論本單元學習任務為: I. 資訊安全概念及重要性。 II. 資訊倫理概念及重要性。 (2)學習策略:教師介紹摘錄重點及提問學習策略。 (3)教師請學生於觀看短片時摘錄 2 個重點及提出一個問題。 2. 學生自學 (1)學生觀看資訊安全與倫理短片。 (2)依據影片內容摘錄 2 個重點。 (3)對影片內容提出 1 個問題。 (4)提出自己如何做到資訊安全及資訊倫理的 3 個方法。 3. 組內共學 (1)小組合作討論彼此摘錄的重點，歸納 5 個重點。 (2)小組成員相互討論，解答組員提出的問題，並記錄仍然無法解答的問題。 (3)小組歸納可做到資訊安全及資訊倫理的個方法。 4. 組間互學 (1)各小組派一名組員上台發表小組的 5 個重點和仍留存的疑問，及可做到資訊安全及資訊倫理的方法。 (2)其餘組別聆聽，嘗試解答他組疑問。</p>	<p>資訊安全與倫理短片 https://www.youtube.com/watch?v=Tj_XEdBTo9s</p>	<p>2</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 <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(3)人、學習障礙(5)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、共 8 人 ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-() ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 專注力弱的學生，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需接近老師，避免較多的干擾，並方便老師給予提醒。</p>							

2. 說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。
3. 課程進行每一小段落後，老師可提問，確認理解弱的學生是否理解課程重點。
4. 講解時，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺輔助。
5. 當學生堅持己見或情緒激動時，給予時間冷靜或替代行為抒發情緒。
6. 分組活動時，可安排穩定性高、能力較好的同儕提供協助。

特教老師姓名：蔡順泰、王千維

普教老師姓名：韓湘如

填表說明：

(1) 依照年級或班群填寫。

(2) 分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。