

三、嘉義縣大同國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

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	戴紫陽	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 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	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 資議 p-II-1 認識 以資訊科技溝通的方法。	1. Word 文書軟體用途。 2. 常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。 3. 表格製作方式及相關功能。 4. 頁面背景、文字藝術師功能。	1. 體驗 Word 文書軟體用途及基本介面。 2. 認識 常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。 3. 認識 表格製作方式及相關功能。 4. 認識 頁面背景、文字藝術師功能。	1. 能說出 Word 文書軟體用途及基本介面。 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。 3. 認識表格製作方式及相關功能。 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。	1. 教師導學 (1)教師介紹 Word 文書軟體用途及基本介面。 (2) 定標 :師生共同 討論 本單元 學習任務 為: I. 朴子(或嘉義縣鄰近縣市)一日遊行程規劃表。 II. 一日遊行程表以表格呈現。 (3)學生 聆聽 常用頁籤、版面配置頁籤中的相關編輯功能。 (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。 2. 組內共學 (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。 (2) 小組討論 適合之一日遊地點。 3. 學生自學 (1)登打標題：設定字體、大小、顏色。 (2)插入表格：儲存格設定、框線及網底設定。 (3)設定頁面背景，運用文字藝術師，使版面美化。 (4)儲存檔案至自己的資料夾。 4. 組間互學 (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。 (2)其餘組別給予 回饋 。 5. 教師導學 教師引導學生 歸納 本單元學到的 Word 文書編輯重要功能。	Word 文書軟體	7

第 (8) 週 - 第 (13) 週	朴子一日遊概算	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。	1. Excel 試算表用途。	1. 體驗 Excel 試算表用途。	1. 能運用Excel 試算表解決「朴子一日遊」花費之計算問題。	1. 教師導學 (1)教師介紹 Excel 文書軟體用途及基本介面。 (2) 定標 :師生共同 討論 本單元 學習任務 為: I. 規劃朴子(或嘉義縣鄰近縣市)一日遊預算表。 II.以圓餅圖呈現預算表中各花費之比例。 (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。 (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。	Excel 軟體	6
		資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 社 3b-II-3 整理 資料， 製作 成簡易的圖表，並加以說明。	2. 簡單的公式運算處理。 3. 圓餅圖製作方式。	2. 體會 簡單的公式運算處理。 3. 整理 資料， 製作 成圓餅圖。	2. 能以Excel 試算表公式運算「朴子一日遊預算表」。 3. 能以 Excel 試算表製成「朴子一日遊花費圓餅圖」。	2. 組內共學 (1) 小組討論 一日遊可能有的花費項目。 (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。 3. 學生自學 (1)登打標題：設定字體、大小、顏色。 (2)合併標題儲存格：儲存格設定、框線及網底設定。 (3)登打花費項目及預估金額。 (4)設算加總公式。 (5)製作圓餅圖。 (6)儲存檔案至自己的資料夾。 4. 組間互學 (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。 (2)其餘組別給予 回饋 。 5. 教師導學 教師引導學生 歸納 本單元學到的Excel 文書編輯重要功能。		

第 (14) 週 - 第 (18) 週	網路妙用多	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。	1. IE 及 Chrome 瀏覽器的功能。	1. 體驗 IE 及 Chrome 瀏覽器的功能。	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。	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。	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
		資議 c-II-1 體驗 運用科技與他人互動及合作的方法。	2. 教育部郵件雲登入、寄信及收信方式。	2. 體驗 教育部郵件雲登入、寄信及收信方式。	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。	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。	
		資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。	3. 線上學習平台 E-game U 世代島嶼學習樂園。	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。	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。	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 。	

	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：戴紫陽
--	--

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。