

嘉義縣新塭國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	年級課程主題名稱	自造教育好好玩	課程設計者	盧祈銘	總節數/學期(上/下)	40/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	人文、探索、科技、永續		與學校願景呼應之說明	1.藉由 NKNUBLOCK 程式積木排列與教具操作設計成的情境，讓學生比擬家鄉的生活環境，培養對於家鄉的人文情懷，進而懂得感恩惜福。 2.透過對各種情境的探索，讓學生對家鄉的產業與環境有更深入的了解，進而創新思考，養成解決問題的能力。 3.透過資訊科技工具的運用，讓學生理解家鄉產業與環境的各種情境，進而更認識在地的生活。 4.藉由教學引導與實際操作的歷程，讓學生展現探究的活力，培養積極學習的態度與建立在地環境永續發展的理念。				
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-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		課程目標	1.藉由各種情境的發想，培養出遭遇問題時，找出解決方法的能力，並能透過同儕間的討論，激發出各種不同思考面向，以理解日常生活中的實際狀況。 2.藉由熟悉電腦軟體的操作與認識實體教具的功能，兩者相結合，完成各種情境的呈現。 3.增加對於家鄉生活環境的理解與關心，把所學的各種情境在日常生活中產生類化。				
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(4)週	給你按一個讚	資 a-II-1/ 感受資訊科技於日常生活之重要性。(1 節) 資 a-II-4/ 體會學習資訊科技的樂趣。(3 節)	1.按搖桿點亮 8*8 點矩陣板 2.按搖桿讓蜂鳴器發出不同音階 3.按搖桿使兩個效果同時發生	1.感受按搖桿使 8*8 點矩陣板發亮 2.感受按搖桿使蜂鳴器發出聲音。 3.體會透過搖桿使 8*8 點矩陣板及蜂鳴器產生不同變化的樂趣。	1.能正確拉取積木使 8*8 點矩陣板正確被搖桿點亮。 2.能正確拉取積木使蜂鳴器正確發出相對應的聲音。	<b>活動一</b> 給你按一個讚 1.學生思考如何讓 8*8 點矩陣板積木能夠呈現動態的圖案 2.分組透過測試，逐一建立不同的 8*8 點矩陣圖案。 3.分組透過探索去發現每個積木作用在蜂鳴器上的效果。 4.各組透過分享與回饋逐一建立蜂鳴器要發出的聲音。 5.教師引導學生結合以上積木使搖桿一次控制兩個元件。 6.各組呈現並發表創意發想的成果。	1. NKNUBLOCK 2. 搖桿模組 3. 8*8 點矩陣板 4. 無源蜂鳴器	8
第(5)週   第(8)週	誰抽中大獎	資 a-II-1/ 感受資訊科技於日常生活之重要性。(1 節) 資 a-II-4/ 體會學習資訊科技的樂趣。(3 節)	1.利用 8*8 點矩陣板顯示獎品編號 2.透過搖桿選出幸運數字 3.用蜂鳴器倒數計時	1.感受 8*8 點矩陣板顯示獎品編號的原理。 2.實際感受透過搖桿選出號碼。 3.體會蜂鳴器倒數計時的情境中選出號碼的樂趣。	1.能利用「變數」積木使 8*8 點矩陣板顯示出不同數字 2.點擊搖桿能選出數字 3.選出數字的過程蜂鳴器正確發出聲音	<b>活動二</b> 誰抽中大獎 1.學生透過探索學會把「變數」積木呈現在畫面中，並透過觀察明白數字代表的意義 2.分組發揮創意，模擬搖桿與 8*8 點矩陣連動程式 3.各組分享如何模擬搖桿與蜂鳴器連動程式 4.教師引導學生結合以上積木使搖桿一次控制兩個元件 5.各組呈現並發表創意抽獎的過程	1. NKNUBLOCK 2. 8*8 點矩陣板 3. 搖桿模組 4. 無源蜂鳴器	8

