

三、嘉義縣 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) *(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)*

年級	四年級	年級課程 主題名稱	數位小達人	課程 設計者	吳淑綾	總節數/學期 (上/下)	21/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 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> ☐ 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	健康、智慧、快樂		與學校願景呼應之 說明	1. 透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題。 2. 透過實際操作資訊科技與他人建立良好的互動關係，並以案例分享使學生了解並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。 3. 以多元的教學媒體，結合資訊科技生動、實作的方式，讓學生既能從做中學，亦能體會學習的樂趣。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多 元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。		課程 目標	1. 探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. 具備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力，認識網路與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊之能力應用於日常生活中。			

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	一、報告老師！我要學簡報	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 自我介紹簡報。	1. 能操作體驗 PPT 簡報系統。 2. 能在自我介紹的簡報中，展現自己的興趣及專長。 3. 能使用軟體中的功能，美化版面及主題。	1. 說出至少兩種簡報於日常生活中的應用。 2. 完成兩頁的自我介紹簡報。 3. 能清楚分享簡報內容並給予同學作品反饋。	★教師導學 活動一:簡報是什麼 1. 了解簡報是什麼、簡報於日常生活中的應用有哪些。 2. 體驗常見的簡報製作軟體。 3. 製作簡報的流程。 4. 認識 PowerPoint 操作介面。 5. 新增、開啟簡報。 6. 變更投影片大小。 7. 輸入文字。 8. 套用佈景主題。 9. 設定文字格式與調整位置。 10. 插入圖片與縮放。 11. 儲存簡報。 ★學生自學 運用上述老師教過的功能，練習製作一頁簡易的簡報。 ★組內共學 活動二:自我介紹 1. 分組討論自我介紹應包含哪些內容。 2. 完成個人自我介紹簡報檔 ★組間互學 活動三:分享活動 1. 安排簡報分享及回饋活動。	1. PowerPoint 2. 教學影音互動多媒體：【輕鬆懂簡報】【簡報能做什麼】	4
---------------------	--------------	--	------------	---	---	--	---	---

第(5)週 － 第(8)週	二、大家一起做環保	資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	1. 環保宣導簡報 2. 環保議題	1. 蒐集資料的過程中能領會引用他人資料須遵守相關的資訊倫理。 2. 能使用影音或圖片讓簡報內容更為豐富生動。 3. 能選擇符合環保議題的資料進行簡報的製作。	1. 能完成小組內分配的任務，並蒐集完成所負責的主題內容。 2. 製作完成環保主題簡報。 3. 各組能清楚分享簡報內容並給予同學作品反饋。	★教師導學 活動一:一起做環保 1. 簡報設計要領。 2. 套用範本與文字藝術師。 3. 刪除投影片。 4. 使用不同的瀏覽模式。 5. 用文字藝術師做標題。 6. 插入圖片。 7. 新增投影片與插入創用 CC 線上圖片。 8. 加入項目符號。 9. 複製投影片。 10. 插入 YouTube 線上影片。 11. 認識插入與剪輯自己的影片。 12. 認識上台做簡報的技巧。 ★學生自學 運用上述老師教過的功能，練習製作一頁簡易的簡報。 ★組內共學 1. 分組決定所欲製作的環保主題簡報。 2. 蒐集相關內容，提醒學生資料取得須注意資訊倫理及智慧財產權。 3. 完成環保主題簡報 ★組間互學 活動二:分享活動 1. 簡報完成後分組介紹發表，並給予同學回饋建議。 2. 同學回饋後進行作品內容反思修正。	1. PowerPoint 2. 環保主題資料	4
		藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。						

第(9)週 － 第(13)週	三、 走讀嘉鄉 Happy Go	資議p-II-2 描述數位資源的整理方法	1. 走讀嘉鄉相簿簡報。 2. 社區照片	1. 利用簡報軟體描述走讀家鄉後所觀察到的文化及特色。 2. 使用軟體內的功能美化編輯社區照片，豐富簡報內容。 3. 能在走讀社區時蒐集資料，並擷取整理後於簡報中呈現。	1. 能完成家鄉照片、資料蒐集。 2. 能將擷取的照片使用軟體功能加以美化。 3. 能完成簡報。 4. 能上台分享自己的作品，並發表觀賞同學作品後的心得。	★教師導學 活動一:走讀家鄉 1. 認識創意相簿簡報設計。 2. 創意的圖文設計。 3. 設定封面與內頁不同的背景圖。 4. 用文字藝術師做標題、設計文字效果形狀。 5. 插入鏤空相框與照片。 6. 安排圖層與剪裁照片。 7. 製作中英對照文字對照。 8. 認識Google 翻譯。 9. 為圖片加上陰影。 10. 用文字方塊做圖說。 11. 群組與旋轉。 12. 圖片樣式設計。 13. 學會調整投影片順序。 14. 在簡報插入外部投影片，共同創作的概念。 15. 轉場特效與背景音樂。 ★學生自學 運用上述老師教過的功能，並運用轉場功能練習製作至少兩頁簡易的簡報。 ★組內共學 1. 搭配走讀嘉鄉課程分組蒐集家鄉照片 2. 小組討論簡報欲呈現的內容，並從中挑選製作簡報所需的照片。 3. 完成走讀家鄉簡報。 ★組間互學 活動二:分享活動 1. 簡報完成後介紹發表，並給予同學回饋建議。	1. PowerPoint 2. 逐鹿、埔尾社區相關資料	5
		藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。						

第 (14) 週 － 第 (17) 週	四、 防疫大作戰	資議a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	防疫宣導簡報。	1. 感受利用資訊軟體呈現防疫內容時能讓人速迅清晰的了解。 2. 能在製作簡報的過程中，辨別正確防疫觀念及做法，並運用於日常生活中。 3. 能將蒐集的相關防疫資料，運用分類及圖表方式呈現於製作的簡報中。	1. 聆聽簡報後能說出不同主題之防疫措施及其重要性。 2. 能分組合作完成所負責的主題簡報。 3. 能完整清楚地分享簡報內容，並給予同學回饋。	★教師導學 活動一:防疫大作戰 1. 欣賞新冠肺炎防疫宣導簡報。 2. 認識防疫宣導簡報設計概念。 3. 切題的主視覺設計。 4. 使用內建圖案做禁止標誌。 5. 插入圖片與移除背景。 6. 認識 SmartArt 圖案。 7. 設定 SmartArt 清單階層。 8. 套用 SmartArt 樣式與色彩。 9. 在 SmartArt 插入圖案。 10. 加入網頁超連結。 11. 認識連續播放。 ★學生自學 練習 SmartArt 與超連結於簡報中的運用。 ★組內共學 1. 分組選擇欲介紹的防疫主題(腸病毒、新冠肺炎等) 2. 討論主題簡報須包含哪些內容 3. 實作完成簡報 ★組間互學 活動二:分享活動 1. 簡報完成後分組介紹發表，聆聽簡報後反思是否有做到防疫內容，並給予同學回饋建議。	1. PowerPoint 2. 各類防疫資源介紹資料	4
	五、 成語萬花筒－ 四格動漫	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 語 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。	成語四格動漫。	1. 利用分組設計創作動漫，體驗運用科技軟體與他人合作完成作品的方法。 2. 能與同學合作討論，並實作完成作品。 3. 培養運用想像力將成語所代表的意涵於動漫中呈現出來。	1. 能分組合作完成所負責的任務。 2. 完成成語四格動漫。 3. 能完整清楚地分享簡報內容，並給予同學回饋。	★教師導學 活動一:成語萬花筒 1. 認識以圖解文的設計概念。 2. 腳本設計的祕訣。 3. 成語故事介紹。 4. 實際操作開始，翻轉物件。 5. 插入圖說文字並設計樣式。 6. 自訂動畫。 7. 製作「移動路徑」動畫。 8. 將簡報匯出為 mp4 影片檔案格式。 9. 認識「插入 3D 模型」的功能。 ★學生自學 練習於範例簡報中運用上述老師教過的功能。 ★組內共學 1. 分組選定成語、角色，並設計編排劇情。 2. 依討論內容設計完成成語漫畫。 ★組間互學 活動二:分享活動 1. 安排分組發表分享及回饋活動。	1. PowerPoint 成語故事	4

三、嘉義縣 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	四年級	年級課程 主題名稱	數位小達人	課程 設計者	吳淑綾	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 ☐ 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	健康、智慧、快樂		與學校願景呼應 之說明	1. 透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題。 2. 透過實際操作資訊科技與他人建立良好的互動關係，並以案例分享使學生了解並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。 3. 以多元的教學媒體，結合資訊科技生動、實作的方式，讓學生既能從做中學，亦能體會學習的樂趣。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。		課程 目標	1. 探索並熟練文書處理與編輯、圖文整合等各項技能策略，處理科技與資訊的各項問題。 2. 具備資料編輯、簡報製作、網頁使用等基本能力，認識網路與資訊安全，並能思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計與科技創作，將科技與資訊之能力應用於日常生活中。			

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(3) 週	一、 鄒族 圖騰 顏色 大解 密	科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 向量圖與點陣圖 2. 色彩感覺與聯想	1. 能在實際操作 Inkscape 後體會到使用繪圖軟體的樂趣。 2. 能探索不同色彩呈現的感覺，並利用色彩表達心情感受。 3. 能運用適當的詞語表達出色彩所代表的心情與感受。	1. 能說出向量圖與點陣圖的差異。 2. 能完成填色練習。 3. 說出至少兩種色彩給人的感受。 4. 完成填色練習遊戲關卡。	★教師導學 活動一：認識 Inkscape 1. 認識向量圖與點陣圖的差異。 2. 讓學生瞭解 Inkscape 是什麼。 3. 讓學生了解 Inkscape 可以做什麼。 4. 下載與安裝 Inkscape。 5. Inkscape 介面介紹。 活動二：鄒族傳統圖騰 1. 介紹鄒族傳統圖騰 2. 觀察圖騰常用的顏色及花紋 3. 感受不同顏色所呈現的感覺 ★學生自學 1. 運用 Inkscape 填色練習實作。 ★組內共學 1. 分組討論鄒族圖騰應具有的元素 2. 討論設計具有鄒族特色的圖騰。 ★組間互學 活動三:分享活動 1. 分組發表小組討論的鄒族圖騰特色。 2. 發表分享設計作品，並給予回饋。	1. Inkscape 繪圖軟體 2. 填色遊戲	3

第(4)週－第(7)週	二、再現勇士與美女	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	傳統鄒族男女打扮元素。	1. 體驗操作 Inkscape 繪圖軟體。 2. 能體察到繪製圖形比例不同，所呈現的美感差異。 3. 能探索運用不同的形狀，將想像力充分呈現。	1. 利用軟體完成鄒族男女傳統服飾打扮圖案的繪製並繳交。 2. 各組分享繪製的角色與特色。 3. 分享觀賞同學作品後的心得	★教師導學 活動一:傳統鄒族服飾打扮介紹 1. 介紹鄒族傳統服飾及配件 2. 探討裝扮中各項元素所代表的意義。 活動二:示範並實際創作鄒族傳統造型人物 3. 認識將幾何圖案組成人物圖案的應用。 4. 自訂頁面大小。 5. 用橢圓形繪製人物的臉型與眼睛。 6. 用貝茲曲線繪製眨眨眼與嘴巴 7. 旋轉圖案。 8. 安排圖層順序。 9. 再製圖案與翻轉。 10. 將物件轉成路徑與編輯形狀。 11. 學會汲取顏色，繼續繪製手、腳、裝扮與配件。 12. 認識描圖學繪圖。 13. 認識點陣圖轉向量的方法。 ★學生自學 1. 運用上述步驟，實作練習鄒族傳統造型人物圖案。 ★組內共學 1. 分組討論所欲創作的人物裝扮主題(如打獵、祭典、節慶等) 2. 討論決定的人物應具備哪些特徵 3. 實際繪出小組主題人物 ★組間互學 活動三:分享活動 1. 作品完成後各組分享，及反思回饋活動。	1. Inkscape 2. 鄒族傳統造型資料	4
第(8)週－第(11)週	三、趣味插畫創作	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	胡蘿蔔不要跑插畫創作	1. 在操作軟體的過程中，體會科技繪圖有別於傳統紙筆繪圖的樂趣。 2. 能探索運用軟體的不同功能，畫出想像中的插畫作品。 3. 能透過分組合作討論插畫主題，並實作完成分享。	1. 能完成小組內分配的任務，並蒐集完成所負責的主題內容。 2. 應用本單元教授的軟體技巧，完成主題插畫作品，並發表分享。 3. 分享觀賞同學作品後的心得	★教師導學 活動一:插畫創作 1. 認識立體感圖案的繪製方法。 2. 認識放射漸層與線性漸層。 3. 移除邊框。 4. 群組圖案。 5. 匯入背景圖與圖案。 6. 匯出點陣圖。 ★學生自學 1. 實作練習-將分配負責的圖形，依照老師授課的內容步驟繪出。 ★組內共學 1. 分組討論所要繪製的插畫主題(如食物、心情、植物…。) 2. 蒐集主題相關內容。 3. 繪製完成插畫 ★組間互學 活動二:分享活動(1 節) 1. 各組發表分享自己的主題及作品，並在聆聽後給予同學回饋。 2. 於同學回饋後再次反思修改作品。	1. Inkscape 2. 數位插畫作品	4

第 (12) 週 － 第 (15) 週	四、 我的 個人 標章	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 2d-II-2 分享自己運用創 意解決生活問題的經驗與觀察。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	公仔標章圖案設計。	1. 感受利用資訊製作個人標章運用於日常生活中的便利性。 2. 分享日常生活中所看到的個性化標章，其所運用的層面。 3. 能試探將不同的圖形與繪圖技巧結合，創作出代表自己的個性標章。	1. 說出日常生活中個人標章的使用例子。 2. 完成個人數位標章的製作。 3. 分享作品並說出觀賞同學作品後的心得	★教師導學 活動一:認識標章 介紹標章於日常生活中的應用及所代表的意涵(如個人標章、環保標章、食品安全標章、節能標章等) 活動二:設計個人標章 1. 示範引導標章創作 2. 學會去背的概念。 3. 實際操作徒手繪製剪裁範圍，將大頭照去背。 4. 繪製圓角星星。 5. 使用複合形狀剪裁。 6. 套用濾鏡。 7. 知道解散向量圖案後可調整圖案、設計不同的動作。 ★組內共學 1. 小組討論標章所應具備的元素 2. 蒐集製作標章需用到的素材 ★學生自學 利用 Inkscape 完成個人標章創作 ★組間互學 活動三:分享活動 1. 發表分享自己的個性標章，並在聆聽後給予同學回饋。	1. Inkscape 2. 數位標章作品及應用實例	4
---------------------------------------	----------------------	--	-----------	--	--	---	--	---

