

嘉義縣好美國小 113 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	今天我是一顆蛤蜊	課程 設計者	石惠韻	總節數/學期 (上/下)	60/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	好學富禮 內外皆美		與學校願景呼 應之說明	1. 從認識自己的家鄉、親近自己的家鄉開始，進而激發內心愛護家鄉的情懷。 2. 透過桌遊設計與實作，引發學生思考與探究活動，並運用資訊工具整理內容。 3. 學習拍攝技巧，記錄與家人以文蛤為食材製作美味料理的歷程。 4. 以在地產業「文蛤」為題材，運用資訊工具美化桌遊小卡，全班共同創作美觀趣味兼具的桌遊。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊 <b>應用</b> 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 <b>創作與欣賞</b> 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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識， <b>關懷</b> 生態環境。		課程 目標	1. 透過繪本閱讀， <b>探索</b> 文蛤的養殖過程，並嘗試提出文蛤養殖問題。 2. 能 <b>應用</b> 拍照技巧，記錄與家人創作料理過程，並 <b>運用</b> 資訊工具知能展示成果。 3. 能應用資訊工具 <b>創作</b> 桌遊小卡，並透過分享作品 <b>欣賞</b> 不同小卡形式之美。 4. 透過 <b>體驗</b> 摸蛤活動深度認識家鄉產業，激發守護之心進而思考家鄉產業未來發展，於生活中 <b>實踐</b> 愛鄉情懷。 5. 將探究歷程製作文蛤桌遊與他人分享，邀請他人共同 <b>關懷</b> 文蛤養殖所面對的環境問題。			

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	好美文蛤寶貝	國語文5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 自然 tcII-1 能簡單分辨或分類所觀察到的自然科學現象。	1.繪本-蛤蜊從哪裡來。 2.繪本-今天我試一粒黃豆。 3.文蛤吐沙現象。	1.能掌握「蛤蜊從哪裡來」繪本句子和段落的意義與主要概念。 2.能掌握「今天我是一粒黃豆」繪本將知識轉化成桌遊的方法。 3.能分辨蛤蜊利用出水口與入水口吐沙的自然現象。	1.能說出並寫下「蛤蜊從哪裡來」所提到與文蛤相關的知識內容與主要概念。 2.能分辨蛤蜊的出水口與入水口。 3.能說出「今天我是一粒黃豆」繪本如何介紹黃豆相關知識。 4.能掌握並說出「今天我是一粒黃豆」轉化成桌遊的形式。	【活動一：蛤蜊從哪裡來？】 1. 教師提問：蛤蜊從哪裡來？學生以舊經驗回答 2. 繪本「蛤蜊從哪裡來」共讀。 (1)認識蛤蜊生長環境與天敵。 (2)理解蛤蜊養殖與販售過程。 (3)認識與蛤蜊相關成語。 (4)認識蛤蜊品種。 (5)理解蛤蜊生長環境現今面臨的困境。 3. 觀察蛤蜊吐沙，驗證出水口與入水口。 【活動二：今天我是一粒黃豆】 1.教師提問：如何將我們所學到的知識，以趣味的方式與他人分享？(設計文蛤桌遊) 2. 教師提問：桌遊的形式有哪些？學習可以模仿的方式？ 3. 繪本「今天我是一粒黃豆」共讀。 (1)認識「今天我是一粒黃豆」繪本統整黃豆相關知識內容的方法。 (2)學習「今天我是一粒黃豆」繪本統整黃豆相關知識內容的方法。 (3)整理「今天我是一粒黃豆」繪本統整黃豆相關知識內容的方法。 4. 師生共同回顧本單元學習歷程，比對 2 本繪本介紹知識的方法並記錄下來。	「蛤蜊從哪裡來」。 「今天我是一粒黃豆」	9
第(4)週 - 第(5)週	情蒐超級任務	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	1. 瀏覽器搜尋功能 2. 文蛤的好處 3. Big6 大六教學法 3. 筆記方格表	1. 能描述瀏覽器搜尋文蛤的好處的整理方法。 2. 透過蒐集與整理文蛤的好處，學習使用 Big6 大六教學法解決問題。 3. 能專心聆聽同學的報告，並表達自己的看法。	1. 學生能正確操作瀏覽器並搜尋文蛤的好處。 2. 能完成文蛤的好處筆記方格表。 3. 能使用 Big6 大六教學法完成文蛤的好處報告。 4. 能比較各組資料的異同，提出修改的意見。	【活動一：我會查找資料】 1. 教師提問：除了繪本提到文蛤相關知識，當我們想更了解主題相關知識內容時可以怎麼做？ 2. 介紹 Big6 學習策略來查詢文蛤相關資料：將學生 2~3 人分成 1 組，進行分組討論並發表。 (1)定義研究問題：請學生提出問題，想要知道文蛤的什麼資料？(文蛤的好處、文蛤的優點、文蛤的營養)請學生將所提的問題歸納、分類。 (2)搜尋策略：用什麼工具查詢？(上網查詢) (3)取得資料：上網蒐尋的關鍵字是什麼？ (4)利用資訊：閱讀網頁資料，找出適合的資料。 (5)統整資訊：將資料重點紀錄在筆記方格表。 (6)評鑑：各組發表討論結果。比較各組的資料，討論有哪些異同。 3. 各組收集其他組所回饋的意見，討論哪些需要修改。 4. 各組討論並整理結論。	瀏覽器搜尋 平板 筆記方格表	6

<p>第(6)週 - 第(8)週</p>	<p>好美小攝手</p>	<p>藝術 2-II-7 能<b>描述</b>自己和他人作品的特徵。 資E9 利用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。 國語文 2-II-4 樂於參加討論，<b>提供</b>個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 鏡頭的遠近(遠景、中景、特寫)。 2. 拍攝的角度。 3. 拍攝小撇步。</p>	<p>1. 能<b>描述</b>拍攝物品的遠景、中景、特寫之優缺點。 2. 能<b>描述</b>他人拍攝物品的平拍、仰拍、俯拍之優缺點。 3. 能利用平板<b>分享</b>拍攝主題所運用的拍攝小撇步有哪些。 4. 能參加拍攝成果討論，並<b>提供</b>個人意見和他人交流。</p>	<p>1. 能拍攝「鏡頭遠近、拍攝角度、拍攝小撇步」教學主題照片。 2. 能說出自己與他人拍攝主題的遠景、中景、特寫之優缺點。 3. 能說出自己與他人拍攝主題的平拍、仰拍、俯拍之優缺點。 4. 能和他人分享自己所拍攝的主題。 5. 能說出自己與他人拍攝作品運用哪些拍攝小撇步，並提供個人意見與心得。</p>	<p><b>【活動一：鏡頭的遠近】</b> 1. 教師展示同一場景、鏡頭遠近不同拍攝的照片，請學生說一說照片的異同。 2. 認識「遠景」、「中景」、「特寫」。 3. 師生討論「遠景」、「中景」、「特寫」各技巧可以運用的場景並記錄下來。 4. 實際做做看： (1)先找教室的物品練習「遠景」、「中景」、「特寫」鏡頭。 (2)師生討論練習作品，並說出優缺點。 (3)到校園尋找場景練習「遠景」、「中景」、「特寫」鏡頭。 (4)師生討論練習作品，生生互評拍攝成果(Hiteach)。</p> <p><b>【活動二：拍攝的角度】</b> 1. 教師展示同一主題、拍攝景度不同的照片，請學生說一說照片的異同。 2. 認識「平拍」、「仰拍」、「俯拍」。 3. 實際做做看： (1)先找教室的物品練習「平拍」、「仰拍」、「俯拍」鏡頭。 (2)師生討論練習作品，生生互評拍攝成果(Hiteach)。 (3)到校園尋找場景練習「平拍」、「仰拍」、「俯拍」鏡頭。 (4)師生討論練習作品，生生互評拍攝成果。</p> <p><b>【活動三：拍攝小撇步】</b> 1. 教師展示同一主題但光源不同的照片，請學生說一說喜歡哪一張並說出理由。 2. 教師統整拍照時應留意光源，並提出解決辦法。 3. 教師展示兩張照片中，請學生挑出主題比較明確的一張，並請學生說出挑選的理由。 4. 教師統整如何拍攝主題明確的照片方法。 5. 教師補充畫面人物的視線延伸感與畫面適當留白的技巧。 6. 自訂主題運用拍攝小撇步拍攝校園剪影。 7. 生生分享作品與互評(Hiteach)。 8. 學生反思自己在本單元的收穫與疑惑，並與大家分享學習心得。</p>	<p>平板 Hiteach</p>	<p>9</p>
----------------------	--------------	---	--	---	---	---	-----------------------	----------

<p>第(9)週 - 第(11)週</p>	<p>食神在好美</p>	<p>藝術 2-II-7 能<b>描述</b>自己和他人作品的特徵。 資議 p-II-1 <b>認識</b>以資訊科技溝通的方法。 語 6-II-4 <b>書寫</b>記敘、應用、說明事物的作品。 資議 a-II-4 <b>體會</b>學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 英文字母鍵盤輸入 2. 注音符號鍵盤輸入 3. 「我家的好味道」料理過程 4. 「我家的好味道」學習單 5. Canva</p>	<p>1. 能<b>描述</b>自己和他人料理過程的拍攝作品特徵。 2. 能<b>認識</b>英文字母鍵盤輸入法，輸入英文單字。 3. 能<b>認識</b>注音輸入法，輸入中文及標點符號。 4. 能<b>書寫</b>記錄「我家的好味道」料理過程。 5. 能<b>使用</b>注音輸入法，將「我家的好味道」料理過程輸入文書處理軟體。 6. 能運用 Canva 美編蒐集的資料，<b>體會</b>學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. 能完成「我家的好味道」學習單。 2. 能說出自己和他料理過程的拍攝作品特徵。 3. 能輸入英文單字。 4. 能用注音輸入法輸入中文。 5. 中文輸入一分鐘能輸入 5 個字以上。 6. 能運用 Canva 美編與完成家人創作文蛤料理歷程圖。 7. 能將完成的美編文蛤料理歷程圖與家人分享。</p>	<p>【活動一：我家的好味道】 1. 給家長的一封信：教學前以「給家長的一封信」邀請家長協助孩子煮一道文蛤料理。 2. 教師引導學生如何應用拍攝技巧記錄親子文蛤料理過程。 3. 評量：備料、前置作業、料理過程、上桌擺盤，評量學生是否應用拍攝技巧。 4. 學生於課堂展示評量任務，生生互評記錄成果。 【活動二：美編我家的好味道】 1. 中文及英文打字練習： (1) 介紹十根手指在鍵盤的位置。 (2) 用「快打高手英文字母盤練習軟體」練習英文字母鍵盤輸入位置。 (3) 用「快打高手注音符號鍵盤練習軟體」練習注音符號鍵盤輸入位置。 (4) 認識注音輸入法「標點符號」輸入方法。 (5) 用「花蓮打字網」練習注音輸入法中文輸入。 (6) 使用注音輸入法將「我家的好味道」料理過程輸入文書處理軟體。 2. 學習 Canva 美編功能與運用： (1) 如何登入並加入教師 Canva 課堂。 (2) 選擇製作形式「印刷品」。 (3) 如何添加文字。 (4) 如何上傳檔案與運用。 (5) 如何加入圖案元素。 3. 美編與家人創作文蛤料理歷程圖。 4. 師生討論作品，生生互評成果(Hiteach)。 5. 將作品與家人分享。</p>	<p>1. 快打高手英文字母、注音符號鍵盤練習軟體 <a href="http://163.201.166.200/class3/">http://163.201.166.200/class3/</a> 2. 花蓮打字練習網 <a href="https://contest.hlc.edu.tw/typing/index.asp">https://contest.hlc.edu.tw/typing/index.asp</a> 3. 文書處理軟體 4. Canva 5. Hiteach</p>	<p>9</p>
<p>第(12)週 - 第(13)週</p>	<p>AI 助理來幫忙</p>	<p>綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能<b>關懷</b>團隊的成員。 資議 a-II-4 <b>體會</b>學習資訊科技的樂趣。 藝術 1-II-6 能<b>使用</b>視覺元素與想像力，<b>豐富</b>創作主題。</p>	<p>1. 桌遊製作清單。 2. Canva AI 繪圖功能。 3. 桌遊小卡。</p>	<p>1. 小組討論桌遊製作清單與分配工作時，能<b>關懷</b>與尊重小組成員，體會團隊合作的意義。 2. 能運用 Canva AI 繪圖功能繪製桌遊小卡，<b>體會</b>使用資訊科技工具事半功倍的樂趣。 3. 能<b>使用</b> Canva AI 繪圖功能實現想像力與創意，<b>豐富</b>桌遊小卡創作主題。</p>	<p>1. 能與小組討論桌遊小卡製作清單。 2. 與小組討論與分配工作時能尊重小組成員意見，主動關懷他人。 3. 知道如何下指令操作 Canva AI 繪圖功能。 4. 能運用 Canva AI 繪圖功能創作出豐富又具創意的桌遊小卡。</p>	<p>【活動一：製作桌遊嚕！】 1. 學生回顧學習歷程，師生討論歸納所學之文蛤相關知識與活動。 2. 師生討論桌遊形式與製作步驟，仿作「今天我是一粒黃豆」製作「今天我是一顆蛤蜊」桌遊。 3. 師生列出製作清單，生生討論工作分配與分組。 4. 小組製作桌遊小卡。 【活動二：AI 助理來幫忙】 1. 認識 AI。 2. 如何運用 Canva AI 繪圖功能協助美編桌遊小卡。 3. 運用 Canva 製作桌遊小卡。 4. 生生互評製作成果。 5. 教師總結 AI 帶來的便利性與應注意運用的時機</p>	<p>Canva AI 繪圖功能</p>	<p>6</p>

						與使用禮節，強調 AI 是工具，重要的是創作者的智慧與創意思考、仍須留意著作財產權的使用、勿盡信 AI，完成作品後仍須查證正確性等。		
第(14)週 - 第(15)週	摸蛤體驗趣	<p>安E2 了解危機與安全。</p> <p>戶E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p> <p>自然pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。</p> <p>國語文2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 摸蛤體驗可能的潛在安全問題。</p> <p>2. 文蛤養殖與沙灘生態。</p> <p>3. 摸蛤體驗記錄單。</p>	<p>1. 能了解摸蛤體驗可能的潛在安全問題。</p> <p>2. 能認識文蛤養殖與沙灘生態環境。</p> <p>3. 能利用摸蛤體驗記錄單，表達摸蛤體驗過程與發現。</p> <p>4. 能與小組討論摸蛤體驗記錄單時，能提供個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 能說出摸蛤體驗需要留意的安全注意事項。</p> <p>2. 能敘述文蛤養殖與沙灘生態環境。</p> <p>3. 能說出摸蛤體驗活動中印象最深刻的事。</p> <p>4. 能說出摸蛤體驗活動中做到的安全事項。</p> <p>5. 能完成摸蛤體驗記錄單。</p> <p>6. 能給予同學一句讚美的話。</p>	<p>【活動一：摸蛤體驗趣！】</p> <p>1. 出發前進行安全教育宣導與行前叮嚀。</p> <p>2. 實地踏查文蛤養殖與魚塭生態。</p> <p>3. 到好美沙灘摸蛤體驗趣。</p> <p>4. 收拾返校。</p> <p>【活動二：回顧摸蛤體驗】</p> <p>1. 教師提問：活動中自己印象最深刻的事。</p> <p>2. 比對經驗：出發前對摸蛤的想像與實際摸蛤體驗有什麼不同？</p> <p>3. 活動中自己做到的安全措施有哪些？記錄下來並思考融入設計桌遊小卡中。</p> <p>4. 小組討論摸蛤體驗並完成活動記錄單後與全班分享。</p> <p>5. 於分享活動中互相給予同學一句稱讚的話，互相鼓勵。</p>	摸蛤體驗記錄單。 水域安全	6
第(16)週 - 第(18)週	今天我是一顆蛤蜊	<p>國語文1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>國語文2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>1. 桌遊規則。</p> <p>2. 桌遊排版樣式。</p> <p>3. Canva 繪圖功能。</p> <p>4. 藝術媒材。</p> <p>5. 桌遊試玩心得。</p>	<p>1. 能專心聆聽同學發表桌遊規則設計意見，讓對方充分表達。</p> <p>2. 樂於參加桌遊規則設計討論，提供個人的想法與同學交流。</p> <p>3. 能使用 Canva 繪圖功能繪製桌遊底板插圖，豐富桌遊排版樣式。</p> <p>4. 能使用其他藝術媒材創作桌遊插圖，豐富桌遊排版樣式。</p> <p>5. 能和同學討論桌遊試玩心得，提供個人觀點。</p>	<p>1. 能專心聆聽同學表達意見不插嘴，並遵守發言禮儀。</p> <p>2. 能和同學討論桌遊規則設計的想法。</p> <p>3. 能使用 Canva 繪圖功能畫出適當的桌遊底板插圖。</p> <p>4. 能使用其他藝術創作媒材，畫出適當的桌遊底板插圖。</p> <p>5. 能和同學討論桌遊試玩心得。</p> <p>6. 能提出桌遊待改進之處，與同學共同完成桌遊。</p>	<p>【活動一：今天我是一顆蛤蜊】</p> <p>1. 完成所有「今天我是一顆蛤蜊」桌遊小卡。</p> <p>2. 生生討論小卡於底板上排列形式。</p> <p>3. 師生討論桌遊規則：</p> <p>(1) 可以幾個人玩？</p> <p>(2) 如何才能有趣味性？又能學到蛤蜊相關知識？（設計機會、命運）</p> <p>(3) 機會、命運內容應該要有什麼？</p> <p>(4) 怎樣才算贏家？</p> <p>(5) 玩家代表物要用什麼表示更能符合「今天我是一顆蛤蜊」主題？</p> <p>4. 加上美編。</p> <p>【活動二：試玩桌遊】</p> <p>1. 教師說明產品上市前皆須測試，我們的桌遊也要自己先試玩，看看還有沒有需要再調整的地方。</p> <p>2. 學生試玩時一邊記錄覺得可以再調整的地方。</p> <p>3. 師生共同討論試玩心得。</p> <p>4. 小組修改待改進之處。</p>	壁報紙 繪圖媒材 Canva	9

<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>成果分享會</p>	<p>國語文 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 國語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 國語文 6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。</p>	<p>1. 成果分享會形式。 2. 成果分享會流程。 3. 分享會記錄心得。 4. 學期學習歷程。 5. Canva 簡報。</p>	<p>1. 於成果分享會時，能用清晰語音、適當語速和音量說話。 2. 能運用適當詞語、正確語法表達成果分享會流程安排的想法。 3. 能描述運用 Canva 簡報整理學期學習歷程的方法。 4. 能書寫敘成果分享會記錄心得。 5. 能書寫敘學期學習記錄。</p>	<p>1. 討論成果分享會形式與內容時，能尊重小組成員，遵守發言禮儀。 2. 能設定讀者與表達成果分享會進行方式。 3. 能配合團隊成員演練成果分享會。 4. 能上台分享學習歷程。 5. 能協助他人試玩桌遊。 6. 能訪談試玩者心得。 7. 能寫出分享會歷程與心得。 8. 能寫出學期學習歷程與他人分享。</p>	<p>【活動一：成果分享籌備會】</p> <p>1. 設定讀者：師生討論要分享的對象。 2. 決定形式： (1)玩桌遊前的學習歷程分享內容與方式。 (2)分享會現場如何掌控才不會失控？ (3)制定分享會流程。 3. 演練：依據討論結果全班演練 1 次。 4. 調整與改進：生生討論演練過程中好的做法與可以改進的地方，記錄下來並再次進行演練。 5. 運用 Canva 製作分享會簡報。</p> <p>【活動一：成果分享會】</p> <p>1. 向全校分享學習歷程。 2. 介紹「今天我是一科蛤蜊」桌遊玩法。 3. 邀請他人玩桌遊，並在一旁協助。 4. 採訪試玩桌遊者的心得。 5. 將分享會的歷程記錄下來並寫下心得。 6. 全班回顧本學期學習歷程，生生互評學習成果。</p>	<p>Canva 簡報</p>	<p>6</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( 30 )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( )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)： 1. 學習內容：教學內容可不需調整。 2. 學習歷程：給予較明確的指令或說明，提供具體示例引導；動態活動如舞蹈、大鼓可以拆分多步驟練習，並適度給予前置提示和反應提示，如手勢、口頭說明、示範、身體協助等。 3. 學習環境：配合小組討論，增加團體合作機會，請同儕予以協助；教師隨時留意學生完成情形，增進專注聆聽與認真參與的學習行為。 4. 學習評量：大多可不需調整，部分高難度目標簡化/減量其評量標準。  特教老師姓名：陳世鴻 普教老師姓名：石惠韻</p>							

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。