

嘉義縣 忠和國小 113 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	資訊素養與科技應用-資訊樂探索，自然家鄉我	課程 設計者	劉衍甫	總節數/學期 (上/下)	22/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 type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <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> <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	快樂學習. 感恩創新. 健康成長	與學校願景呼 應之說明	一、透過資訊運用與創造，知悉生活資訊並落實於生活。 二、藉由主題課程引發學生學習的動機，讓學生樂於學習。 三、透過主題課程成果分享，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 四、落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源解決問題，自我激勵學習的動機。				
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 具備善用科技、資訊與各類媒體之 能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養， 俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及 媒體之關係。 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	一、透過課程，引發學生資訊學習興趣，進而啟發思考力與問題解決的能力，培養學生探索與自主學習的能力。 二、認識電腦的基本操作與正確的使用方法，具備文書軟體的基本操作能力，並透過課程上的學習，培養資訊倫理及媒體識讀的素養。 三、藉由課堂上的學習體驗，培養藝文及語文創作的涵養，並透過合作學習歷程，提升人際溝通與表達的能力，培養社會互動的能力。				

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	電腦 教室 的使 用規 則	資議 t-II-1 體驗常見 的資訊系統。 資議 a-II-3 領會資訊 倫理的重要性。	1. 電腦教 室使用規 則 2. 資訊倫 理	1. 能體驗電腦教室資訊系統，了解電腦教室使用規則。 2. 能領會資訊倫理之重要性。	1. 能說出電腦教室的使用規則。 2. 能了解資訊倫理的重要性。	活動一：電腦教室使用規則 1. 說明電腦教室的使用規則、座位安排、帳號密碼確認。 活動二：資訊倫理教育 1. 公用電腦使用資訊倫理與資料安全。	中小學網路 素養與認知 https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx	2

第(4)週-第(8)週	我的功課表	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。 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	1. 文書處理軟體 2. 功課表	1. 能體驗文書處理軟體功能。 2. 能運用文書處理軟體製作出自己的功課表。 3. 能向班上同學描述、介紹自己的功課表。	1. 能說出文書處理軟體功能與使用時機。 2. 能使用文書處理軟體「表格」功能，自製個人功課表。 3. 能向班上同學發表、分享自己作品。	活動一：認識 WORD 1. 介紹文書處理軟體 2. 介紹文書處理軟體功能：開新檔案、開啟舊檔、存檔等功能，並理解儲存文書處理資料類型。 活動二：我的功課表 1. 介紹文書軟體功能：表格、字型、文字藝術師。 2. 學生實作，並完成功課表。 3. 學生發表與分享。	網路電子書： http://w3.eduweb.com.tw/demo/s055/13/13.htm	5
第(9)週-第(13)週	自我介紹	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	1. 文書處理軟體 2. 自我介紹表單	1. 能運用文書處理軟體進行創作。 2. 能創作出自己的自我介紹表單。 3. 能向班上同學描述、介紹自己的自我介紹表單。	1. 能利用文書處理軟體創作自我介紹表單。 2. 能向班上同學發表、分享自己作品。	活動一：吸睛的自我介紹 1. 與學生討論自我介紹時，最適合與人分享的事項或特質。 2. 與學生討論，什麼樣的表格，最讓人印象深刻，如：字型、顏色、表格組成方式。 活動二：我的自我介紹 1. 介紹文書軟體功能：段落設定、刪除儲存格、合併儲存格、表格工具。 2. 學生實作，創作自己的自我介紹。 3. 學生發表與分享。	網路電子書： http://w3.baps.tp.edu.tw/teachers/win7/15/15.htm	5
第(14)週-第(18)週	開「鄉」我家鄉	社會 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。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	1. Google 2. 文書處理軟體 3. 開「鄉」文	1. 能透過 Google 蒐集家鄉相關資料，並判讀其正確性。 2. 透過分組合作，探究家鄉特色，並運用文書處理軟體，統整網路資料。 3. 能運用文書處理軟體製作家鄉開「鄉」文。 4. 能報告分享自己組別的家鄉開「鄉」文，並給予他組回饋。	1. 能用 Google 搜尋相關資料。 2. 能統整網路資料與圖片。 3. 能將相關資料複製至文書軟體，並對內容精簡與編排，完成開「鄉」文。 4. 能向班上同學發表、分享自己作品並給予它組學生回饋。	活動一：我的家鄉 1. 與學生討論我們的家鄉是不是也有極具特色的地方？該怎麼介紹給大家，讓大家一同享受家鄉的景致。 2. 與同學討論家鄉有什麼名產、特產、特殊的建築物、有名的景點或廟宇等。 3. 教師統整學生發表，請學生分組搜尋相關資料，並利用文書軟體編輯。 活動二：Google 大神 1 教師介紹如何利用 Google 搜尋資料。 活動三：家鄉開「鄉」文 1. 教師介紹如何將網路資料複製、貼上文書處理軟體。 2. 教師介紹如何將網路圖片複製、插入文書軟體。 3. 學生分組實作，依分配主題進行資料蒐集、統整，製作開「鄉」文。 4. 學生分組報告、分享與回饋。	網路電子書： http://w3.eduweb.com.tw/demo/s055/17/17.htm	5
第(19)週-第(22)週	家鄉故事急轉彎	語文 6-II-6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	1. 家鄉故事急轉彎 2. 文書處理軟體 3. Google	1. 能運用改寫技巧，改編家鄉傳說故事和典故，完成家鄉故事急轉彎短文。 2. 能運用文書處理軟體製作家鄉故事急轉彎 3. 使用 Google 搜尋相關圖片，美化作品。 4. 能向班上同學描述、介紹自己的家鄉故事急轉彎作品。	1. 能完成童話故事改編短文。 2. 能將短文輸入文書處理軟體。 3. 能使用 Google 搜尋相關圖片，美化作品。 4. 能向班上同學發表、分享自己作品。	活動一：傳說典故改編 1. 學生於語文課進行傳說及典故故事改編。 活動二：家鄉故事急轉彎 1. 學生將改編後的家鄉故事輸入文書處理軟體。 2. 利用 Google 蒐集相關圖片，並貼至文書處理軟體，美化作品。 3. 學生發表與分享。	網路電子書： http://w3.eduweb.com.tw/demo/s055/18/18.htm	3

教材來源	<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)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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(22)節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙(2)人、情緒障礙(1)人、自閉症(0)人、肢體障礙(0)人</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 所有個案宜安排穩定性高的同儕在附近或者靠近教師的位子,以利提供個案學習楷模或教師可以就近指導。 2. 情障生應減少會給予刺激性的環境,如情況也較不穩定的孩子不適合安排個案附近,教師授課前也可以適時先關心一下孩子的狀況視需求給予必要的協助或支持。 3. 自閉症個案若有教助員,可以讓教助員先以觀察者的角色,觀察個案在課堂上的反應,給予適切的提示或給予教師觀察後的發現,但非給予完全的協助,避免孩子養成依賴的心態。 4. 腦麻個案可以給予部分提點,但基本上仍鼓勵個案可以自己多練習,增加熟練度。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名:張芳玲 普教老師姓名:劉衍甫</p>

嘉義縣 忠和國小 113 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	資訊素養與科技應用-資訊樂探索，自然家鄉我	課程設計者	劉衍甫	總節數/學期(上/下)	21/下學期
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 type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <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> <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	快樂學習. 感恩創新. 健康成長	與學校願景呼應之說明	一、透過資訊運用與創造，知悉生活資訊並落實於生活。 二、藉由主題課程引發學生學習的動機，讓學生樂於學習。 三、透過主題課程成果分享，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 四、落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源解決問題，自我激勵學習的動機。				
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 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 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	一、透過課程，引發學生資訊學習興趣，進而啟發思考力與問題解決的能力，培養學生探索與自主學習的能力。 二、認識電腦的基本操作與正確的使用方法，具備文書軟體的基本操作能力，並透過課程上的學習，培養資訊倫理及媒體識讀的素養。 三、藉由課堂上的學習體驗，培養藝文及語文創作的涵養，並透過合作學習歷程，提升人際溝通與表達的能力，培養社會互動的能力。				

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	電腦教室的使用規則	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	1. 電腦教室使用規則 2. 資訊倫理	3. 1. 能體驗電腦教室資訊系統，了解電腦教室使用規則。 2. 能領會資訊倫理之重要性。	1. 能說出電腦教室的使用規則。 2. 能了解資訊倫理的重要性。	活動一：電腦教室使用規則 1. 說明電腦教室的使用規則、座位安排、帳號密碼確認。 活動二：資訊倫理教育 1. 公用電腦使用資訊倫理與資料安全。	網路電子書： http://w3.baps.tp.edu.tw/teachers/win7/11/11.htm	1

第(2)週 - 第(6)週	學期大事記	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>	<p>1. 非常好色</p> <p>2. 學期大事記</p>	<p>1. 能體驗非常好色功能。</p> <p>2. 能運用非常好色製作出自己的學期大事記。</p> <p>3. 能向班上同學描述、介紹自己的學期大事記。</p>	<p>1. 能說出非常好色功能與使用時機。</p> <p>2. 能使用非常好色,自製個人學期大事記。</p> <p>3. 能向班上同學發表、分享自己作品。</p>	<p>活動一：認識非常好色</p> <p>1. 介紹非常好色軟體</p> <p>2. 介紹文書處理軟體功能:開新檔案、開啟舊檔、存檔等功能。</p> <p>活動二：學期大事記</p> <p>1. 介紹非常好色功能:計畫型日曆、文字、加入插畫。</p> <p>2. 學生實作,製作本學期月曆,並將本學期重要事項、學生學期規劃加入月曆。</p> <p>3. 學生發表與分享。</p>	<p>網路電子書： https://www.hlc.edu.tw/home/images/download/newsoft7/%E6%95%99%E5%AD%B8%E8%AC%9B%E7%BE%A9.pdf</p>	5
第(7)週 - 第(11)週	我的功課表	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</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>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>	<p>1. 非常好色</p> <p>2. 功課表</p>	<p>1. 能運用非常好色進行創作。</p> <p>2. 能創作出自己的功課表。</p> <p>3. 能向班上同學描述、介紹自己的功課表。</p>	<p>1. 能使用非常好色,自製個人功課表。</p> <p>2. 能向班上同學發表、分享自己作品。</p>	<p>活動一：我的功課表</p> <p>1. 介紹非常好色功能:課表、文字、加入插畫。</p> <p>2. 學生實作,並完成功課表。</p> <p>3. 學生發表與分享。</p>	<p>網路電子書： https://www.hlc.edu.tw/home/images/download/newsoft7/%E6%95%AD%B8%E8%AC%9B%E7%BE%A9.pdf</p>	4
第(12)週 - 第(16)週	相片故事書	<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>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>語文 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>	<p>1. 非常好色</p> <p>2. 相片故事書</p>	<p>1. 能運用非常好色進行創作。</p> <p>2. 能製作出自己的相片故事書。</p> <p>3. 能為每張照片書寫短文,說明照片,豐富相片故事書。</p> <p>4. 能向班上同學描述、介紹自己的相片故事書。</p>	<p>1. 能使用非常好色,自製相片故事書。</p> <p>2. 能為每張照片書寫介紹短文。</p> <p>3. 能向班上同學發表、分享自己作品。</p>	<p>活動一:精彩瞬間</p> <p>1. 學生挑選中年級印象最深刻的照片。</p> <p>活動二:相片故事書</p> <p>1. 介紹非常好色功能:相片故事書。</p> <p>2. 學生實作,編輯相片故事書。</p> <p>3. 學生為照片加入文字說明,每張照片至少 30 字,需包含日期、活動名稱、心情感想。</p> <p>4. 學生發表與分享。</p>	<p>相片故事書： https://printmagic.pixnet.net/blog/post/110656564</p>	5

<p>第 (17) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>台灣昆蟲介紹簡報</p>	<p>自然科學 po-II-2 能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p>	<p>1. Google 2. 非常好色 3. 台灣昆蟲介紹簡報</p>	<p>1. 能運用 Google 蒐集昆蟲相關資料。 2. 透過分組合作，探究昆蟲相關資料，並運用非常好色簡報，統整網路資料。 3. 能運用非常好色製作台灣昆蟲介紹。 4. 能報告分享自己組別的台灣昆蟲介紹，並給予他組回饋。</p>	<p>1. 能用 Google 搜尋相關資料。 2. 能統整網路資料與圖片。 3. 能將相關資料複製至非常好色簡報， 4. 對內容精簡與編排，完成昆蟲簡報。 5. 能向班上同學發表、分享自己作品並給予它組學生回饋。</p>	<p>活動一:台灣昆蟲王國 1. 複習學生於自然課學習之昆蟲單元。 2. 昆蟲是動物界中種類和數量最多的類群，扮演著重要角色，請學生分組搜台灣昆蟲相關資料，並利用非常好色簡報功能編輯。 活動二:Google 大神 1 教師介紹如何利用 Google 搜尋資料。 活動三: 台灣昆蟲介紹簡報 1. 教師介紹如何將網路資料複製、貼上非常好色。 2. 教師介紹如何將網路圖片複製、插入非常好色。 3. 學生分組實作，依分配主題進行資料蒐集、統整，製作台灣昆蟲介紹簡報 4. 學生分組報告、分享與回饋。</p>	<p>非常好色:校園簡報: https://printmagic.pixnet.net/blog/post/10656576 台灣昆蟲介紹 http://my.cute.edu.tw/~1085445036/onepage-1085445036/</p>	<p>5</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(21)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>心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(0)人、學習障礙(2)人、情緒障礙(1)人、自閉症(0)人、肢體障礙(0)人 ※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. 所有個案宜安排穩定性高的同儕在附近或者靠近教師的位子,以利提供個案學習楷模或教師可以就近指導。 2. 情障生應減少會給予刺激性的環境,如情況也較不穩定的孩子不適合安排個案附近,教師授課前也可以適時先關心一下孩子的狀況視需求給予必要的協助或支持。 3. 自閉症個案若有教助員,可以讓教助員先以觀察者的角色,觀察個案在課堂上的反應,給予適切的提示或給予教師觀察後的發現,但非給予完全的協助,避免孩子養成依賴的心態。 4. 腦麻個案可以給予部分提點,但基本上仍鼓勵個案可以自己多練習,增加熟練度。 特教老師姓名:張芳玲 普教老師姓名:劉衍甫</p>							