

三、嘉義縣永安國小 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	魚兒水中游	課程 設計者	徐雪真	總節數/學期 (上/下)	20/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 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(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 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	溫馨、學習、健康、創新		與學校願景呼應之說明	營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識不同的魚類，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試創新。				
總綱 核心 素養 1-3-a	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 <u>體驗與實踐</u> 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-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 1-3-b	1.認識永安社區在地的產業的特色並具備 <u>體驗與實踐</u> 的思考能力。 2.運用電腦網路去認識永安社區並理解各類媒體內容的意義與影響。 3.藉由學習資訊技能樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	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(5) 週	虱虱入扣	社 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 國語文 4-II-1 認識常用國字至少 1800 個字，使用 1200 個字。	1.虱目魚 2. Word2013 3.虱目魚文章	1.關注居住地方虱目魚產業的發展。 2. Word2013 資料處理軟體的基本操作，體會資訊科技的便利。 3.認識常用國字至少 1800 字，運用 Word2013 跟完成一篇文章。	1.學生可以大部分說出永安社區虱目魚產業的發展。 2.可以操作 Word2013。 3.能跟班上同學分享文章內容。	活動一： 1.介紹虱目魚的構造。 2.讓學童了解虱目魚的養殖方式。 3.分組討論並上台分享上課所學到的內容。 活動二： 1.學生上網搜尋虱目魚養殖相關文章，將文章列印出來後，使用 Word 輸入建檔。 2.學生練習運用 Word 段落縮排功能編排將文章排版。 3.利用文字醒目題示色彩功能分類虱目魚養殖方式。 活動三： 1.學生練習利用頁面框線美化版面。 2.將文章列印出來並上台分享。 3.票選本單元打字王。	電腦、網路	5

第(6)週 - 第(10)週	虱目魚大美編	<p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>1. 表格</p> <p>2. 圖片</p>	<p>1. Word2013 資料處理軟體的基本操作，體會資訊科技的便利。</p> <p>2. 能運用圖片，豐富表格內容。</p>	<p>1. 能使用 Word2013 表格的基本功能。</p> <p>2. 學生學會用 Word2013 插入圖片美化排版。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 上網搜尋虱目魚的習性、種類及特徵。</p> <p>2. 用 Word2013 表格整理虱目魚的習性、種類及特徵。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 上網搜尋虱目魚圖片，將圖片儲存於電腦中。</p> <p>2. 利用插入圖片方式，將圖片設定為虱目魚表格的背景圖。</p> <p>3. 使用插入文字藝術師為虱目魚表格設計標題。</p> <p>4. 請同學上台分享並票選本單元表格王。</p>	電腦、網路	5
第(11)週 - 第(15)週	虱目魚數量大計算	<p>數 n-II-2 熟練較大位數加減乘計算及估算，並能應用於日常解題。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動合作的方法。</p>	<p>1. 加減乘除</p> <p>2. excel</p>	<p>1. 熟練較大位數加減乘計算及估算，並能應用於數學方面的解題。</p> <p>2. 題驗與同學合作用 excel 算出永安社區虱目魚數量基本操作。</p>	<p>1. 老師根據同學的答題狀況及學習狀況進行評分。</p> <p>2. 兩人一組一同合作用 excel 算出永安社區虱目魚數量並繪製圖表。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 老師先將兩位同學分成一組並在黑板上寫幾題加減乘除計算題請各組同學上來寫答案。</p> <p>2. 老師再問同組學生有沒有錯誤，有錯誤再請同學上來訂正。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 學會 excel 的基本指令及操作</p> <p>2. 如何運用 excel 做加減乘除的運算。</p> <p>3. 用 excel 算出永安社區虱目魚數量。</p> <p>4. 學會將數據轉換成各種圖形如長條圖折線圖、圓餅圖。</p>	電腦、網路	5

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>虱目魚大美化</p>	<p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>綜 2a-II-1 察覺自己的人際溝通方式，展現合宜的互動的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 虱目魚</p> <p>2. 圖片、圖案與美工圖案</p>	<p>1. 能使用虱目魚視覺元素，豐富創作主題。</p> <p>2. 體驗文字方塊、圖片、圖案與美工圖案的基本操作。</p> <p>3. 察覺自己的人際溝通方式，並完分組討論。</p>	<p>1. 學生會上網搜尋虱目魚的圖片並把圖片抓下來存檔。</p> <p>2. 學生會圖片、圖案與美工圖案的基本操作並用廣播系統跟師生示範。</p> <p>3. 學生會文字方塊的基本操作並用廣播系統跟師生示範。</p> <p>4. 教師設計一份評分表格，依照學生的創造性、藝術性評分。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 讓學生上網抓不同虱目魚的圖案。</p> <p>2. 把抓下來的圖案存檔。</p> <p>3. 跟同學分享抓下來的虱目魚圖檔。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 讓學生認識圖片、圖案與美工圖案的不同。</p> <p>2. 以繪製正圓形為例，教學生如何插入圖案與套用圖案樣式。</p> <p>3. 教學生在圖案上新增文字與調整文字位置做出變化。</p> <p>活動三：</p> <p>1. 教學生學會繪製文字方塊，並設為透明背景。</p> <p>2. 學習如何插入導引線與加入美工圖案。</p> <p>活動四：</p> <p>兩人一組一起設計自己組的虱目魚學習檔案封面，並試著跟其他組別同學分享，且說出自己作品的優缺點。</p>	<p>電腦、網路</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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有融入資訊科技教學內容共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>						
<p>特教需求學生課程調整 1-5-c</p>		<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無<input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 課程內容不須調整。</p> <p>2. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。</p> <p>3. 分組練習時，異質性分組，可建議該組有小老師可以協助指導能力較弱的學生。</p> <p>4. 評量方式，學生可個別能力評量，讓其有挑戰性但又有能力達成。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：王儷臻 普教老師姓名：徐雪真</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。

三、嘉義縣永安國小 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	蝦兵魚將	課程 設計者	徐雪真	總節數/學期 (上/下)	20/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(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 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	溫馨、學習、健康、創新	與學校願景呼 應之說明	營造一個溫馨的學習環境並透過電腦讓學生學習認識蝦子及吳郭魚，並培養學生有創新的想法並試著去嘗試。				
總綱 核心 素養 1-3-a	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-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 1-3-b	1.認識永安社區的蝦子及吳郭魚養殖特色並具備 <u>體驗與實踐</u> 的思考能力。 2.運用電腦網路去認識永安社區並理解各類媒體內容的意義與影響。 3.藉由學習資訊技能樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
----------	----------	----------------------------	------------	---------------	-------------	----------------	------	----

<p>蝦兵魚將 SmartArt</p> <p>第(1)週 - 第(5)週</p>	<p>自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 蝦子</p> <p>2. 文字藝術師</p> <p>3. 圖畫紙</p> <p>4. SmartArt</p>	<p>1. 透過對蝦子的觀察、記錄所得自然現象的結果。</p> <p>2. 體會背景底圖、文字藝術師、圖說文字的基本操作。</p> <p>3. 能透過圖畫紙探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>4. 運用 SmartArt 設計出屬於自己風格的封面並試著體會團隊合作的意義，能關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 透過對蝦子的觀察、記錄，大部分學生能說出對於蝦子的構造及生活習性。</p> <p>2. 學會背景底圖、文字藝術師、圖說文字的基本操作並跟同學老師分享。</p> <p>3. 請學生上台分享自己的作品，並對自己的作品做省思，老師並對學生的作品及省思做出評分</p> <p>4. 兩位同學一組試著設計出屬於同組風格的封面，並試著分享自己的優缺點及創作的過程。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識蝦子的構造。 2. 認識蝦子的生活習性。 3. 能在白紙上畫出並跟同學分享。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生認識封面設計的基本原則，以及要注意些什麼。 2. 指導學生設計蝦兵魚將的版面，運用背景底圖、文字藝術師、圖說文字等素材。 3. 讓學生複習使用文字藝術師與快取圖案製作形狀變化。 4. 讓學生運用圖案做副標題與設定出光暈效果。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發一張空白的圖畫紙，請學生設計一張學習檔案的封面。 2. 用蠟筆或彩色筆幫自己的學習封面上色。 3. 請同學上台分享自己學習檔案封面的設計理念或想法，並自省 <p>自己的作品還有哪些地方可以改進或再加強。</p> <p>活動四：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩位同學一組試著設計出屬於同組風格的封面，並試著分享自己的優缺點及創作的過程。 	<p>電腦、網路</p>	<p>5</p>
---	--	---	---	--	--	--------------	----------

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>魚塭參觀</p>	<p>自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>綜 2a-II-1 察覺自己的人際溝通方式，展現合宜的互動的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 魚塭</p> <p>2. 通訊軟體</p> <p>3. 禮節</p>	<p>1. 學生能知道觀察、記錄所得自然現象的結果了解魚塭。</p> <p>2. 體驗通訊軟體的基本操作，享受資訊科技的魅力。</p> <p>3. 察覺自己的人際溝通方式，展現合宜的互動的禮節。</p>	<p>1. 學生能說出魚塭對於其居住地方的自然、人文環境相互影響。</p> <p>2. 可以完成自己通訊軟體的設定並把全班加入好友。</p> <p>3. 請同學分享互動的過程及應該注意的禮節，完成一份學習單並評分。</p>	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先引導學生先認識永安社區的地景地貌再認識永安社區周遭的魚塭。 2. 參觀當地魚塭。 3. 了解永安社區當地魚塭所養殖魚及蝦的種類。 4. 學生分組討論並上台報告心得。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生認識臉書的基本原則，以及要注意些什麼。 2. 教導學生申請臉書帳號。 3. 讓讓學生設計自己臉書的頁面並把參觀魚塭的照片放在自己的臉書上。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生認識 line 的基本原則，以及要注意些什麼。 2. 教導學生申請 line 帳號。 3. 讓讓學生設計自己 line 的頁面。 <p>活動四：</p> <p>試著用 line 跟全班同學互動，並分享互動的過程及應該注意的禮節。</p>	<p>電腦、網路</p>	<p>5</p>
-----------------------	-------------	--	--	---	---	--	--------------	----------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>吳郭魚專題報告</p>	<p>自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 吳郭魚</p> <p>2. Google 圖片搜尋</p> <p>3. 圖片</p> <p>4. 自省</p>	<p>1. 學生透過觀察、記錄所得自然現象的結果來認識吳郭魚養殖。</p> <p>2. Google 圖片搜尋的基本操作。</p> <p>3. 體驗運用文字藝術師與美工圖案編輯封面。</p> <p>4. 體會團隊合作的意義，並能自我省思自己的優缺點。</p>	<p>1. 學生了解吳郭魚養殖方式及吳郭魚的生活習性。</p> <p>2. 學會如何運用網路來製作好的報告。</p> <p>3. 運用文字藝術師與美工圖案編輯封面並完成作品，並試著分享自己作品的優缺點。</p> <p>4. 兩位同學一組共同完成一份吳郭魚專題報告，教師設計一份評分表格依照學生作品的創造性藝術性及實用性打分數。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 學會知道吳郭魚的構造。</p> <p>2. 了解吳郭魚養殖方式。</p> <p>3. 觀看吳郭魚的影片</p> <p>4. 分組討論並上台分享心得。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教導學生如何運用網路來製作好的報告。</p> <p>2. 教學生開啟【Google 圖片搜尋】網站，搜尋吳郭魚圖片。</p> <p>3. 學會如何插入封面頁範本與做修改。</p> <p>4. 教學生如何在螢幕上擷取畫面與套用在樣式上。</p> <p>活動三：</p> <p>1. 教導學生旋轉吳郭魚圖片。</p> <p>2. 運用文字藝術師與美工圖案編輯封面。</p> <p>3. 運用網頁擷取文字與圖片做編輯。</p> <p>活動四：</p> <p>1. 學習如何更改內文行距。</p> <p>2. 教學生設定網頁的超連結。</p> <p>3. 兩位同學一組共同完成專題報告，並試著跟別組同學分享自己的作品作出省思。</p>	<p>電腦、網路</p>	<p>5</p>
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>吳郭魚PDF > 電子書</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 電子書與 PDF</p> <p>2. Word 文件輸出成 PDF 檔</p> <p>3. 繪本電子書</p>	<p>1. 體驗電子書與 PDF 的基本操作。</p> <p>2. Word 文件輸出成 PDF 檔的基本操作，感受資訊科技的魅力。</p> <p>3. 透過繪本電子書體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 可以自己使用吳郭魚電子書並跟同學分享內容。</p> <p>2. 學會將 Word 文件輸出成 PDF 檔並列印出來。</p> <p>3. 兩位同學一組共同找一個繪本的電子書並試著跟同組合作分享並在分享後完成一份自省單。</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 劃出一條吳郭魚並塗上顏色。</p> <p>2. 能夠分辨不同種類的吳郭魚。</p> <p>3. 認識不同的吳郭魚料理</p> <p>4. 讓學生認識吳郭魚相關的電子書與 PDF。</p> <p>5. 學會運用文字尋找與取代功能。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 學習將圖片插入與位置的安排。</p> <p>2. 學會插入頁首頁尾與頁碼的設定與共用背景圖。</p> <p>3. 教學生將 Word 文件輸出成 PDF 檔。</p> <p>4. 讓學生瞭解 PDF 的運用。</p> <p>活動三：</p> <p>1. 上網找一本關於吳郭魚的電子書。</p> <p>兩位同學一組共同跟全班同學分享，並在分享後說出自己組的優缺點。</p>	<p>電腦、網路</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(20)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>						

<p>特教需求學生 課程調整 1-5-c</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無<input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)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. 課程內容不須調整。 2. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。 3. 分組練習時，異質性分組，可建議該組有小老師可以協助指導能力較弱的學生。 4. 評量方式，學生可個別能力評量，讓其有挑戰性但又有能力達成。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：王儷臻 普教老師姓名：徐雪真</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。