

嘉義縣柳溝國小 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	創新科技	課程 設計者	江榮男	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
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 <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						
學校 願景	生態 創藝 品格 國際		與學校願景呼 應之說明	一、透過操作歷程與成果分享，具備創新思維並培養探究素養與問題解決的能力。 二、使用英文快打來完成短句撰寫，建立文件檔，與國際接軌。 三、理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感，增進國際視野。 四、生活中能應用程式設計概念，具備多元創新的能力。			
總綱 核心素 養	E-A3 具備 擬定 計畫與 實作 的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 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	一、學生能 擬定 日常的電腦科技學習計畫，透過 實作 取代徒手寫作、完成數位作業的基本技能。 二、學生能具備資訊 應用 的基本素養，辨別軟體與硬體， 理解 各類媒體內容，正確使用電腦的技能。 三、學生能理解電腦繪圖的 創作 概念，操作小畫家軟體，具備基本繪圖能力，增進生活中的美感 體驗 。			

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(5) 週	我是小詩人	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 動及合作方法。	1. Word 文書處理 軟體 2. 童詩本	1. 能 體驗 Word 文書處理軟體的基本功能操 作。 2. 能 體驗運用 Word 文書處理軟體進行文字輸 入童詩寫作。 3. 能與他人 分享 自己的童詩本創作心得。	1. 學生能完成老師指示的功能操 作。 2. 學生會運用 Word 軟體完成童詩 鍵打輸入寫作。	1. 使用 Word 軟體基本操作 【教師導學】20 分鐘 老師示範 Word 軟體基本操作說明 【學生自學】40 分鐘 學生能完成老師指示的指令操作練 習。 (1)認識 Word 操作介面。 (2)文字與符號的輸入練習。 2. 我是小詩人使用 Word 軟體寫童詩 【組內共學】60 分鐘 學生能依組別派令完成童詩創作。 【組間互學】60 分鐘 學生能依組別分享我是小詩人童詩創 作作品與心得。 【課後測驗】第一課。20 分鐘	電腦教室各 項設備、 Word 軟體、 童詩本	5

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>老師謝謝您！感謝卡</p>	<p>科議 c-II-1 依據特定步驟製作物品。 科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p>	<p>1. Word 文書處理軟體 2. 文字藝術師 3. 印表機</p>	<p>1. 能依據 Word 文書處理軟體的特定步驟插入圖片。 2. 能使用文字藝術師進行文字編輯。 3. 能繪製簡易草圖來呈現卡片構圖。 4. 能體會自己創作感謝卡片從印表機輸出的樂趣。</p>	<p>1. 學生能完成老師指示的卡片尺寸功能設定。 2. 學生能操作 Word 軟體插入圖片。 3. 學生能操作 Word 軟體中的文字藝術師進行文字編排。 4. 學生能體會製作並印出教師節卡片的樂趣。</p>	<p>1. 使用 Word 軟體進行卡片製作 【教師導學】20 分鐘 老師示範 Word 軟體進行卡片製作過程說明。 【學生自學】40 分鐘 學生能操作 Word 軟體進行下列功能練習。 (1)插入圖片。 (2)圖層設定。 (3)使用文字藝術師。 2. 版面配置與卡片輸出 【組內共學】60 分鐘 學生能依組別派令，操作 Word 軟體完成小組的教師節感謝卡片並印出。 【組間互學】60 分鐘 學生能依組別分享創作的老師謝謝您-感謝卡。 【課後測驗】第二課。20 分鐘</p>	<p>電腦教室各項設備、Word 文書處理軟體、印表機</p>	<p>5</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>我是小記者！戶外郊遊趣</p>	<p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	<p>1. Word 文書處理軟體 2. 報紙新聞稿</p>	<p>1. 能體會 Word 文書處理軟體寫新聞稿的不同。 2. 能操作 Word 文書處理軟體進行圖片及文字的編輯。 3. 能體驗運用科技創作自己的報紙新聞稿。</p>	<p>1. 學生能認識新聞的類型。 2. 學生能操作 Word 軟體製作戶外教學新聞稿。 3. 學生能體驗運用 Word 創作的心得。</p>	<p>1. 新聞事件的類型 【教師導學】20 分鐘 (1)老師說明新聞事件的類型。 (2)操作 Word 軟體編輯圖片及文字說明。 【學生自學】60 分鐘 學生操作 Word 軟體進行下列練習。 (1)圖文並茂編輯。 (2)快速複製文字格式。 (3)段落設定。 (4)文繞圖設定。 (5)幫圖片去背。 (6)設定頁面邊框。 2. 使用 Word 軟體進行寫作 【組內共學】60 分鐘 學生能依小組作業派令完成我是小記者-戶外郊遊趣新聞稿創作並匯出 PDF 檔。 【組間互學】40 分鐘 學生能依組別上台播報創作的新聞稿。 【課後測驗】第三課。20 分鐘</p>	<p>電腦教室各項設備、Word 文書處理軟體、報紙</p>	<p>5</p>

嘉義縣柳溝國小 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	創新科技		課程 設計者	江榮男	總節數/學期 (上/下)	20/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 <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							
學校 願景	生態 創藝 品格 國際		與學校願景呼 應之說明	一、透過操作歷程與成果分享，具備創新思維並培養探究素養與問題解決的能力。 二、使用英文快打來完成短句撰寫，建立文件檔，與國際接軌。 三、理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感，增進國際視野。 四、生活中能應用程式設計概念，具備多元創新的能力。				
總綱 核心素 養	E-A3 具備 擬定 計畫與 實作 的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 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	一、學生能 擬定 日常的電腦科技學習計畫，透過 實作 取代徒手寫作、完成數位作業的基本技能。 二、學生能具備資訊 應用 的基本素養，辨別軟體與硬體， 理解 各類媒體內容，正確使用電腦的技能。 三、學生能理解電腦繪圖的 創作 概念，操作小畫家軟體，具備基本繪圖能力，增進生活中的美感 體驗 。				
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

<p>第(1)週 - 第(5)週</p>	<p>我的口袋書-英文單字圖卡</p>	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 科議 c-II-1 依據特定步驟製作物品。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1. PhotoCap 繪圖軟體。 2. 美工圖庫資源。</p>	<p>1. 能體驗 PhotoCap 繪圖軟體製作圖卡的方法。 2. 能依據特定步驟完成製作過程中的物品。 3. 能運用系統平台-美工圖庫的資源。</p>	<p>1. 學生能回答老師指示的位置並會進行操作。 2. 學生能使用 PhotoCap 軟體繪製幾何圖形。 3. 學生會操作圖層設定。 4. 學生能操作文字工具與色彩、陰影設定技巧。 5. 學生能利用系統平台-美工圖庫資源的應用。</p>	<p>1. 操作 PhotoCap 軟體 【教師導學】20 分鐘 老師示範 PhotoCap 軟體基本操作說明。 【學生自學】40 分鐘 (1) 能正確了解老師指引的位置。 (2) 操作 PhotoCap 初體驗。 2. 使用 PhotoCap 軟體進行圖卡製作 【組內共學】80 分鐘 學生能依小組派令完成下列基本操作 (1)幾何圖形工具-矩形。 (2)圓形圖層、漸層設定練習。 (3)矩形圓角設定與邊框、色彩調整。 (4)文字工具與色彩、陰影設定技巧。 (5)OpenClipart 開放美工圖庫資源 【組間互學】40 分鐘 學生能分享小組創作的英文單字圖卡。 【課後測驗】第五課。20 分鐘</p>	<p>電腦教室各項設備、印表機、PhotoCap 繪圖軟體。</p>	<p>5</p>
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>導演-自導自演</p>	<p>資議 t-II-2 體驗資訊科技解決問題的過程。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. Scratch3.0 程式編輯軟體。</p>	<p>1. 能體驗 Scratch3.0 程式編輯軟體的樂趣。 2. 能體會 Scratch3.0 程式編輯軟體創作故事的不同方法。 3. 能體會不同積木編排的差異。 4. 能運用 Scratch3.0 程式編輯軟體分享小組的創見故事。</p>	<p>1. 學生能辨別 Scratch 與樂高積木的關聯。 2. 學生能學會下載 Scratch3.0 程式編輯軟體。 3. 學生能體會學習 Scratch3.0 軟體創作角色故事的樂趣。 4. 學生能體驗不同積木編排的差異。</p>	<p>1. scratch3.0 程式編輯軟體 【教師導學】20 分鐘 (1)老師示範城市編排操作說明。 (2)引導學生說出故事的內容，整理出故事的樂趣進而創作故事。 【學生自學】60 分鐘 學生依序進行下列練習 (1)如何創作故事。 (2)進入 scratch 的世界。 (3)我的第一個創作故事。 2. 使用 Scratch3.0 軟體創作故事 【組內共學】80 分鐘 學生能依組別彙整小組故事創作。 (1)利用不同積木編排程式。 (2)儲存與匯出。 【組間互學】20 分鐘 學生互相依組別分享小組的創見故事-自導自演。 【課後測驗】第六課。20 分鐘</p>	<p>電腦教室各項設備、Scratch3.0 程式編輯軟體。</p>	<p>5</p>

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>我 名 字 會 跳 舞</p>	<p>資議 t-II-2 體驗 資訊科技解決問題的過程。 科議 a-II-2 體會 動手實作的樂趣。 資議 a-II-4 體會學習 資訊科技的樂趣。 資議 p-III-3 運用 資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>Scratch3.0 程式編輯軟體。</p>	<p>1. 能體驗運用 Scratch3.0 程式編輯軟體名字動畫遊戲的方法。 2. 能體會增加遊戲背景豐富的性方法。 3. 能體會學習資訊科技的創作樂趣。 4. 能運用 Scratch3.0 程式編輯軟體分享動畫創作-我的名字會跳舞。</p>	<p>1. 學生能口頭回答:迴圈、序列與事件的不同點。 2. 學生能使用 Scratch3.0 軟體創作動畫遊戲。 3. 學生能學會增加背景圖案的豐富性。 實做作業: 完成自己的名字動畫作品。 作業分享: 分享自己名字動畫作品。 課後測驗:第七課。</p>	<p>1. 迴圈、序列與事件的使用時機 課程內容: 【教師導學】20 分鐘 老師說明:迴圈、序列與事件的使用時機。 【學生自學】40 分鐘 學生利用簡易程式編排,練習迴圈、序列與事件的不同表現。 2. 使用 Scratch3.0 軟體創作動畫遊戲 【組內共學】80 分鐘 (1)學生進行名字字形選擇。 (2)創造動畫模式。 (3)新增音樂與顏色的編排程式。 (4)變換字母動畫的編排程式。 (5)設定一組重複動作迴圈。 (6)引導學生提升遊戲難度設計。 【組間互學】40 分鐘 學生能依組別分享小組動畫創作-我的名字會跳舞。 【課後測驗】第七課。20 分鐘</p>	<p>電腦教室各項設備、Scratch3.0 程式編輯軟體。</p>	<p>5</p>
--	--	---	---------------------------	--	--	---	------------------------------------	----------

第 (16) 週 - 第 (20) 週	乒 兵 球 遊 戲	<p>資議 t-II-2 體驗 資訊科技解決問題的過程。</p> <p>科議 a-II-2 體會 動手實作的樂趣。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習 資訊科技的樂趣。</p> <p>資議 p-III-3 運用 資訊科技分享學習資源與心得。</p>	Scratch3.0 程式編輯軟體。	<p>1. 能體驗 Scratch3.0 程式編輯軟體來製作小遊戲的方法。</p> <p>2. 能體會 編排乒乓球、球拍、得分變數程式的功能。</p> <p>3. 能體會學習 設計生命值與計分方式。</p> <p>4. 能運用 Scratch3.0 程式編輯軟體分享乒乓球射擊遊戲。</p>	<p>1. 學生能認識 Scratch3.0 軟體製作射擊遊戲。</p> <p>2. 學生能體會編排乒乓球與球拍的程式。</p> <p>3. 學生能體會應用增加計分與得分的編排程式。</p> <p>4. 學生能運用控制乒乓球的編排程式。</p>	<p>1. 使用 Scratch3.0 軟體製作射擊遊戲 【教師導學】20 分鐘 老師簡易示範射擊的角色扮演，主角、武器、射擊物。 【學生自學】40 分鐘 學生依老師指示進行選角、武器工具、射擊物，進行程式編排練習。</p> <p>2. 乒乓球遊戲製作 【組內共學】100 分鐘 (1)玩 Scratch3.0 乒乓球射擊遊戲。 (2)製作高低不同的射擊舞台 (3)乒乓球與球拍的編排程式。 (4)計分與得分的編排程式。 (5)控制乒乓球的編排程式。 (6)設計生命值與計分方式。 (7)引導遊戲關卡輸贏的設計。 (8)儲存與匯出。 【組間互學】20 分鐘 學生能依組別分享小組遊戲創作-乒乓球射擊遊戲。 【課後測驗】第八課。20 分鐘</p>	電腦教室各項設備、Scratch3.0 程式編輯軟體。	5
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(20)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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、聽障()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> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 普教老師姓名: 江榮男</p>							