

三、嘉義縣菁埔國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____ 年級和 ____ 年級) 否 ☒

年級	四年級	年級課程主題名稱	食農 E 時代 4-1	課程設計者	陳致宏	總節數/學期(上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	積極感恩、勇敢創新、快樂健康	與學校願景呼應之說明	積極地增進資訊文書能力，透過編輯，將創新的想法與意見，以文字電子檔的方式表達並發表。				
總綱核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	課程目標	一、根據議題，進行網路資源的蒐集，並透過「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，了解資料所呈現的意義，並應用在人際溝通上。 二、具備基本文書處理的能力，透過主題學習---關心本土族群，理解線上各類媒體資源的意義與影響，編輯成文件。				

議題 融入	*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)							
融入 議題 實質 內涵	性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。							
教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 第 (8) 週	我是 小作 家	資p- II -2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 國語文 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。	1. Word 2. 蒐集資料 3. 網路文章 4. 農作物	1. 能使用word撰打文件。 2. 學習蒐集資料，豐富寫作材料。 3. 閱讀網路文章，體會以農作物為主角，可以創作出許多有趣的故事。	1. 能熟練 word 打字，撰寫一篇文章。 2. 創作一篇農作物的小故事以電子檔呈現	1. 文書軟體的應用和啟動，文書軟體的應用非常廣泛。 2. Word 建立新檔---新增空白文件，在 Word 中建立新檔案的方法： a. 開啟 Word 軟體。 b. 點擊左上角的「檔案」選項。 c. 選擇「新增」。 d. 在「可用的範本」中選擇「空白文件」。 e. 點擊「建立」開始編輯新檔案。 3. 段落設定 4. 字體及大小設定 5. 引導寫作 (1) 【學生自學】觀看小短片～植物的生長，一起觀看這個關於植物生長的小短片，了解植物如何從種子開始慢慢成長，變成茂密的綠色植物！ (2) 【組內共學】：題目是有關農作物的小故事--蒐集資料，參考他	電腦 網路 資源	8

					人文章。 (3)以農作物為主角，可以創作出許多有趣的故事。例如，一顆小小的稻米如何從田間成長，經歷風吹雨打，最後變成我們餐桌上的主食。 (4)【組間互學】從農作物的特殊生態環境及習性或自己認為值得討論的面向著手，在農作物的特殊生態環境中，我們可以探討不同植物如何適應各自的生長條件。例如，稻米需要大量水分和溫暖的氣候才能茁壯成長，而小麥則能在較乾燥的環境中生存。這些生態特性不僅影響農作物的生長速度和產量，也決定了它們在全球範圍內的分佈。 (5)【教師導學】學生創作一個令人印象深刻的故事！ 【學生自學】－自我調節1. 整理已學2. 找出難學3. 預備將學4. 記錄所學 【組內共學】－共同調節1. 核對答案2. 補充資料3. 合作解難4. 展示匯報 【教師導學】－他者調節1. 導入定標2. 提問回饋3. 點撥釐清4. 總結延伸 【組間互學】－社群共享調節 1. 比較區分 2. 提問質疑 3. 改正修訂 4. 評估建議		
--	--	--	--	--	---	--	--

第 (9) 週 第 (14) 週	台灣 的族 群	國語文 3-II-2 運用 注音符號，檢索資訊，吸收新知。。 綜合 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。 資訊科技 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。	1. 網路瀏覽器 2. 不同族群 3. 文件資料編輯 4. 多元文化 5. 檔案儲存 6. 性別刻板印象。	1. 能運用網路瀏覽器檢索台灣不同族群各自的文化。 2. 展現自己文件資料編輯的能力，表達對多元文化的尊重。 3. 描述檔案儲存的步驟及格式，完成文件編輯。 4. 解讀傳統文化的社會中所留下的性別刻板印象。	1. 運用 word 所學技巧，完成文件資料編輯。 2. 能表達對多元文化的尊重及避免性別刻板印象。 3. 能完成檔案儲存。	1. 文書軟體的應用和啟動，文書軟體的應用範圍非常廣泛，無論是處理文檔、編輯報告、進行數據分析，還是製作簡報，都是日常工作和學習中不可或缺的工具。 2. Word 做中學，可以先開啟範例檔案，然後進行文字格式設定的練習。 3. 插入圖片、段落對齊設定。 4. 如何插入正確的標點符號。 5. 資料蒐集與編輯。 (1)學生自學介紹台灣的不同族群，台灣是一個多元文化的社會，由許多不同的族群組成。主要族群包括閩南人、客家人、原住民以及來自中國大陸的外省人。此外，隨著全球化的發展，台灣也有許多新住民，來自東南亞等地區。 (2)組內共學蒐集各個族群的節慶 (3)組間互學發表各個族群風俗習慣，避免性別刻板印象。 6. 教師導學如何儲存檔案、文件檔格式。	電腦 網路 資源	6
第 (15) 週 第 (17) 週	好玩 的圖 形	數學 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 國語文 2-II-2 運用 適當詞語、正確語法表達想法。	1. 圖案 2. 複製和貼上 3. 變形、旋轉 4. 挑戰和解決方案	1. 透過Word操作，認識預設的圖案。 2. 運用複製和貼上的方式，表達圖形全等的意義。 3. 使用基本圖案的變形、旋轉，增加創造性和視覺效果，建立良好的挑戰和解決方案	運用 word 所學技巧，完成圖畫作品。	如何利用Word 來畫圖形： (1) 插入圖案：介紹如何在Word 中插入預設的圖案，如箭頭、星星等。 (2) 插入矩形：示範如何使用 Word 的矩形工具來畫出簡單的矩形形狀。 (3) 插入基本圖案：指導如何使用 Word 的基本形狀工具來創建圖形、三角形等基本圖案。 學生自學圖形的變化和轉換： 引導學生探索如何在Word 中對	電腦 網 路 資源	3

		資訊科技 資 p- II -2 能 使用 資訊科技與他人 建立 良好的互動關係。				圖形進行變形、旋轉等操作，以增加創造性和視覺效果。 組內共學圖形的全等——複製、貼上： 示範如何使用複製和貼上功能在Word 中複製圖形，並探討如何對複製的圖形進行調整和變化。 組間互學創作——運用Word 編輯已學過的常見圖形： 鼓勵學生分享和交流他們在Word 中創作的圖形作品，並探討如何利用Word 的編輯功能來改進和豐富這些圖形。 教師導學——發表創作想法及分享作品： 教師引導學生發表他們的創作想法和使用 Word 製作的圖形作品，鼓勵他們分享製作過程中的挑戰和解決方案。		
第 (18) 週 第 (20) 週	時間 規劃 師	綜合活動 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 影片 2. 時間規劃 3. SmartArt 圖形 4. Word表格 5. 班級功課表	1. 覺察影片中時間安排的重要性及不安排時間潛藏的危機，並提出時間規劃的方法。 2. 繪製SmartArt圖形，呈現日常生活作息的安排。 3. 使用Word表格完成班級功課表。	1. 學生能發表時間規劃的重要性之處。 2. 學生能計算計畫表上的時間並製成圖表呈現。 3. 學生能完成班級功課表並美編。	觀看影片《唐朝小栗子》討論時間管理的重要性： 確保學生理解如何從影片中提取並討論有關時間管理的核心信息，例如主角的日常安排如何影響他的生活和工作效率。 組內共學及重新規劃學校生活和假日安排： 強調通過小組討論來重新評估和調整個人日常和假期安排的重要性，並分享各自的成功策略。 Word 表格教學： (1) 插入表格：介紹如何在Word 中創建和自定義表格以呈現學校功	電腦 網路 資源	3

		係。				課表和假日計劃。 (2) SmartArt 圖形：指導學生如何使用SmartArt 圖形來呈現時間規劃的流程和結構。 設計個人時間規劃表： (1) 學校功課表：示範如何使用表格來有效管理學業工作。 (2) 假日生活計畫：指導如何通過表格和圖表來規劃和追蹤個人興趣和活動。 組內美編技巧分享： 討論如何選擇色彩和圖案來提升時間規劃表的視覺吸引力，增強使用者的使用體驗和動機。 計算和比較活動時間長短： 確保學生理解如何根據時間表中的信息計算活動的時間，並對比不同活動的時間分配。 插入和呈現圖表： (1) 圓形圖、(2) 直條圖、(3) 橫條圖：介紹如何使用這些圖表來視覺化時間分配和活動時長。 教師指導及反思時間規劃的合宜性： 強調教師如何引導學生通過圖表來評估和調整他們的時間安排，並鼓勵他們根據反饋來改進自己的規劃策略。		
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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	※身心障礙類學生：☒無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：☒無 ☐有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)：無 特教老師姓名： 普教老師姓名：陳致宏
------------------------	--

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

三、嘉義縣菁埔國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____ 年級和 ____ 年級) 否 ☒

年級	四年級	年級課程主題名稱	食農 E 時代 4-2		課程設計者	陳致宏	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)							
學校願景	積極感恩、勇敢創新、快樂健康	與學校願景呼應之說明	一、透過網路資源的運用，以較有趣的方式快樂學習。 二、在廣泛的網路資訊中，能以積極的態度，分辨資訊的虛實與運用，並透過資訊有更創新的想法。					
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。	課程目標	一、探索網路世界，能分辨網路資源的虛實，實際體驗安全上網之操作，並透過網路資源，處理所面對的學習問題。 二、具備網路使用的基本能力，透過主題學習，理解線上各類媒體資源的意義與影響，培養資訊素養。					
議題融入	*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選)							
融入議題	性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。							

實質 內涵								
教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 第 (8) 週	科技 好好 玩	資議 t-II-1 體驗 常見的資訊系統。 資議 p-II-2 描述 數位資源的處理方法。 綜合活動 ai-II-3 透過動手 實作，享受以成品 來表現自己構想的 樂趣	1. Scratch 程式 2. 程式設 計 3. 積木驅 動 4. 角色動 態	1. 體驗 Scratch 程式的基本操作頁 面。 2. 描述程式設計事件、動作、外觀及音 效等積木的正確操作步驟。 3. 透過積木驅動動手設計製作程式小 遊戲，享受角色動態製作的樂趣。。	1. 學生根據場景更換程式設計 頁面背景圖板。 2. 學生能正確說出程式積木 與角色的關聯性，並體驗角色 被動作積木驅動的實作體驗。 3. 操作評量：完成角色、動作 與音效搭配練習。 4. 學生完成角色外觀顏色及 動作型態的變化搭配。 5. 學生完成重複動作的迴圈 設計。 6. 學生實際完成角色動態製 作的設計。	認識 SCRATCH: 1. 學會在程式設計頁面因應不同需 求更換背景圖面。 2. 認識程式運行概念，運用設計與動 作積木製作簡單的動態效果，讓主角 動起來。 3. 角色移動與音效搭配，利用音效做 出動作與音效的配合 4. 學習將主角做不同動作外觀的替 換，並做出不同的外觀效果。 5. 搭配控制程式做出重複動作並教 導學生迴圈的概念。 6. 做出屬於自己個人的動態程式設 計作業。	電 腦 網 路 資源	8
第 (9) 週 第 (13) 週	從 遊 戲 中 學 程 式	資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂 趣。 資議 p-II-1 認識 以資訊科技溝通的 方法。 社會 3c-II-2 透 過同儕合作進行體 驗、探究與實作	1. 遊戲帶 入程式 2. 角色的 移動與靜 止 3. 作品分 享	1. 體會遊戲代入程式設計的樂趣。 2. 認識遊戲程式中角色的移動與靜止 設計的概念。 3. 透過作品分享交換使用同學所完成 的作業並給予讚美。	1 學生能利用搜尋功能，尋找 適合能度的小遊戲，並試玩體 驗。 2. 學生能正確完成角色的移 動與靜止的程式設計。 3. 學生能正確完成角色的顯 現與隱藏。 4. 學生能完成自己的小遊戲 並能正確的運行。 5. 分組演示並分享自己的作 品。	遊戲觀摩與設計活動： 1. 觀摩線上 Scratch 遊戲並實際體 驗，構思小遊戲設計內容。 2. 完成角色動作積木中的靜止與移 動設計。 3. 設計角色外觀積木中的顯示與隱 藏。 4. 編寫程式並完成自己的小遊戲。 5. 與同學分享並適度給予他人讚美。	電 腦 網 路 資源	5

第 (14) 週 第 (17) 週	數學 乘法 遊戲	資議 t-II-2 體驗 資訊系統解決問題的 過程。 資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂 趣。 綜合活動 ai-II-3 透過動手實作， 享 受 以成品來表現自 己構想的樂趣	1. Scratch 程式 2. 乘法概 念 2. 數學遊 戲	1. 體驗 Scratch 程式變數積木概念設 計數學乘法遊戲。 2. 體會 乘法概念，了解數學乘法中被 乘數、乘數與積三者之間關係。 3. 完成自己的乘法數學遊戲， 享受 與 同學分享遊戲的樂趣。	1 學生能正確回答出被乘數、 乘數及積三者之間的關係。 2. 學生能正確使用變數積木 設定被乘數、乘數及積三者的 數學關係設定。 3. 學生能完成自己的數學程 式設計，並上傳 Scratch 網 站分享。	乘法遊戲的設計活動： 1. 了解變數積木的設計概念，並正確 編寫出乘法的變數設定。 2. 利用偵測積木作詢答設計或利用 亂數設定被乘數及乘數的資料取得 方式。 3. 編寫出正確的程式設計並能實際 運行。 4. 分享屬於自己的程式設計。	電 腦 網 路 資 源	4
第 (18) 週 第 (20) 週	數學 除 法 遊 戲	資議 t-II-2 體驗 資訊系統解決問題的 過程。 資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂 趣。 綜合活動 ai-II-3 透過動手實作， 享 受 以成品來表現自 己構想的樂趣	1. Scratch 程式 2. 除法概 念 2. 數學遊 戲	1. 體驗 Scratch 程式變數積木概念設 計數學除法遊戲。 2. 體會 除法概念，了解數學除法中被 除數、除數與商三者之間關係。 3. 完成自己的除法數學遊戲， 享受 與 同學分享遊戲的樂趣。	1. 學生能正確答出被除數、除 數、商及餘 數四個變數之間的關係。 2. 學生能正確使用變數積木 設定被除 數、除數、商及餘數四者的數 學關係設 定。 3. 學生能完成自己的數學程 式設計，並 上傳 Scratch 網站分享。	除法遊戲的設計活動： 1. 了解變數積木的設計概念，並正確 編寫出 除法的變數設定。從運算積木中找出 適合 除法中餘數的積木並正確使用。 2. 利用偵測積木作詢答設計或利用 亂數設定 被除數及除數的資料取得方式。 3. 編寫出正確的程式設計並能實際 運行。 1. 4. 分享屬於自己的程式設計。	電 腦 網 路 資 源	3
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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	※身心障礙類學生：☒無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：☒無 ☐有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)：無 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：陳致宏
------------------------	--

填表說明：

4. 第一類課程需跨領域，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
5. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。