

三、嘉義縣新港國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	資訊領航者(Information leader)	課程 設計者	四年級教師群	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	人文、知識、平安、科學		與學校願 景呼應之 說明	1. 培養學生學習使用資訊科技的習慣、能力和知識。 2. 從了解資訊科技的特性，學習利用資訊科技來解決問題。 3. 從資訊科技的進步中，培養對於環境與人文的關懷。			
總綱 核心 素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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	1. 能透過教學活動，具備有系統、有條理處理資料的方法與態度處理日常生活問題。 2. 能藉由電腦輔助教學軟體的操作，體驗電腦在學習上的輔助功能與理解其應用。 3. 能使用「電腦文輸處理軟體」編輯文稿，製作專題，具備科技與資訊應用的基本素養			

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_資訊教育_____ (非必選)
融入 議題 實質 內涵	安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。

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	資訊素養與 倫理	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 安 E5 了解 日常 生活 危害 安全 的事 件。	1. 認識網路規範 2. 網路著作權。	1. 觀看相關網路規範動畫，學生瞭解並能概述什麼網路的安全。 2. 讓學生領會到網路使用、郵件管理、尊重與認識網路著作權及智慧財產權、網路禮節、了解個人資料保護、防詐騙色情等不當資訊危害自身安全、防毒等資訊素養與遵守資訊倫理觀念。	1. 學生能建立上網時個資、網路禮儀、防詐騙色情以及網路著作權等的觀念。 2. 學生分組討論合作學習，並能說明如何做到個資保護和網路禮儀。 3. 分組發表自己的想法	活動一、網路世界真有趣 一、引發動機 最近新聞報導指出網路散布一些不雅照，造成被害者二度傷害 二、發展活動 1. 學生操作網際網路、瀏覽器和啟動 2. 透過討論談網路與日常生活的連結。 3. 網站連結和瀏覽起始畫面和首頁 4. 資安加油站-上網守則 學生透過分組討論，說明如何做到個資保護和網路禮儀。 5. 學習評量： (1)上課時實施口頭評量 (2)給予學生錯誤反思建議 (3)評量學生上課學習態度	Google 輕鬆快樂學影音動畫教學	1
---------------	-------------	---	-----------------------------------	--	---	---	----------------------------------	---

第 (2) 週 - 第 (4) 週	認識 Power- Point 的操 作介面	資議 p- II-2 描述 數位資源 的整理方 法。 資議 t- II-1 體驗 常見的資 訊系統。	1. PPT 的簡易操作 2. 輸入文字圖片	1. 描述 Power-Point 的簡易操作。 2. 讓學生製作並能 描述使用投影片 及正確儲存檔 案。 3. 體驗輸入文字圖片 於投影片上並有系 統的管理檔案撥 放。	1. 學生能熟悉 Power-Point 的 操作、磁碟的使用、電腦檔 案的管理、以及電腦輔助教 學應用軟體的操作等。 2. 學生能分組合作學習發表自 己的想法	活動二、簡報高手 一、引發動機 想要可以上台報告使用 精美圖片，不再是手繪 海報，就需要 power- point 二、發展活動 1. 操作環境介紹。 2. 啟動 Power-Point 與 開啟範例檔案。 3. 切換投影片檢視模 式。 4. 增加、複製、刪除及 調整投影片。 5. 投影片放映。 6. 學生分組討論並分享 自己範例。 7. 學習評量: (1)實施口頭評量 (2)學生完成作品實施實 作評量 (3)給予學生錯誤反思建 議 (4)評量學生上課學習態 度	老師教學網站 互動多媒體 Power-Point 介面簡 介	3
-------------------------------------	---------------------------------	--	---------------------------	--	---	---	---	---

第 (5) 週 - 第 (8) 週	製作交通安全簡報	資 議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 資 議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 有關交通安全資料內容。 2. 將交通安全資料編輯成簡報。	1. 能讓學生操作新增投影片標題文字與熟練文字格式並舉例說明項目符號的樣式及簡報。 2. 製作交通安全相關內容的編輯。 3. 修改投影片版面配置。 4. 插入影片連結。 5. 體驗操作投影片背景並完成編輯安全資料簡報。 6. 有系統的管理電腦檔案將檔案存檔並互動合作分享。 7. 了解安全相關課題，提升學生安全意識。	1. 學生能學會簡報軟體編輯並播放簡報 2. 學生分組介紹有關交通安全的課題，讓學生提升交通安全意識，降低意外事故傷害	活動三、交通安全簡報 一、引發動機 根據上學期所編輯的交通安全資料，做成簡報發表 二、發展活動 1. 讓學生實際用Power-Point來作交通安全簡報 2. 置入影片連結及美編 3. 分組介紹相關交通安全課題，提升學生安全意識，降低意外傷害。 4. 學生上台發表 5. 學習評量： (1)上課時實施口頭評量 (2)學生完成作品實施實作評量 (3)給予學生錯誤反思建議 (4)評量學生上課學習態度	Power-Point	4
-------------------------------------	----------	---	---	---	---	---	-------------	---

第 (9) 週 - 第 (12) 週	繪畫的世界	資議 t- II-2 體會 資訊科技 解決問題 的過程。 資議 a- II-4 體會 學習資訊 科技的樂 趣。 藝術 2- II-2 能發 現生活中的 視覺元素，並表 達自己的 情感。	1. 創作圖案。 2. 完成圖案創作並列印。	1. 學生能體會並熟悉繪圖軟體的應用並創作圖案 2. 操作調整色調 3. 將作品列印發表並體會使用科技作品的樂趣	1. 學生能進行繪圖、列印的設定，並能結合圖畫等完成。 2. 學生們分組合作學習完成創作的圖案	活動四、製作聖誕卡片 一、引發動機 耶誕節要到了，看到市售的卡片都很精美，我們是否也能製作出屬於自己風格的卡片呢？ 二、發展活動 1. 認識藝術風格 2. 觀察特徵掌握要素 3. 觀察物件輪廓點描圖練習 4. 點描圖實作－設計聖誕卡片：學生能打出聖誕節快樂的文字並搭配自己設計的聖誕圖案完成聖誕卡片 5. 幾何圖形調整 6. 光影觀察與色彩調配 7. 和同學分組合作學習討論、並上台報告反思並學習同學的長 8. 學習評量： (1)上課時實施口頭評量 (2)學生完成作品實施實作評量 (3)給予學生錯誤反思建議 (4)評量學生上課學習態度	繪圖軟體	4
---	--------------	---	---	--	--	---	-------------	----------

第 (13) 週 - 第 (16) 週	畫作欣賞 與故事創作	資議 t- II-2 體會 資訊科技 解決問題 的過程。 資議 p- II-3 舉例 說明以資 訊科技分 享資源的 方法。 藝術 3- II-1 能樂 於參與各 類藝術活 動，探索 自己的藝 術興趣與 能力，並 展現欣賞 禮儀。	1. 製作抽象畫 2. 完成故事創作	1. 體會繪圖軟體創作抽象畫並體會完成作品的過程。 2. 舉例說明中文輸入來完成故事創作 3. 分組發表欣賞使用科技創作的作品。探索自己的藝術興趣、能力。	1. 學生能進行製作、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 2. 學生分組並撥放呈現各組心智繪圖抽象畫，並說出同儕優點處	活動五、藝術鑑賞 一、引發動機 透過大師畫作抽象畫，來完成屬於自己故事及抽象畫 二、發展活動 1. (1)找出康丁斯基抽象化元素 (2)認識心智圖 (3)透過心智圖分析抽象畫 (4)分組並撥放呈現各組心智繪圖抽象畫，並學習發表同儕優點處 2. 創意發揮 畫中元素聯想故事元素串聯而成故事創作 3. 學習評量： (1)上課時實施口頭評量 (2)學生完成作品實施實作評量 (3)給予學生錯誤反思建議 (4)評量學生上課學習態度	老師教學網站 互動多媒體 【繪圖軟體】 【文字藝術師】	4
--	-----------------------	---	---	---	---	--	--	----------

第 (17) 週 - 第 (20) 週	基礎程式設計訓練	資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。	1. 程序性的問題解決方法簡介	1. 認識使用鼠標將訊息輸入到計算機中及解決方法 2. 回顧並應用運算思維編程的規則使用配對編程完成有或沒有電腦的協作任務 3. 認識不遵循配對編程規則的情況之表示方法 4. 排列拼圖到正確的順序	1. 學生能運用程式積木的排列編寫程式。	活動六、程式設計基礎 一、引發動機 最近 AI 科技十分熱門，然而我們就要從基本的程式設計開始訓練起 二、發展活動 1. Code.org 課程：迷宮-序列、迴圈 2. 同學分組合作學習並探討如何完成 3. 學習評量： (1) 學生完成作品實施實作評量 (2) 給予學生錯誤反思建議	● https://code.org/ Youtube	4
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(3)人、學習障礙(4)人、情緒障礙(1)人、自閉症(2)人、聽覺障礙(1)人 ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 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. 學習環境調整：教師配帶 FM 調頻(聽障)；座位安排靠近教師或安排小天使，以利協助(情障、智障)。 2. 學習歷程調整：打字調整為語音輸入(識字困難及不會注音符號之特生)。 3. 學習內容調整：減量並簡化學習內容(智障)。 特教老師姓名：林君萍 普教老師姓名：馬鏐寧						

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。