臺南市公立關廟區保東國民小學 110 學年度第一學期四年級彈性學習**數位敘事**_課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	我的校園	實施年級 (班級組別)	四年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1.■統整性探究課程（■主題□專題□議題） 2.□社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3.□特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展、 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □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				
設計理念	結構與功能：學會使用 PPT 完成簡報及 Coding 闖關寫程式完成心得報告。				
本教育階段總綱核心素養 或校訂素養	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	1. 能用平板拍攝及圖片、影音的應用並美化校園景色簡報 PPT。 2. 能用使用 Coding 闖關寫程式完成心得報告。				
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □本土語 □英語融入參考指引 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動□健康與體育 □生活課程 ■科技	□性別平等教育 □人權教育□環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育□科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育			
表現任務	1. 能使用 PPT 功能完成簡報介紹我的校園。 2. 能使用 Coding 闖關寫程式完成心得報告。				

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材或學習單
第 1-6 週	5	主題一： 我的校園 1	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。	平板攝影(照相及錄影)	能用平板拍攝校園美景。	1. 透過平板拍攝出自己心目中的校園特色。	1. 使用平板攝影。	
第 7-13 週	6	主題一： 我的校園 2	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 視 P-II-2藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	QRCode 的認識與設置。	能建立文字、影音、圖示……等之 QRCode 的建置。	1. 透過認識我的校園簡報，發揮創意為校園數位化。 2. 結合校園特色，製作一系列的導覽 QR Code，並佈置於校園。	建立 QRCode 介紹自己的校園。	
第 14-21 週	7	主題二： 運算思維-程式方塊	資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	程式拼塊的基本認識與使用。	透過 Blockly 完成一系列的闖關。	1. 了解各程式拼塊的用途及意義。 2. 完成由易到難的闖關過程。	能正確使用程式拼塊完成指令。	

Created by Free version of DocuFreezer

臺南市公立關廟區保東國民小學 110 學年度第二學期四年級彈性學習 **數位敘事** 課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	角色扮演	實施年級 (班級組別)	四年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1.■統整性探究課程 (■主題□專題□議題) 2.□社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3.□特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展、 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □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				
設計理念	結構與功能：能使用 Coding 闖關寫程式，並學會使用 scratch 的操作及上機實作腳本的角色對話情境。				
本教育階段總綱核心素養 或校訂素養	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	1. 能使用 Coding 闖關寫程式完成心得報告。 2. 能學會 SCRATCH 的操作方法。				
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □本土語 □英語融入參考指引 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動□健康與體育 □生活課程 ■科技	□性別平等教育 □人權教育□環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育□科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育			
表現任務	1. 能使用 Coding 闖關寫程式完成心得報告。 2. 能使用 scratch 功能練習角色進場。				

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材或學習單
第 1—10 週	8	主題三：Coding 上線闖關心得報告	資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 視 E-II-3點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	Coding 線上闖關與寫程式。	能使用 Coding 線上闖關與寫程式完成心得報告。	從 Coding 線上闖關與寫程式，以完成心得報告。	使用 Coding 闖關寫程式完成心得報告。	
第 11—21 週	10	Scratch 角色扮演	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 E-II-1人聲、動作與空間元素和表現形式。	scratch 的認識與使用操作。	能使用 scratch 的介面操作功能。	1. 透過角色進場，學會使用 scratch 的介面操作。 2. 角色定位、移動及舞台背景的製作。 3. 背景輪動。	使用 scratch 介面操作功能練習角色進場。	

Created by free version of DocuFreezer