

台南市公立仁德區依仁國民小學 112 學年度第一學期四年級彈性學習--網路漫遊趣--課程計畫(普通班 特教班)

課程名稱	文書編輯超簡單 (Office365--Word)	實施年級 (班級組別)	4 年級(第 1 學期)	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	系統與模型：理解文書處理的系統概念與 Word 的功能操作模型。				
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。 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. 學生能理解文書處理的概念與 Word 的功能操作行文書編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等排版與美化文件，完成文稿的編輯。 2. 學生能從尊重智慧財產權的觀念開始學起，教學生了解自由軟體的優點並使用自由軟體。				
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	理解並學習文書處理系統後，完成感謝卡、功課表、學習卡、電子書班刊等製作。				
課程架構脈絡圖					

認識文書處理Word
(3節)

素養或學習目標

1. 了解甚麼是文書處理。
2. 知道文書處理的工具具有哪些。
3. 分析Word與word的差異與簡介。
4. 用Word能做甚麼。
5. 學會開啟Word。
6. 輸入法操作練習。
7. 熟悉Word操作介面。
8. 學會設定文字格式。
9. 學會存檔與關閉Word。
10. 輸入法操作練習。



感謝卡- 老師謝謝您
(5節)

素養或學習目標

1. 讓學生認識圖文並茂的文件。
2. 學會複製與貼上文字與格式。
3. 學會調整紙張。
4. 學會運用尺規。
5. 學會插入圖片。
6. 學會預覽列印。



我的功課表變漂亮了
(5節)

素養或學習目標

1. 學會調整欄寬。
2. 學會美化表格。
3. 學會插入背景圖片。
4. 表格文字輸入與對齊。
5. 學會表格填色與邊框。
6. 學會在表格中插入圖片。
7. 學會運用美術字型。
8. 學會應用表格於日常生活中。

班刊編輯
(7節)

素養或學習目標

1. 認識電子書與PDF檔案的用途。
2. 學會搜尋與取代文字。
3. 認識刊頭圖與使用時機。
4. 複習設定文字與段落的技巧。
5. 學會分欄設定與其使用時機。
6. 學會設定頁首、頁尾與頁碼。
7. 認識行動載具上的電子書。

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-3 週	3	認識文書處理 Word	<p>資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資融 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	1. 文書處理介紹。 2. Word 軟體介面。 3. 國語課本新詩編排。	1. 了解甚麼是文書處理。 2. 知道文書處理的工具具有哪些。 3. 分析 Word 與 word 的差異與簡介。 4. 用 Word 能做甚麼。 5. 學會開啟 Word。 6. 輸入法操作練習。 7. 熟悉 Word 操作介面。 8. 學會設定文字格式。 9. 學會存檔與關閉 Word。 10. 輸入法操作練習。	1. 教導學生認識自由軟體 LibreOffice Word 與 Microsoft word 的差異。 2. 教學生了解甚麼是文書編輯及其功用。 3. 教導學生熟悉操作介面。 4. 教導學生使用輸入法，並能切換中英文輸入。 5. 讓學生進入「校園打字 Game」做打字練習。 6. 教導學生熟悉操作介面與如何善用顯示比例。 7. 讓學生藉由一篇短詩，練習編排文字。 8. 教導學生開啟檔案、儲存檔案及關閉檔案。 9. 學會設定字型、大小與色彩。 10. 讓學生進入「各種中文打字練習遊戲」做打字練習。	1. 口頭問答 2. 操作評量	1. 小石頭版—Word 5.x 超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【校園打字 Game】、 【LibreOffice Word 簡介】 【標點符號輸入】 【認識注音輸入、組合鍵】 【注音指法戰鬥營】
第 4-8 週	5	感謝卡- 老師謝謝您	<p>資融 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	「老師謝謝您」感謝卡。	1. 讓學生認識圖文並茂的文件。 2. 學會複製與貼上	1. 學會設定紙張格式、方向與邊距。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 實作評量：完	1. 小石頭版—Word 5.x 超簡單 2. 老師教學網站互

			<p>資融 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</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>文字與格式。</p> <ol style="list-style-type: none"> 學會調整紙張。 學會運用尺規。 學會插入圖片。 學會預覽列印。 	<ol style="list-style-type: none"> 學會加入背景。 學會對齊文字。 學會運用尺規。 學會插入圖片、美化版面。 學會預覽列印。 懂更多-延伸學習編排文章：「童詩短文」，練習圖片取代文字的技巧。 	<p>成「老師謝謝您」感謝卡。</p>	<p>動多媒體 【校園打字Game】、【版面配置的技巧】</p>
第 8-12 週	5	我的功課表變漂亮了	<p>資融 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	我的功課表。	<ol style="list-style-type: none"> 學會調整欄寬。 學會美化表格。 學會插入背景圖片。 表格文字輸入與對齊。 學會表格填色與邊框。 學會在表格中插入圖片。 學會運用美術字型。 學會應用表格於日常生活中。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識表格及了解表格的應用。 學會插入表格及調整表格大小。 學會刪除與新增欄、列。 學會合併、分割儲存格的操作與資料填入。 學會使用平均分配欄寬來調整表格。 學會將表格置中版面。 學會設定滿版背景圖。 學會儲存格填色與表格邊框設定。 認識 openclipart 自由圖庫網站，能取得合法授權圖片資源。 學會插入字型美工樣式。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 我的功課表 	<ol style="list-style-type: none"> 小石頭版—Word 5.x 超簡單 老師教學網站互動多媒體 【什麼是表格】

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						<p>11. 學會將表格製作技巧運用於月曆，製作自己的月曆。</p> <p>12. 教材光碟內附的各種功課表模板可供參考。</p>		
第 13-20 週	7	班刊編輯-	<p>資融 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p>	「我們這一班」班刊電子書。	<p>1. 認識電子書與PDF檔案的用途。</p> <p>2. 學會搜尋與取代文字。</p> <p>3. 認識刊頭圖與使用時機。</p> <p>4. 複習設定文字與段落的技巧。</p> <p>5. 學會分欄設定與其使用時機。</p> <p>6. 學會設定頁首、頁尾與頁碼。</p> <p>7. 認識行動載具上的電子書。</p>	<p>1. 認識班刊版面編排要點。</p> <p>2. 認識電子書與PDF格式。</p> <p>3. 學會尋找與取代文字。</p> <p>4. 學會設計刊頭。</p> <p>5. 學會插入文字方塊做為標題。</p> <p>6. 學會首字放大。</p> <p>7. 學會將文件改為兩欄。</p> <p>8. 學會設定頁首、頁尾與頁碼。</p> <p>9. 認識各種行動載具閱讀電子書的優點。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 「我們這一班」班刊電子書</p>	<p>1. 小石頭版—Word 5.x 超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體：【Open ebook 官網】、【什麼是電子書】</p>

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

台南市公立仁德區依仁國民小學 112 學年度第二學期四年級彈性學習--網路漫遊趣--課程計畫(普通班 特教班)

課程名稱	Scratch 3 程式設計	實施年級 (班級組別)	4 年級(第 2 學期)	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	結構與功能：讓學生理解程式運作的方式，學習 Scratch 程式積木的分類與功能進而察覺生活中人機互動的方式。				
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。 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	培養觀察的能力、自主思考運算思維；學習使用 Scratch，理解程式的運作方式，以具備設計程式與遊戲的能力。進而能閱讀程式作品、思考改進方法，並透過作品表達自己的想法。				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	學生在學習 Scratch 程式積木的分類與功能後，完成瓢蟲趴趴走、孫悟空變變變、百變造型師、青蛙賽跑、防疫小尖兵、終極密碼、英打問答、打鼓達人等程式編排與執行。				
課程架構脈絡圖					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #f4a460; border-radius: 20px; padding: 20px; width: 30%; text-align: center;"> <p>我是小小程式設計師 (3節) 素養或學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識Scratch與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。 </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 20px;">➔</div> <div style="background-color: #d3d3d3; border-radius: 20px; padding: 20px; width: 30%; text-align: center;"> <p>孫悟空變變變(5節) 素養或學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。 4. 認識流程圖。 </div> </div>					

英打問答
(4節)

素養或學習目標

1. 懂得邏輯運算。
2. 學會字串的設計。
3. 學會加入音效。
4. 認識擴充功能(文字轉語音)。



打鼓達人
(8節)

素養或學習目標

1. 認識分身。
2. 認識音樂擴充功能。
3. 知道【不成立】的邏輯運算。
4. 學會製作計時器。
5. 認識顏色碰撞的判斷。

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~3 週	3	我是小小程式設計師	<p>資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資融 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	瓢蟲趴趴走。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。 	<ol style="list-style-type: none"> 3. 認識程式設計與程式語言。 4. 認識積木式語言。 5. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 6. 認識 Scratch 操作介面。 7. 新建專案。 8. 建立與刪除角色。 	<ol style="list-style-type: none"> 16. 口頭問答：說出程式語言的用途。 17. 操作評量：完成本課練習。 18. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 19. 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】

						<p>9. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p> <p>10. 複製程式組。</p> <p>11. 設定舞台背景。</p> <p>12. 執行程式。</p> <p>13. 儲存檔案。</p> <p>14. 觀摩Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>15. 學習程式設計的優點。</p>		
第 4-8 週	5	孫悟空變變變	<p>資融 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>科融 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	孫悟空變變變。	<p>20. 了解角色的造型。</p> <p>21. 了解迴圈的概念。</p> <p>22. 學習變換造型程式。</p> <p>23. 認識流程圖。</p>	<p>1. 認識角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</p> <p>3. 視覺暫留的原理。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p>	<p>1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。</p> <p>5. 學習評量（初階題）：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。</p>	<p>1. 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作遊戲腳本的概念】</p> <p>【視覺暫留】</p> <p>【看圖除錯】</p> <p>【問題拆解填填看】</p> <p>【迴圈-測驗問答】</p>

						9. 設定舞台背景。 10. 用「圖像效果」做出變身特效。 11. 認識流程圖與基本圖形。 12. 除錯的概念。	6. 學習評量(進階題): 使用本課所學, 設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。	
第 9~12 週	4	英打問答	<p>資融 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>科融 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想</p> <p>英 4-III-5 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。</p>	英打問答。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 懂得邏輯運算。 2. 學會字串的設計。 3. 學會加入音效。 4. 認識擴充功能(文字轉語音)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 編排程式: <ol style="list-style-type: none"> (1) 大象的動畫。 (2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 (3) 變數初始化。 (4) 出題詢問使用者輸入, 並拆解字串, 比對「詢問的答案」與「字母」變數。 (5) 編排答對程式。 (6) 編排答錯程式。 (7) 編排打字結果程式。 (8) 讓大象說出得分。 (9) 加入音效。 (10) 認識擴充功能-文字轉語音。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答: 能說出「不成立」的邏輯。 2. 操作評量: 完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題): 開啟範例「躲避球」來除錯。 5. 學習評量(初階題): 修改本課練習成果, 讓大象說出「你總共答對?題」。 6. 學習評量(進階題): 修改本課練習成果, 讓每次出題為 3 個字母, 都正確才算答對。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 13~20 週	8	八、打鼓達人	<p>資融 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>科融 s-II-1</p>	打鼓達人。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識分身。 2. 認識音樂擴充功能。 3. 知道【不成立】 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識分身。 2. 認識擴充功能-音樂。 3. 本課程式流程 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答: 說出分身是什麼。 2. 操作評量: 完 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		<p>繪製簡易草圖以呈現構想</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p>		<p>的邏輯運算。</p> <p>4. 學會製作計時器。</p> <p>5. 認識顏色碰撞的判斷。</p>	<p>圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 編排程式：</p> <p>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</p> <p>(2) 隨機產生左節拍的分身。</p> <p>(3) 左節拍由上往下掉落。</p> <p>(4) 節奏正確條件一與得分。</p> <p>(5) 節奏正確條件二與得分。</p> <p>(6) 完成右節拍程式。</p> <p>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。</p> <p>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。</p> <p>(9) 執行程式玩玩看。</p>	<p>成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「下雪」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，將計時30秒改為倒數計時30秒。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。</p>	<p>【分身的概念】</p>
--	--	---	--	---	---	---	-----------------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。