

課程名稱	小棉花暗號—ESWP		實施年級 (班級組別)	四年級	教學節數	本學期共( 21 )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 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	結構與功能：了解資訊軟硬體異同性及相通的架構，藉以達到歸納功能之學習遷移。							
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	透過各項實務操作與生活實際連結，察覺資訊科技與生活之關係及必要性，並逐步拓展跨領域之學習，加深多層面之認知、思考及素養，進而解決日常生活狀況。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input 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	透過 Word 撰寫遊戲運作架構，依其脈絡製作出 scratch 小遊戲並以 PowerPoint 呈現成果。							
課程架構脈絡								
<pre>                 graph LR                 E["E-再見電腦小夥伴 (2) 能辨識各項電腦設備 與其功能"] --&gt; S["S-小棉花玩遊戲 (7) 能寫出遊戲運作的 模式邏輯"]                 S --&gt; W["W-我的小棉花 (6) 能運用Word編排文字"]                 W --&gt; P["P-小棉花投影 秀 (6) 能知道如何匯入 圖文"]             </pre>								
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			參考指引或 議題實質內涵					
第 1-3 週	2	E—再見電腦小夥伴	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互 動及合作的方法 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題 的過程	1. 電腦設備與功能 2. windows 10 系統	1. 能辨識各項 電腦設備與其 功能 2. 能知道基本 電腦運作模式 3. 能了解使用 資訊設備的態 度 4. 能使用 wins10 基本功 能	1. 電腦情境問 題任務解題	1. 解決電腦情 境問題(連接電 腦使其啟用、 整理凌亂的資 料夾、Windows 相關設定等)	任務單
第 4-10 週	7	S—小棉花玩遊戲	科議 c-II-2 體會創意思考的技巧 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問 題的過程	1. scratch 遊戲設計 2. 運算思維概念	1. 能寫出遊戲 運作的模式邏 輯 2. 能創作遊戲 來熟悉運算思 維概念	1. 製作遊戲運 作圖 2. 製作 scratch 棉花 小遊戲	1. scratch 棉花 小遊戲	Scratch 教材
第 11-16 週	6	W—我的小棉花	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方 法 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資 訊，吸收新知 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作 圖表等方法，整理已有 的資訊或數據	1. word 介面 2. word 文字調整 3. word 圖片調整	1. 能運用 Word 編排文字 2. 能知道如何 匯入圖文 3. 能操作圖文 排版功能製作 簡易文宣	1. 查找植物資 料 2. 查找植物圖 片 3. word 基本 功能操作 4. 校園植物文 宣製作	1. 完成植物文 宣	自編簡報
第 17-22 週	6	P—小棉花投影秀	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方 法 國 3-II-2 運用注音符號，檢索資	1. PowerPoint 介面 2. 投影片版面配置 3. 投影片文字調整 4. 投影片圖案調整 5. 投影片動畫	1. 能知道如何 匯入圖文 2. 能使用 PowerPoint 基 本功能設計投	1. 簡報基本功 能操作 2. 投影片設計 3. 製作校園生 活簡報	1. 完成「苓和 人生」簡報	自編簡報

		訊，吸收新知		影片		
--	--	--------	--	----	--	--

◎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。

臺南市公立將軍區苓和國民小學 113 學年度第二學期四年級彈性學習**資資不倦 E 童賞棉**課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

課程名稱	小棉花資到魔法	實施年級 (班級組別)	四年級	教學節數	本學期共( 19 )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 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	交互作用：察覺資訊運用與生活之間的交互影響。				
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	更深入運用網站與軟體的應用，搭配實際議題與生活連結，察覺資訊科技對生活之影響度，並結合跨領域之學習，加深多層面之認知、思考及素養，進而解決日常生活狀況。				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input 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	透過 Photocap 編修相片及合成校園圖像，並撰寫信件嵌入圖像寄發電子郵件。				
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	2	小棉花除謠魔法	資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	1. 闢謠網站資源 2. 網路謠言的類型 3. 網路謠言辨識	1. 能說明網路謠言形成原因與影響 2. 能辨識網路訊息之真實性 3. 能善用闢謠網站查證消息	1. 「謠言如何來」傳話遊戲 2. 網路謠言案例分析	1. 完成破除謠言任務單	自編簡報 任務單
第 4-10 週	6	小棉花影像魔法	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程 科議 c-II-2 體會創意思考的技巧 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作	1. photocap 介面 2. 圖片編輯 3. 圖像合成	1. 能了解圖片相關格式 2. 能使用 photocap 進行相片基礎編修 3. 能透過 photocap 進行相片合成	1. 比對不同格式圖片之異 2. 相片基礎編修 3. 創作校園合成圖	1. 製作校園圖像編修與合成圖	自編簡報
第 11-15 週	4	小棉花穿梭魔法	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系	1. google map 介面	1. 能了解衛星地圖運作模式	1. 了解衛星地圖原理	1. 完成路線規劃圖	自編簡報 任務單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			統 資議 t-II-2 體會資訊科技解決 問題的過程 資議 a-II-1 感受資 訊科技於日常生活 之重要性。	2. google map 路 線規劃	2. 能操作 google map 規劃路線	2. google map 路 線規劃 3. 地圖觀看模式 調整		
第 16-18 週	3	小棉花與魔法 G	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系 統 資議 t-II-2 體會資訊科技解決 問題的過程 資議 a-II-1 感受資訊科技於日 常生活之重要性。	1. google 帳號註 冊 2. google 常用功 能 3. google 雲端硬 碟	1. 能了解現階段提供 服務的重要企業 2. 能了解註冊系統帳 號的流程 3. 能善用相關服務， 滿足自我需求	1. 認識重要資訊 企業 2. 註冊 google 帳 號 3. 概覽 google 相 關服務	1. 完成 google 應用任務單	自編簡報 任務單
第 19-22 週	4	小棉花通訊魔法	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝 通的方法 資議 t-II-2 體會資訊科技解決 問題的過程 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝 通的方法。	1. 通訊演進時序 2. gmail 介面 3. 電子郵件格式	1. 能說明通訊的演進 2. 能辨別電子郵件格 式 3. 能撰寫電子郵件並 寄發	1. 觀看通訊演進 歷史影片 2. 撰寫電子郵件	1. 撰寫電子郵件 並成功完成寄信	自編簡報

◎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。