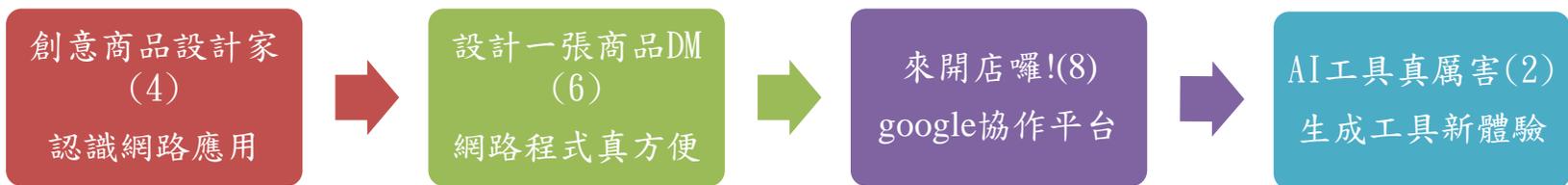


臺南市公立東區裕文國民小學 113 學年度(第一學期)四年級彈性學習【跨域科技.裕文國際】三部曲課程計畫(■普通班)

學習主題名稱 (中系統)	商品設計師	實施年級 (班級組別)	四年級	教學 節 數	本學期共(20)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)				
設計理念	關係與表現-學生網路的免費資源與工具，結合生活化的主題教學，與時俱進的讓學生進入 AI 的科技領域。				
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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	學生能夠藉由 Google 協作平台創作的過程，培養「探索問題」、「科技與資訊應用」及「藝術創作與欣賞」等基本素養，進而理解數位媒體內容的意義，促發多感官的發展，落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	<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 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 checked="" 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"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	學習使用 Google 瀏覽器、Google 文件、表單、與 AI 科技解決生活中遇到的問題。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



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 請依據其「學習表現」之動 詞具體規畫設計相關學習活 動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	4	1. 創意商品設計家	國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 利用關鍵字進行搜尋的方式 2. 學習登入網路平台帳號的方式 3. 更改自己帳號的方式 4. 使用關鍵字搜尋四年級跳蚤市場自製商品的相關資料 5. 搜尋相關影片的方式	1. 能以關鍵字搜尋四年級跳蚤市場 DIY 商品的相關資料。 2. 能以關鍵字在影音平台搜尋相關影音資料	1. 使用關鍵字進行搜尋，找尋自己有興趣的 DIY 商品。 2. 搜尋 DIY 商品的相關資料與影音。 3. 小組分享搜尋到的資料。	1. 能找尋到自己有興趣的 DIY 產品。 2. 能找到有關的 DIY 影片。 3. 口頭報告。	1. 巨岩 Google 網路 AI 新視界 2. 自製教學投影片
第 6-11 週	6	2. Google 好幫手	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題	1. google 帳號的功能 2. 雲端硬碟的使用方式。 3. google 文件彙整資料的方法。 3. DIY 商品的資料彙整。 4. google 相簿的使用方式	1. 能使用雲端硬碟儲存找尋到的資料 2. 能使用線上文件編輯軟體整理自己的資料	1. 將找尋到的商品資訊，上傳至 google 雲端硬碟。 2. 使用 google 相簿儲存搜尋到的圖片。 2. 使用 google 文件編輯檔案 3. google 文件編輯 DIY 商品的相關資訊。	1. 能下載查找到的資料檔案 2. 能實際操作擷取圖片與文字。 3. 能在 google 文件中進行文件編輯自己找尋到的 DIY 商品資料。	1. 巨岩 Google 網路 AI 新視界 2. 自製教學投影片

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

<p>第 11-18 週</p>	<p>8</p>	<p>3. 來開店囉!</p>	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>1. 使用 google 協作平台建立網站的方法</p>	<p>1. 小組合作於 google 協作平台共編網站。 2. 能使用雲端硬碟進行檔案共享編輯 3 能小組合作設計一個 DIY 商品網站。 4. 小組作品欣賞。</p>	<p>1. 將收集到的商品以共編的方式建置於 google 協作平台中。 2. 小組使用網路硬碟分享彼此資料。 3. 小組共</p>	<p>1. 能實際操作登入 google 帳號，並將資料上傳至雲端硬碟。 2. 能設定雲端硬碟中的檔案進行分享。 3. 能使用 google 相簿上傳或下載照片。</p>	<p>1. 巨岩 Google 網路 AI 新視界 2. 自製教學投影片</p>
<p>第 19-20 週</p>	<p>2</p>	<p>4. 程式設計與 AI</p>	<p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>1. AI 生成工具 2. 商品 logo 與圖片生成工具方式</p>	<p>1. 能使用 AI 生成工具為自己商品設計一個 Logo</p>	<p>1. 使用關鍵字讓 AI 生成工具為 DIY 產品生成一個 LOGO 圖。 2 將 Logo 圖張貼至協作平台的網站中。</p>	<p>1. 能使用 AI 工具進行圖片生成。 2. 能在協作平台網站中加入生成的圖片</p>	<p>1. 巨岩 Google 網路 AI 新視界 2. 自製教學投影片</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。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

臺南市公立東區裕文國民小學 113 學年度(第二期)四級彈性學習【跨域科技.裕文國際】三部曲課程計畫(■普通班)

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 之 行銷大師	實施年級 (班級組別)	四年級	教學節 數	本學期共(20)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)				
設計理念	關係與表現-使用 Scratch 程式設計軟體，解決生活中遇到的問題。				
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	學生能夠藉由 Scratch 程式動畫創作的過程，培養「探索問題」、「科技與資訊應用」及「藝術創作與欣賞」等基本素養，進而理解數位媒體內容的意義，促發多感官的發展，落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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 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 checked="" 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	1. 習得 Scratch 程式序列的技能，製作動畫、計算機、及遊戲，讓行銷更好玩。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



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 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動 之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-10 週	10	行銷達人一	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 商品廣告 2. 好廣告吸引人的優點 3. 廣告腳本 3. scratch 繪圖工具	1. 能寫處一個商品廣告腳本 2. 能使用 scratch 繪圖工具繪製商店場景。 3. 能使用 scratch 積木使廣告中的人物產生互動	1. 小組合作設計一個廣告腳本 2. 以 Scratch 繪圖工具，設計商品角色，及其造型變換。 3. 使用移動、背景變換、造型變換，讓廣告中的人物能移動，變換造型及背景。	1. 能繪製出廣告中的角色與背景。 2. 能使用 scratch 積木讓廣告中角色動起來。	1. 自選教材： 宏全資訊-Scratch3 小創客寫程式 new 2. 臺南市政府教育局飛番教育雲/創客坊—主題：Scratch 國中小年段教學課程
第 11-15 週	5	行銷達人二	數 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 社 3d-II-3 將問題解決的過	1. 利潤的計算方式。 2. scratch 運算積木的使用方式	1. 能知道成本與售價的關係，進而計算出產品利潤。 2. 能以 scartch 積木製作出利潤計	1. 學生透過網路搜尋利潤的計算方式。 2. 使用 scratch 運算積木，事件積木的組合，製作出專屬的利潤計算機。 3. 以數學的加減乘除，完成計算機的設計。	1. 能完成利潤計算機的設計。 2. 使用者可以自行輸入成本與收入，來計算出正確的利潤。	1. 自選教材： 宏全資訊-Scratch3 小創客寫程式 new 2. 臺南市政府教育局飛番教育雲/創客坊—主

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			程與結果，進行報告分享或實作展演。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。		算機			題：Scratch 國中小年段教學課程
第 16-20 週	5	把愛傳出去	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。	1. 盈餘的使用規劃。 2. scratch 積木的使用方式	1. 學生對金錢使用的觀念。 2. 能妥善規劃金錢的使用。	1. 小組討論在辦完四年級跳蚤市場後，是如何分配完使用小組獲得的盈餘。 2. 完成個人盈餘使用學習 勿。 3. 依據學習單內容，製作一部簡單的動畫說明自己的獲得的盈餘是如何使用的。 4. 作品分享	1. 完成個人盈餘使用作品	1. 自選教材：宏全資訊-Scratch3 小創客寫程式 new 2. 臺南市政府教育局飛番教育雲/創客坊—主題/Scratch 國中小年段教學課程

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。