## 臺南市公立安南區海東國民小學 114 學年度(第1 學期)四年級彈性學習 Make Maker 海東智慧王!課程計畫

至刊	下公里文用巴得不图代	<u>'1'                                   </u>	及(加工于州)中一個	人什么于日	March March 一个个日本工,你在可重
學習主題名稱 (中系統)	快樂生活設計家	實施年級 (班級組別)	四	教學 節數	本學期共(21)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	「關係與交互作用:擬定	主題設計家鄉美	:食海報與規劃旅遊行程	星製作成數位電	<b>3</b> 子書,呈現家鄉特色。
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	E-A3 具備擬定計畫與實	作的能力,並以創	<b>劉新思考方式,因應日</b>	常生活情境。	
課程目標	透過網路探索家鄉的特色	<b>」,了解</b> 家鄉的美	食與旅遊景點等,進而	學會設計家組	『美食海報與規劃旅遊行程製作成數位電子書。
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現		]英語文融入參考 ]自然科學 □藝 程 □科技 ■科	術 □綜合活動	□生命教育 □安全教育	育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育
總結性 表現任務 須說明引導基準:學 生要完成的細節說明	設計以家鄉為題材的簡報	<b>そ</b> ,透過文字與色	,彩、版面配置等設計概	· 念,製作成新	爭態家鄉美食 DM 與動態家鄉旅遊數位電子書。
	課程架	構脈絡(單元請依據	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)

## 【家鄉美食大集合】(11)

善用簡報設計原則,搭配合適的文字色彩與配色,設計家鄉海報。



## 【家鄉旅遊地圖】(10)

運用簡單的線條設計,結合動畫效果製作數位電子書。

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	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週	5	家鄉美食大集合	資調 p-Ⅱ-1: 議談講法。 議議會重 a-Ⅲ-3: 音響性。	家集自()。	1. 學過到料 學理路能路確 能用料 合網。	1. 透調 一	1.分單 2. (1說的(2說的觀,能指實別元口) 出關) 出智念操依示作完工頭 找鍵 網慧。作照完評成作評學尋字學路財 評老成量量生資。生使產 量師操	家鄉美食大集合簡報與學習單
第 6-11 週	6	家鄉美食大集合	資議 p-Ⅱ-2: 議 p-Ⅱ-2: 描整理方位 3b-Ⅱ-1 透道 道 進期 道 道 類 類 類 明 前 数 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明 明		1. 學生能善 用簡報原 則製作簡 報。	<ol> <li>整理資料,製作成簡易的圖表,並善用簡報原則製作簡報。</li> <li>請學生觀察你看到這2張簡報有什麼差異,請你說說看帶給你的感覺?</li> <li>學生討論字體大小、圖</li> </ol>	1. 實作評量: 分別完作單元 2. 口頭不可 (1) 學生 對原則 計原則 (2) 學生 (2)	家鄉美食大集合簡報與學習單

C6-1 彈性學	習課程計	畫(統整性主題	/專題/	議題探究課程)

C6-1 彈性學習課	果程計畫(統整性主題/專題/	議題探究課程)				
		正確性。		片、顏色對比、內文字	出顏色可	
		社 3b-Ⅱ-3:		數會影響簡報的閱讀	能代表的	
		整理資料,製		嗎?可以怎麼修正會更	感受。	
		作成簡易的圖		好?	(3) 學生能發	
		表,並加以說		● 沒有意義的文字太大或	表自己的	
		明。		太小好嗎?可以怎麼修	海報特	
				正會更好?	色。	
				● 過多的文字閱讀者的感	3. 操作評量:	
				受? 可以怎麼修正會更	能依照老師的	
				好?	指示完成操作	
				● 在簡報中背景與文字顏		
				色過於接近會有什麼缺		
				點,可以怎麼修正會更		
				好?		
				● 過多繁雜的圖片可以怎		
				麼編排?		
				● 在簡報中可以用什麼方		
				式讓使用者注意重點?		
			2. 學生能針	2. 描述數位資源的整理方法,		
			對簡報文	並針對簡報的文字與色彩加		
			字色彩搭	以搭配,製作出適合的簡		
			西己。	報。		
				● 針對以下幾種顏色,你		
				認為他是什麼感覺?		
				● 其實色彩顏色搭陪常常		
				會影響使用者的感受?		
				例如:紅色代表熱血、		
				黄色代表温暖。		
				● 日常生活中你能想到有		
				沒有類似的 LOGO		
				● 利用網站學習配色技		
				巧。		
		<u>l</u>		i ·		

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

	1 1 1 1 1 1	畫(統整性土趙/專趙/	成咫1木儿叶生/							
					3.	學生能設 計家鄉海 報。	3.	整理資料,透過 Canva 設計 家鄉美食海報,並發表成 果。		
第 12-16 週	5	家鄉旅遊地圖	資體與合資認技法資描的 這是用戶Ⅱ-1: 這運人的 p-Ⅱ-資的 以通 p-Ⅲ-2: 一個方法 一個方法 一個方法 一個方法 一個方法 一個方法 一個方法 一個方法	家鄉簡 (自編)。		學過找旅線學用條面 生MyMaps。生簡設與 能單計目 運線封錄		描述數位資源的整理方法, 並透過 MyMaps 找出家鄉旅遊 最佳路線。 整理資料後,運用簡單的線 條製作簡易的封面與目錄, 並加以說明設計過程。	1.分單2.(1什遊(2)設程3.能的操作完工頭 是線 封。操依指作完工頭 是線 封。作照示量完單量說佳。說的 量師成量完單量說佳。說的 量師成	家鄉旅遊地圖簡報與學習單
第 17-21 週	5	家鄉旅遊地圖	社透道主料正社整作表明-1-的學的讀 -3b-資曆與關判。Ⅱ+對易加明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明明	家鄉 簡報 (自編)。		學簡提效 學用果位書生報升率 生動製電。 能畫作子用片作 應效數		透過當的管道蒐集家鄉相關的資料後,使用簡報母片提升製作效率以及。 認識以資訊科技溝通的方 認識以資訊科技溝通的方 法,應用 Canva 動畫效 作數位的簡報。	1.分單 2. (1 使點 (2 儕簡 3. 能的操實別元口) 用。) 分報操依指作完工頭 母 享 作照示評成作評能片 能自 評老完量完單量說的 與己 量師成:成。:出優 同的:	

## 臺南市公立安南區海東國民小學114學年度(第2學期)四年級彈性學習 Make Maker 海東智慧王!課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	快樂生活設計家	實施年級 (班級組別)	四	教學節 數	本學期共(21)節
彈性學習課程	■統整性探究課程(■	主題□專題□議	題)		
設計理念	程式邏輯培養:啟發學	生對 Scratch 系	呈式的興趣,引導思考,	尋找問題	,從動手實作中解決問題,培養程式邏輯能力。
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,並透过	促進多元感官的發展, 過體驗與實踐處理日常生 助,並與團隊成員合作之	活問題。	<b>環境中的美感體驗。</b>
課程目標	藉由認識家鄉主題進行興趣以及對家鄉的認同		透過程式設計讓學生理解	<b>军運算</b> 思約	<b>推的概念以及學習運算思維邏輯,以家鄉的內容引發學生學習</b>
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<ul><li>□國語文 □英語文</li><li>□數學 ■社會</li><li>□健康與體育 □生活</li></ul>	□自然科學 □	考指引 □本土語 藝術 □綜合活動 科技融入參考指引		
總結性 表現任務 須說明引導基準:學 生要完成的細節說明	以家鄉為主題腳本,邊	這過 Scratch 進行	遊戲製作與動畫設計。		
	課程	星架構脈絡圖(單元	請依據學生應習得的素養或學	B習目標進行	<b>亍區分)(單元脈絡自行增刪)</b>
	【家鄉美食接				【家鄉景點探險去】(10)
	過鍵盤移動控制,運 成家鄉美食接接樂遊		念,		用迴圈的概念與應用條件判斷和偵測, 故家鄉景點探險去遊戲。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			/	_				1
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	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週	5	家郷美食接接樂	資體解程資認維過資體與合 - □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	家接接 報(自編)	1. 學會標位會控 學用生果生鍵鼠戲 生舞和,位制 生分特能盤控角 能台定學學期 生果應、制色 學座定學鍵動 應產效	<ol> <li>學生遊戲舞台上移動與內方可以為數學學學的學學學的學學學的學學學的學學學的學學學的學學學的學學學的學學學的學學</li></ol>	1.分單 2. (1 (2 (3) (4) 分可使保照完作完工頭說 Sc作用能控包能 SC座代義能分何使保照完評成作評出古域式出器哪出 tc X 的 出,況分量形式量完單量 出的的。外可些 的與意 何以況身量師操:成。: 操使 部以。 的Y 謂及會。:的作	家鄉美食接接樂簡報與學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

機會學習算訊 科技的樂趣。 科技 の第四 和強 企 II -2: 體會 合作問題 解決的重要 性			重(然登住土理/等理	/ 时及尼岛1个プロ个7主/							
解放 C-II 2: 體會別意思考的核核系則 在核疾制 類(1. 2 : 理會別意思考的核 万。 科議 C-II 3 : 理會別意思考的核 万。 科議 C-II 3 : 理會所達與 大人 (1. 3 ) 學生能應 用隨機取 數便遊戲 更具趣味 加遊戲的閱趣度。 化。 3. 學生會使 用變數來 說時國解決的 過程與結果, 這行報告終了。 4. 學生實作並之成家鄉美会接接樂的遊戲 (2) 能處生出生 內容,會試設計節華剛本 ,	第 6-11	6		資議 a-Ⅱ-4:	家鄉美食	1.	學生能生	1.	透過 Canva 生程式 ai 圖	1.實作評量:	家鄉美食接接樂
#	週			體會學習資訊	接接樂簡		成遊戲角		片,製作出 Scratch 遊戲的	分别完成完成	簡報與學習單
權會創意思考的技法。— 11—3:				科技的樂趣。	報(自編)		色。		角色。	單元工作單。	
權會創意思考的技法。— 11—3:				科議 c-Ⅱ-2:		2.	學生能應	2.	討論如何增加遊戲的趣味性	2. 口頭評量:	
東京							用隨機取		與複雜度後,透過隨機取數	(1)能與同儕相	
解表 C-II-3: 機會合作問題 解決的重要 性。 社會 3d-II-3 將問題解決的 過程與結果, 註音 3d-II-3 將問題解決的 過程與結果, 註音 12-16				的技 巧。			數使遊戲		的概念,豐富遊戲畫面並增	互討論遊戲	
#				科議 c-Ⅱ-3:			更具趣味		加遊戲的困難度。	布景如何繪	
第4年會使 機				體會合作問題			化			· ·	
樂 性。 3d-11-3 將問題解決的 遊程與結果, 進行報告分享 或實作展演。			家鄉美食接接			3.	學生會使	3.	討論家鄉美食接接樂的遊戲	(2)能產生出生	
社會 3d-II-3			樂				• • • • •			, ,	
解問題解決的 過程與結果, 進行報告分享 或實作展演。  第 12-16				社會 3d-II-3							
題程與結果,進行報告分享或實作展演。  第 12-16											
第12-16       5         週       賣議 t-II-2: 體會資訊科技解內理的過程。       家鄉景點探險者       1. 熟悉設計遊戲的基礎條件與規則,設計簡單遊戲腳和之類的是與所以與其類型       1. 教學學生遊戲設計的基礎條件與規則,設計簡單遊戲腳和之類的完成完成單元工作單。       2. 吃理解有限迴園與無線迴園的差異。       2. 能理解有限迴園與無線迴園的差異。       2. 學生了解有限迴園及無限迴園的差異。       3. 能應用條件對計之管機關。       (2)能說有限迴園與無線迴園的差異。       3. 教導學生依據不同條件設計於的條件判斷程式及關發條件,例如:達到一定與新來迎國人類發條件,例如:達到一定與新來迎國人類發條件,例如:建到一定與對達的出口就出現或是如果分數得到幾分代表成功否則為失敗。       (3)能說出替表別的差異。       (3)能說出替表別的差異。       (3)能說出付款則的差異。       (3)能說出付款則的差異。       (3)能說出付數則的差異。       (3)能說出替表別的差異。       (3)能說出替表別的差異。       (3)能說出付款出現或是如果分數得到幾分代表成功否則為失敗。       (3)能說出替表別的主意事項。											
第12-16								4		·	
第 12-16   1. 製売設計   1. 教等學生遊戲設計的基礎條   2. 教等學生遊戲設計的基礎條   2. 作學規則,設計簡單遊戲腳   本並繪製遊戲流程圖。   2. 能理解有   限迴園與   無線迴園   的差異。   2. 能理解有   限迴園與   無線迴園   的差異,並運用其程式設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件對   4. 教等學生依據不同條件設計   4. 教等學生依據不同條件設計   5. 與同學習單   2. 即與國及無限迴   1. 教等學生依據不同條件設計   3. 教等學生依據不同條件設計   4. 教等學生依據不同條件設計   5. 與前發腳   4. 教養學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學學				•						14.1.20.220111	
第12-16								5.			
第12-16								•			
體會資訊科技解決問題的過程。									7.11,012,111,011,112		
解決問題的過程。	第 12-16	5		資議 t-Ⅱ-2:	家鄉景點	1.	熟悉設計	1.	教導學生遊戲設計的基礎條	1. 實作評量:	家鄉景點探險去
な	週			體會資訊科技	探險去簡		遊戲的基		件與規則,設計簡單遊戲腳	分别完成完成	簡報與學習單
資議 t-II-3:       2. 能理解有 限迴圈與無限迴圈的差異,並運用其程式設 計迷宮機關。。       (1)能說出 Scratch 設計 Scratch 設計 的差異, 新述宮機關。。         家鄉景點探險				解決問題的過	報(自		礎條件		本並繪製遊戲流程圖。	單元工作單。	
家鄉景點探險 去				程。	編)。					2. 口頭評量:	
家鄉景點探險 維解決問題的 過程。 資 E3 應用運算 思維描述 問題 解決的 方法。 藝 1-III-3 能 學習多元媒材 與技 法,表現				資議 t-Ⅱ-3:		2.	能理解有	2.	學生了解有限迴圈及無限迴	(1)能說出	
京鄉景點探險 去 過程。 資 E3 應用運算 思維描述 問題 解決的 方法。 藝 1-III-3 能 學習多元媒材 與技 法,表現 的差異。 3. 教導學生依據不同條件設計 符合情境的條件判斷程式及 順測,學 習解決 問 題的差異。 分數迷宮出口就出現或是如 果分數得到幾分代表成功否 則為失敗。 (2)能說有限迴 圈的差異。 (3)能說出繪製 角色造型的 注意事項。				認識以運算思			限迴圈與		圈的差異,並運用其程式設	Scratch 設	
去			中 畑 目 畑 畑 瓜	維解決問題的			無線迴圈		計迷宮機關。。	計遊戲的基	
食 E3 應用運算 思維描述 問題 解決的 方法。				過程。			的差異。			本要件。	
解決的 方法。			去	資 E3 應用運算		3.	能應用條	3.	教導學生依據不同條件設計	(2)能說有限迴	
整 1-III-3 能 學習多元媒材 與技 法,表現				思維描述 問題			件判斷和		符合情境的條件判斷程式及	圈與無線迴	
學習多元媒材 題 果分數得到幾分代表成功否 角色造型的 與技 法,表現 則為失敗。 注意事項。				解決的 方法。			偵測,學		觸發條件,例如:達到一定	圈的差異。	
與技法,表現 則為失敗。 注意事項。				藝 1-III-3 能			習解決 問		分數迷宮出口就出現或是如	(3)能說出繪製	
與技 法,表現 則為失敗。 注意事項。				學習多元媒材			題		果分數得到幾分代表成功否	角色造型的	
創作主題。				與技 法,表現					則為失敗。	注意事項。	
\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\				創 作主題。						(4)能說出遊戲	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

	自	畫(統整性土題/專題	/							
			科-E-A2 具備						過程中,如	
			探索問題的能						何透過條件	
			力,並能透過						判斷程式去	
			科技工具的體						觸發。	
			驗與實踐處理						3. 操作評量:	
			日常生活問						能依照老師的	
			題。						指示完成操作	
第 17-21	5		資議 t-Ⅱ-2:	家鄉景點	1.	能運用隨	1.	教導學生隨機取數的概念,	1.實作評量:	家鄉景點探險去
週			體會資訊科技	探險去簡		機取數豐		學生實際透過隨機取算帶入	分别完成完成	簡報與學習單
			解決問題的過	報(自		富遊戲畫		迷宮遊戲增加其困難度(迷	單元工作單。	
			程。	編)。		面效果		宮怪物的隨機移動)。	2. 口頭評量:	
			資議 t-Ⅱ-3:						(1)能說隨機取	
			認識以運算思		2.	能製作遊	2.	使用內建音樂或音效增添遊	數的概念。	
			維解決問題的			戲音樂特		戲情節緊湊性,接著自行錄	(2)能說出遊戲	
			過程。			效。		製遊戲角色的音樂特效以增	情節中哪些	
			資 E3 應用運算					進遊戲趣味性。	地方可以增	
			思維描述 問題				3.	學生製作並完成家鄉景點探	加音樂特	
		家鄉景點探險	解決的 方法。					險去作品。	效。	
		去	藝 1-III-3 能				4.	與同學討論並完成任務,並	3. 操作評量:	
			學習多元媒材					與同儕分享自己的作品。	能依照老師的	
			與技 法,表現						指示完成操作	
			創 作主題。							
			科-E-A2 具備							
			探索問題的能							
			力,並能透過							
			科技工具的體							
			驗與實踐處理							
			日常生活問							
			題。							

<sup>◎</sup>教學期程請敘明週次起訖,如行列太多或不足,請自行增刪。