臺南市公立東區裕文國民小學 114 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(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	關係與表現-透過 PPT 創作表徵關係，結合生活化的主題教學，與時俱進的讓學生進行探討交流。				
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 PPT 創作過程，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	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □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 ■科技融入參考指引			□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 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	學習使用 PPT 軟體，製作並設計一款商品 DM，以此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)					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

創意商品設計家(5)
1. 認識PowerPoint的功能與用途
2. 認識PowerPoint的視窗環境
3. 選用簡報佈景主題
4. 插入文字與圖片
5. 配置投影片的版面

→

設計一張商品DM (5)
1. 使用PowerPoint簡報設計範本
2. 設定標題文字樣式
3. 插入美工圖案
4. 能複製與編輯投影片
5. 套用圖案樣式

→

來開店囉!(6)
1. 設定投影片大小及背景格式
2. 裁剪圖片
3. 繪製圖案並套用圖案樣式
4. 文字藝術師建立主題文字
5. 插入SmartArt圖形
6. 另存為PDF

→

打卡加油讚(5)
1. 設定投影片背景色彩
2. 文字藝術師建立主題文字
3. 使用漸層色彩
4. 用統計圖表呈現數值資料
5. 編輯統計圖表

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	5	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。	建立第一份簡報，利用簡 報 製 作 與 PowerPoint 進行四年級跳蚤市場自製商品的設計	1. 瞭解 PowerPoint 的功能與用途、視窗環境與基本操作。	認識 PowerPoint 2021 1. 介紹 PowerPoint 簡報軟體的用途 2. 啟動 PowerPoint 2021 軟體 3. 認識 PowerPoint 2021 視窗環境 4. 視窗介面基本操作	1. 操作評量。 2. 學習評量。 3. 口頭報告。	1. 宏全資訊 -PowerPoint2021 小創客做簡報 2. 教學影片
第 6-10 週	5	2. 設計一張商品 DM	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，	利用簡報來設計商品 DM 1. google 文件彙整資料的方法。 2. DIY 商品的資料彙整。	1.加入簡報中的範本、標題文字，完成簡報樣式與標題文字。	活動一 設計第一份商品 DM 1. 選擇簡報佈景主題 2. 輸入標題文字 3. 儲存簡報檔案 4. 修改檔案資訊 活動二 格式化文字樣式 1. 開啟舊檔案 2. 設定字形樣式 3. 使用迷你工具列設定文字格式 4. 設定文字對齊方式	1. 操作評量。 2. 學習評量。 3. 口頭報告。	1. 宏全資訊 -PowerPoint2021 小創客做簡報 2. 教學影片

			處理個人日常生活問題			活動三 投影片版面配置 1. 新增投影片 2. 插入圖片 3. 播放投影片		
第 11-16 週	6	3. 來開店囉!	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資源回收再利用宣導簡報。	1.使用簡報中的藝術文字、圖形 smartart 圖形，美化簡報內容	活動一 開店海報設計 1.建立簡報主題文字 2.選用佈景主題 3.加入外部圖片檔案 4.加入美工圖案 活動二 新增主題文字 1.插入文字藝術師 2.轉換文字形狀 3.編輯圖案形狀 4.填滿漸層色彩 5.指定文字外框樣式 活動三好用的 SmartArt 圖形 1.新增投影片 2.插入星形循環圖 3.設定字形樣式 4.變更 SmartArt 圖形色彩 5.套用 SmartArt 圖形樣式	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	1. 宏全資訊-PowerPoint2021 小創客做簡報 2. 教學影片
第 17-21 週	5	4. 打卡加油讚	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題	商品 logo 設計與打卡教學	1. 使用簡報軟體完成自己的商品 LOGO 設計。 2.更改簡報設，展現個人簡報特色。	活動一設計一個商品 LOGO 圖。 1. 分享商品 LOGO 圖 2. 票選商品 LOGO 圖 3. 登記票數 活動二 設定投影片背景 1. 開啟新簡報 2. 自訂背景圖片 3. 插入外部圖片檔案 活動三 新增主題文字 1. 插入文字藝術師 2. 轉換文字形狀 3. 編輯圖案形狀 4. 填滿漸層色彩 5. 指定文字外框樣式 活動四 製作展示表單 1. 新增投影片	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	1. 宏全資訊-PowerPoint2021 小創客做簡報 2. 教學影片

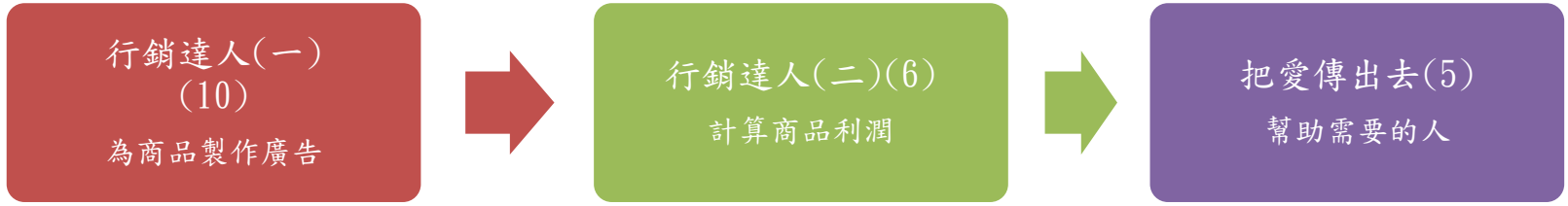
						2. 設定漸層色彩背景 3. 輸入投影片標題 4. 插入表格、編輯表格 5. 插入圖片 活動五 臉書打卡教學 1.選取要上傳照片 2.照片說明，可加邊框特效 3.新增到貼文，選取圖示，選擇打卡 4.選取地點 5.發布上傳		

◎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 114 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)

<table>
<tr><td>學習主題名稱
(中系統)</td><td>Scratch 之
行銷大師</td><td>實施年級
(班級組別)</td><td>四年級</td><td>教學節數</td><td>本學期共(　21　)節</td></tr>
<tr><td>彈性學習課程
四類規範</td><td colspan="5">1. ■統整性探究課程（■主題□專題□議題）</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="5">關係與表現-使用 Scratch 程式設計軟體，解決生活中遇到的問題。</td></tr>
<tr><td>本教育階段
總綱核心素養
或校訂素養</td><td colspan="5">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~~。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="5">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。</td></tr>
<tr><td>配合融入之領域
或議題
有勾選的務必出現在學習表現</td><td colspan="3">□國語文　□英語文　□英語文融入參考指引　□本土語
■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　■科技融入參考指引</td><td colspan="2">□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</td></tr>
<tr><td>表現任務
須說明引導基準：學生要完成的細節說明</td><td colspan="5">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。</td></tr>
<tr><td colspan="6">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)</td></tr>
</table>



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. 撰寫商品廣告腳本 2. 使用 scratch 繪圖工具繪製商店場景。 3. 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 11-16 週	6	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. 計算販賣產品的成本與售價的關係，進而計算出產品利潤。 2. 使用 scartch 數學	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

			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。		積木製作出利潤計算機			題：Scratch 國中小年段教學課程
第 17-21 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. 規劃小組的盈餘使用方式。 2. 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勹。 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。