

臺南市善化區大成國民小學 115 學年度(第 1 學期)四年級彈性學習 數閱 E 世代 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	資料整理大師 I	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	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係:體會認識資訊軟體的運用與生活的關係				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解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，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	能結合藝術與科技媒體，設計「餅乾製作流程」文案				
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		
總結性 表現任務 須說明引導基 準：學生要完成 的細節說明	PPT 與餅乾的邂逅:能應用 PPT 軟體完成餅乾文案，並發表分享。				
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)					
我們與 PPT 的距離 (6) 學會PPT基本操作 ➡ PPT與餅乾的邂逅 (14) 能應用PPT軟體介紹餅乾製作過程，及 分享心得					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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 1-6 週	6	我們與 PPT 的 距離	科 E1 了解平日 常 見科技產品的用途 與運作方式。	PPT 基本 操作	學會 PPT 基本 操作。	1. 聆聽與問答:教師講解並回 答教師提問 2. 實作: ● 認識 PPT 基本介面 ● 學會圖片、文字、背 景、動畫…等修改調整 ● 製作一頁式簡報	能完成 PPT 基本操作	網路資源
第 7-21 週	14	PPT 與餅乾的邂 逅	綜 2c-II-1 蒐集 與 整理各類資 源，處理個人日常 生活問題。 國 6-II-4 書寫 記敘、應用、說明 事物的作品。 藝 1-II-6 能使用 視覺元素與想像 力, 豐富創作主 題。	PPT 軟體	1. 能應用 PPT 軟體 說明並介 紹餅乾製 作過程， 及分享心 得。 2. 網路搜尋 資料統整 歸納。	1. 聆聽:教師講解 2. 實作: ● 利用關鍵字蒐集網路資 料 ● 判斷網路資料可用性 ● 整理報告所需資訊 ● 製作簡報內容 ● 版面美編設計 ● 完成簡報 3. 發表:發表分享	1. 完成電子 檔並上傳 成功 2. 發表分享	網路資源

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市善化區大成國民小學 115 學年度(第 2 學期)四年級彈性學習數閱 E 世代課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	資料整理大師 II	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	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係:體會認識資訊軟體的運用與生活的關係				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	能結合藝術與科技媒體，設計主題文案；能初步了解並操作 SCRETCH，順利銜接高年級主題課程				
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	
總結性 表現任務 須說明引導基 準：學生要完成 的細節說明	完成資料整理大師任務： 1. 能使用 CANVA 完成主題簡報並發表分享。 2. 能運用 Scratch 編寫出簡單程式並順利執行。				
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)					
轉角遇見 CANVA (15) 學會 CANVA基本操作並完 成主題簡報 ➡ SCRETCH初體驗 (5) 認識程式設計與積木式語言					

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 1-15 週	15	轉角遇見 CANVA	科 E1 了解平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。 綜 2c-II-1 蒐 集與 整理各類 資源，處理個 人日常生活問 題。 國 6-II-4 書 寫記敘、應 用、說明事物 的作品。 藝 1-II-6 能 使用視覺元素 與想像力，豐富 創作主題。	CANVA 基本 操作	1. 學會 CANVA 基本操 作 2. 能應用 CANVA 軟體 說明並介紹麵包製 作過程，及分享心 得。 3. 網路搜尋資料統整 歸納。	1. 聆聽:教師講解 2. 基本操作 ● 利用帳號正確登入 CANVA ● 認識 CANVA 基本介面 ● 學會圖片、文字、背 景、動畫…等修改調整 ● 設計單張作品(卡片、 海報…等) 3. 主題製作: ● 利用關鍵字蒐集網路資 料 ● 判斷網路資料可用性 ● 整理報告所需資訊 ● 製作簡報內容 ● 版面美編設計 ● 完成簡報 4. 發表:發表分享	1. 完成電子 檔並上傳成 功 2. 發表分享	網路資源
第 16-21 週	5	SCRETCH 初 體驗	綜 2c-II-1 蒐 集與 整理各類 資源，處理個 人日常生活問 題。 資 E3 應用運算 思維描述問題 解決的方法。	Scratch 操 作介面、 程式設計與 積木式語言	編寫簡單程式	1. 聆聽與問答:教師講解並回 答教師提問 2. 實作: ● 學會登入 SCRETCH 線上 版 ● Scratch3.0 一起說故事	完成編寫簡 單程式	網路資源 均一平台 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch 宜蘭 scratch 3 https://s3.ilc.edu.tw/curriculum/