

花蓮縣明義國民小學 114 學年度四年級第 1 學期校訂課程計畫 設計者：吳尚汾

1、課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)**

1. ☒統整性主題/專題/議題探究課程：資訊課程

2. 其他類課程：☐本土語文/新住民語文☐服務學習☐戶外教育☐班際或校際交流☐自治活動☐班級輔導☐學生自主學習

2、學習節數：每週(1)節，實施(20)週，共(20)節。

3、素養導向教學規劃：

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標/學習重點	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
一	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	●課程說明 1.說明課規及教室使用規則 2.說明本學期課程內容與評量方式	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	
二	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	classroom與線上教室應用練習 ●線上系統平台之基本功能操作 ●遠端教室及雲端平台之使用與維護 ●各類生產力應用軟體、平台的基礎使用	1	花蓮縣親師生平台 https://pts.hlc.edu.tw/	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	
三	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	Email應用練習與網路禮儀(資訊素養) ●收發電子郵件練習 ●電子郵件使用規範及網路禮儀	1	Google雲端服務	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	

四	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	<u>雲端服務-雲端硬碟使用及檔案傳輸</u> ●說明資訊課作業存檔規則、FTP檔案上傳方式及操作練習。 ●檔案管理基本概念	1	Google 雲端 服務	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	
五	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	chromebook教學 ●chromebook使用及基本操作練習 ● <u>貓咪盃競賽說明及得獎作品觀摩</u>	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考1
六	A2 系統思考與解決問題	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<u>Xmind心智圖與Chat everywhere或Gemini等AI平台應用練習</u> ●Xmind心智圖基本工具說明 ●Xmind快速鍵介紹及練習 ●利用Chat everywhere或Gemini以進行主題分析 ●將AI分析內容進行主動整理後製作為Xmind主題心智圖	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	環E10 覺知人類的行為是導致氣候變遷的原因。	
七	A2 系統思考與解決問題	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<u>Xmind心智圖與Chat everywhere或Gemini應用練習</u> ●利用Chat everywhere或Gemini進行主題分析 ●將AI分析內容進行主動整理後製作為Xmind主題心智圖	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		
八	A2 系統思考與解決問題	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<u>draw.io心智圖與Chat everywhere或Gemini應用練習</u> ●利用Chat everywhere或Gemini	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	

			進行mermaid語法呈現方式進行分析 ●將AI分析之mermaid代碼輸入draw.io生成心智圖				環E10 覺知人類的行為是導致氣候變遷的原因。	
九	A2 系統思考與解決問題	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	●健康促進問卷 <u>雲端服務-Canva 與 Google簡報</u> ●簡報基本功能說明與練習 ●簡報版面設計與製作	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式	
十	A2 系統思考與解決問題	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	<u>雲端服務-Canva簡報與Chat everywhere應用練習</u> ●利用Chat everywhere或Gemini進行主題分析 ●網路資源蒐集與應用原則_創用CC ●簡報製作及動態設計	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		期中考週
十一	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●利用已蒐集之主題相關資訊進行分鏡概念規畫及分鏡製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式語言教育-運算思維與設計思考2
十二	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●標題製作及選單按鈕製作 ●封面背景製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式語言教育-運算思維與設計思考3
十三	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●基本程式模組介紹 ●角色座標概念說明 ●動作程式說明與練習(定位及滑行)	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式語言教育-運算思維與設計思考4

十四	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●標題及選單按鈕動態製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考5
十五	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●標題及選單按鈕動態製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考6
十六	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●外觀程式說明與練習 ●標題及選單按鈕外觀程式設定	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考7
十七	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●外觀程式說明與練習 ●標題及選單按鈕外觀程式設定	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考8
十八	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●封面作品觀摹	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考9
十九	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	●學力測驗問卷填答 SCRATCH動畫教學 ●封面作品觀摹	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考10 期末考週
廿	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	●資安素養- 網路資源合理引用 ●資安素養-網路詐騙	1	資安素 養網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科 E1 了解平日 常見科技產品 的用途與運作 方式。	

備註：

- (1) 資訊教育課程依花蓮縣國民小學資訊科技課程教學架構規劃，並納入縣訂程式教育3-6年級合計至少需36節。
- (2) (依據教育部國民及學前教育署104年5月6日臺教國署學字第1040050178號修訂之「各級學校學生安全健康上網實施計畫」，將學校執行學生正確使用網路相關議題 (防制不當使用網路、資訊倫理、資訊教育)納入課程規劃及教育宣導實施，並列總體課程計畫審查要項，完成學生安全健康上網工作計畫之訂定、實施及定期成果檢核與精進。

1、課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)**

1. ☒統整性主題/專題/議題探究課程： 資訊課程

2.其他類課程：☐本土語文/新住民語文☐服務學習☐戶外教育☐班際或校際交流☐自治活動☐班級輔導☐學生自主學習

2、學習節數：每週(1)節，實施(20)週，共(20)節。

3、素養導向教學規劃：

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標/學習重點	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註
一	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	課程說明與規範 ● 課程說明 1.說明課規及教室使用規則 2.說明本學期課程內容與評量方式	1		口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	
二	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E1 認識常見的資訊系統。	classroom與線上教室應用練習 ●線上系統平台之基本功能操作 ●遠端教室及雲端平台之使用與維護 ●各類生產力應用軟體、平台的基礎使用 ● <u>發明展競賽說明及得獎作品觀摩</u>	1	花蓮縣親師生平台 https://pts.hl.c.edu.tw/	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	
三	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	資安素養 網路言論及法律問題 ● <u>發明展競賽發想及POE Ai應用</u>	1	資安素養網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		

四	A2 系統思考與解決問題	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	AI新興科技 ●Gamma AI簡報生成	1	Canva 官網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		
五	A2 系統思考與解決問題	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	AI新興科技 ●Gamma AI簡報生成	1	Canva 官網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		
六	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●背景製作與設定 ●選單程式說明與撰寫 ●字幕製作與角色造型選用 ●emoji應用	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考11
七	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	● 健康促進問卷 SCRATCH動畫教學 ●背景製作與設定 ●選單程式說明與撰寫 ●字幕製作與角色造型選用	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考12
八	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●字幕製作與角色造型選用 ●字幕與角色程式設定(顯示與隱藏)	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考13
九	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●耳機使用方式及規定與字幕錄音	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考14
十	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●字幕錄音與字幕造型程式說明 ●字幕程式撰寫與場景切換	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考15

								期中考週
十一	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●函式積木應用及示範說明 ●定義程式說明及應用	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考16
十二	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色動態程式設定 ●角色造型改作說明與練習	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考17
十三	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色動態程式設定 ●向量繪圖基本繪圖概念及工具說明 ●角色造型改作-五官	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考18
十四	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色造型改作-身體	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考19
十五	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色造型切換程式說明與製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考20
十六	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色造型切換程式說明與製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考21
十七	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH動畫教學 ●角色造型切換程式說明與製作	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現		●縣定程式 語言教育- 運算思維與

						課堂觀察		設計思考22 畢業考週
十八	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	●學力測驗問卷填答 SCRATCH 動畫教學 ●配樂選用與程式撰寫	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考23 畢業典禮
十九	A2 系統思考與解決問題	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	SCRATCH 動畫教學 ●作品觀摹	1	SCRA TCH官 網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察		●縣定程式 語言教育- 運算思維與 設計思考24 期末考週
廿	B2 科技資訊 與 媒體素養	資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	<u>資安素養</u> <u>認識網路資料的安全防護</u>	1	資安素 養網	口頭發表 作品檔案 實作表現 課堂觀察	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	