

## 高雄市田寮區新興國小校訂課程教學設計

### 《新興閱世界(四年級上學期)》

主題：

#### 一、教學設計理念說明

在108課綱下，跨領域學習、長文考題、自主學習成為趨勢，因此「閱讀素養」成為孩子非常重要的能力。

閱讀能力需要靠先天發展與後天學習。先天，需要孩子身心發展成熟；後天，需要有人帶領他看書、培養足夠的識字量與口語運用等。因著不同的認知發展，打好每個階段基礎，才能協助孩子從閱讀，深化到思考與表達。

透過本課程設計，期許學生除了複習前一學期所教的閱讀技巧外，還能善用數位閱讀資源，並且依照自己的興趣來閱讀各類文本，進而提升識字量。

在三年級的課程中，熟悉了視窗界面的操作、網際網路及雲端服務的運用，學生透過循序漸進的步驟，逐漸熟悉資訊科技與生活的密切關聯性，四年級上學期的課程，以生活中密切相關的文書處理為主，另外開始讓孩子接觸積木程式，透過程式的思考與訓練，強化邏輯思考，在面對問題時能更有條理、更有系統的逐層思考。

善加使用資訊科技工具，可以迅速而廣泛的獲得資訊，提高個人的學習效能與工作效率，更能增進與他人合作及溝通，並有利於個人主動學習與終身學習習慣的養成。然而，資訊科技工具的運用，除了正面的效益，相反的，也可能產生不當的後果，例如不當使用造成個人的身心傷害，智慧財產權的歸屬與侵犯，以及利用資訊科技犯罪等。故而，培養學生有效的使用資訊科技工具，並瞭解資訊科技與人類社會相關的議題，應是學校資訊教育的中心主題。

#### 二、教學活動設計

領域/科目	國語文、社會、 綜合活動、資訊	設計者	陳順華、侯人俊、 洪素敏、邱淑惠、 楊淑玲、洪心怡、 黃音
實施年級	四年級上學期	總節數	40
單元名稱	大家一起來複習(3節)、數位閱讀(10節)、為愛朗讀(3節)、介紹書的方法(5節)、文書小達人(14節)、運算思維-基礎程式設計(2節)、網路花花世界-AI帶來的影響(3節)		
設計依據			
核心素養			

總綱核心素養		領綱核心素養	
		<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p>	
<p>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。</p> <p>E-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。</p> <p>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。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p>國語文</p> <p>1a-II-1展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>3b-II-1透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p>	<b>學習內容</b>
			<p>Aa-II-2 不同群體（可包括年齡、性別、族群、階層、職業、區域或身心特質等）應受到理解、尊重與保護，並避免偏見。</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p>

		<p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p>	<p>Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。</p> <p>Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。</p> <p>Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p>
<b>學習目標</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解一本書的由來，並且知道圖書館的硬體與軟體(數位)資源。</li> <li>2. 認真學習且樂於分享，最後善用現有資源解決問題。</li> <li>3. 能根據自己的興趣找到喜愛的書，並知道如何分享。</li> <li>4. 導引學生了解文書處理軟體的生活應用。</li> <li>5. 使用文書處理軟體將文章排版、製作海報、功課表。</li> <li>6. 能使用文書處理軟體繪製校園平面圖。</li> <li>7. 認識程式，並了解生活中使用程式控制的地方。</li> </ol>		
<b>表現任務</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用圖書館目錄系統找出老師指定的書。</li> <li>2. 使用行動載具完成老師的指定任務。</li> <li>3. 學生使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。</li> </ol>		

		<p>4.學生使用老師教過的方法來介紹一本書。</p> <p>5.能使用文書處理軟體進行版面設定、文章排版。</p> <p>6.透過繪製校園平面圖，了解所生活的環境，及軟體使用技巧。</p> <p>7.能美化文章版面，使用圖表增加文章可讀性。</p> <p>8.了解 AI 科技的發展現況，思考如何善用 AI 科技協助問題解決。</p>		
議題融入	實質內涵	<p>閱 E10 中、高年級：能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。</p> <p>閱 E12 培養喜愛閱讀的態度。</p> <p>閱 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>生 E3 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。</p>		
教材來源 教學資源		<p>閱讀網站、CIRN、各類書籍、電腦、自編</p> <p>一、教學 ppt、圖書館、各類書籍、電腦、行動載具</p> <p>二、數位閱讀資源：</p> <p>1.解密圖書 DNA <a href="http://libdna.nlpi.edu.tw/LearnSection/Index">http://libdna.nlpi.edu.tw/LearnSection/Index</a></p> <p>2.圓夢繪本資料庫 <a href="https://storybook.nlpi.edu.tw/all-books-filter.aspx?SearchType=15&amp;SearchVal=4#">https://storybook.nlpi.edu.tw/all-books-filter.aspx?SearchType=15&amp;SearchVal=4#</a></p> <p>3.兒童文化館 <a href="https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=2">https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=2</a></p> <p>三、電腦教室電腦、網際網路</p>		
<b>教學活動設計</b>				
<b>教學活動內容及實施方式</b>		<b>評量</b>	<b>時間</b>	<b>備註</b>
<p>單元一、大家一起來複習</p> <p>【導引問題】還記得如何聰明的使用圖書館嗎?</p> <p>學生表現任務：</p> <p>1.依據十大分類法，找到老師指定的圖書。</p> <p>2.學生回答索書號的數字意義。</p>		口頭評量	3 節	圖書館藏

<p>書標上的「索書號」的數字代表什麼呢？</p> <p>947.41 4043 V.8C.2 00031900</p> <p>分類號 按圖書內容給予號碼。 中文圖書分類法， 有十大類。</p> <p>作者號 將作者姓名，依四角 號碼或五筆檢字法… 等方法給予號碼。</p> <p>冊次號 複本號 v.8 c.2</p> <p>v.8—冊次號：成套的圖書中的第8冊。 c.2—複本號：相同的書，在同一圖書館中有第2本。</p> <p>3.學生回答中文十大分類法。</p> <p>書標</p> <p>分類號 874.59</p> <p>作者號 2745</p> <p>冊次號 複本號 V.43C.2 0003215</p> <p>4.學生使用行動載具查詢館藏目錄。</p>			
<p>單元二、數位閱讀</p> <p>【引起動機】</p> <p>一、你知道哪些線上閱讀的網站呢？</p> <p>【主要活動】</p> <p>網站介紹：</p> <p>一、解密圖書 DNA</p> <p><a href="http://libdna.nlpi.edu.tw/LearnSection/Index">http://libdna.nlpi.edu.tw/LearnSection/Index</a></p> <p>(一)教師介紹漢字演進與學習方式。</p> <p>(二)學生使用行動載具來進行數位閱讀。</p>	口頭評量	10 節	使用行動載具上網

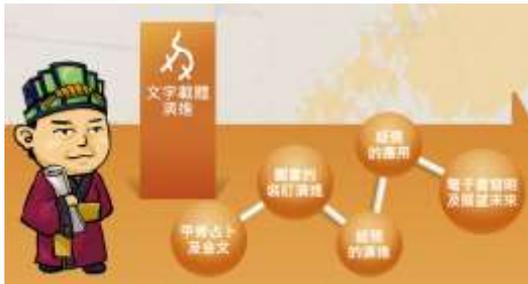
**想一想：**

1. 你知道文字從什麼時候開始出現的嗎？
2. 你知道文字又是誰所發明的呢？
3. 有了文字的出現，對於人類的生活與文明，有什麼影響？請試著說說看，想一想。



**互動內容說明：**

文字的發明，相傳是黃帝的史官倉頡所造，傳說他造字時「天雨粟而鬼夜哭」，以如此震天動地的形容來表現發明文字的偉大。漢字經過數千年歷史的演變，經歷了早期的圖畫文字、甲骨文、古文、篆書、隸書、楷書、行書、草書，以及印刷術發明後為適應印刷要求，而逐漸派生出來的各種印刷字體，至今仍被廣泛使用的古文字之一。



**想一想：**

1. 你知道什麼是甲骨文？
2. 甲骨文的出現，主要是作為何種用途居多呢？
3. 甲骨文的出現，又帶給人類文明有何影響呢？請您想一想，並且試著說明。



**互動內容說明：**

本單元透過甲骨占卜的體驗，重溫古老國畫神秘的一面。運用數位互動方式引導使用者進行占卜，體驗甲骨在神權時代裡，作為王室占卜的龐大文獻紀錄，隱約與現代圖書館之間所擁有的相似之處。



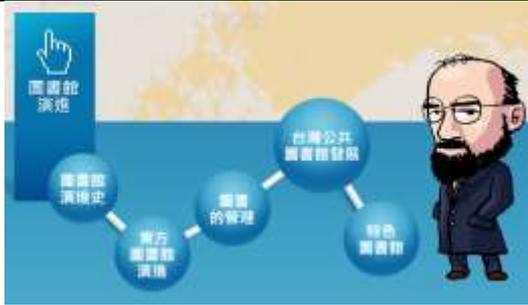
**想一想：**

1. 你知道中國的四大發明之一「活字印刷術」是誰發明的？
2. 到了元代時期，王禎又是如何把活字印刷術做了改善呢？
3. 現代的「彩色印刷」又與古代的「活字印刷術」有何差別？



**互動內容說明：**

本單元提供民眾體驗鉛字排字印刷的過程，民眾可以任意組合、旋轉字體的大小，並選擇喜歡的油墨，經過進行操作，透過體驗過去的排字印刷方法，進而了解前人的努力與智慧結晶。



想一想：

1. 為什麼每個國家都需要圖書館？
2. 圖書館是如何被創造出來的呢？
3. 如果沒有圖書館，對人們所造成的影響又會有那些？

互動內容說明：

穿梭世界各地知名圖書館之圖像資料，讓您透過影片認識圖書館一名之由來，了解東西圖書館在開放對向、使用目的上的差異。

「觀看影片：圖書館演進史」

(三)學生心得分享。

## 二、圓夢繪本資料庫

<https://storybook.nlpi.edu.tw/all-books-filter.aspx?SearchType=15&SearchVal=4#>

(一)教師介紹網站內涵與使用方式。

介紹「圓夢繪本資料庫」：圓夢繪本資料庫以「為自己圓一個繪本創作的夢」為主要目標，並以「原創精神」為特色，打造繪本創意作品交流園地與作品展示舞台。100年12月建置上線，初期主要收錄學生繪本作品，103年起擴大收錄地方特色繪本及得獎繪本作品，至今繪本數量超過1124種。

### 1.學生創作



### 2.地方特色



### 3.優賞作品

 <p>(二)學生使用行動載具來進行數位閱讀。 (三)學生心得分享。</p> <p>三、兒童文化館 <a href="https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=2">https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=2</a></p> <p>(一)教師介紹網站內涵與使用方式。</p>  <p>(二)學生使用行動載具來進行數位閱讀。 (三)學生心得分享。</p>			
<p>單元三、為愛朗讀</p> <p><b>【引起動機】</b></p> <p>一、你知道如何富有感情的唸一本書嗎?</p> <p><b>【主要活動】</b></p> <p>一、教師說明朗讀表達的聲音技巧。 參考教學：<a href="https://youtu.be/1dRxQmxrEkE">https://youtu.be/1dRxQmxrEkE</a></p> <p>(一)咬字發音 (二)樂句及斷句 (三)抑揚頓挫 (四)朗讀表達技巧重點：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.找斷句：文法、邏輯</li> <li>2.給強調：主詞、形容詞</li> <li>3.有樂句：方向性、節奏感</li> </ol> <p>二、教師示範朗讀文本段落。</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>一、學生練習朗讀文本。 二、學生上台進行朗讀活動。</p>	口頭評量	3 節	圖書館藏
<p>活動四、介紹書的方法</p> <p><b>【引起動機】</b></p> <p>你要如何介紹一本自己喜愛的書?</p>	口頭評量	5 節	圖書館藏

<p><b>【主要活動】</b></p> <p>1.方法一：簡單四步驟，認識一本書。          步驟一：閱讀書名（篇名）和序言（導言）。          步驟二：閱讀標題、目錄。          步驟三：閱讀書提供的廣告。          步驟四：翻開內頁，挑一些段落閱讀。</p> <p>2.方法二：介紹一本書的三步驟。          一種人：這本書適合誰看？          一個架構：這本書在說什麼？          一個運用：這本書讓我學到什麼？我會運用嗎？</p> <p><b>【總結活動】</b></p> <p>1.大家來練習介紹自己喜歡的書吧！</p>			
<p>單元四、文書小達人</p> <p>一、我的校園-文書處理軟體初體驗-校園平面圖</p> <p>(一)文書處理軟體在生活中的運用。</p> <p>1、記事本、word 功能上的差別</p> <p>2、分析校園空拍平面圖，並以原有平面圖刷淡作為基底，請同學使用刷淡的基底圖描出平面圖。</p> <p>(二)製作標題、插入圖形、文字方塊</p> <p>1、輸入校園平面圖標題、設定字型、大小、顏色</p> <p>2、插入圖形，並在圖形中編輯文字，完成平面圖上的元件</p> <p>(三)使用 Word 繪製校園平面圖</p> <p>1、配合 shift 輔助鍵畫出正圓、正多邊形。</p> <p>2、配合填滿工具，將平面圖上元件上色，完成平面圖。</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>3節</p>	<p>文書處理軟體</p>
<p>單元四、文書小達人</p> <p>二、我的功課表-製作功課表</p> <p>(一)展示班級功課表，分析功課表中的表格功能</p> <p>1、認識表格的使用</p> <p>2、表格的欄、列、儲存格、使用 tab 鍵增加列</p> <p>(二)使用表格繪製功課表</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>3節</p>	<p>文書處理軟體</p>

<p>1、使用 Ctrl+C、Ctrl+V 快速鍵，複製並貼上功課表內容</p> <p>2、使用合併儲存格功能，將半天課程下午欄位合併</p> <p>(三)加入插圖、合併、分割儲存格，使功課表更生動</p> <p>1、將功課表表格外框改為不同線條</p> <p>2、功課表標題欄位設定網底顏色，完成功課表</p>			
<p>單元四、文書小達人</p> <p>三、我最喜歡的運動-文章排版</p> <p>(一)請同學討論，自己最喜歡的運動項目，由老師提供已完成尚未排版的文章，供同學排版練習</p> <p>1、使用 Enter 斷行功能，將文章分段</p> <p>2、設定文章標題文字為16號、選定適當字型</p> <p>(二)設定縮排、邊界、段落距離</p> <p>1、使用尺規，將每一段第一行使用拖拉方式設定縮排</p> <p>2、由版面尺寸，設定上、下、左、右邊界</p> <p>3、設定每一行的行距，使文章看起來更舒適</p> <p>(三)完成文章排版</p> <p>1、加入插圖，設定文章與圖片格式</p> <p>2、增加框線與邊框，讓文章更引人注目</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>3節</p>	<p>文書處理軟體</p>
<p>單元四、文書小達人</p> <p>四、漂亮的流程圖-好用的 SmartArt</p> <p>(一)建立 SmartArt 圖形</p> <p>1、說明文章、簡報中的圖表呈現方式，可更加能吸引目光</p> <p>2、討論圖表、圖示使用時機</p> <p>(二)建立 smartArt 項目和內容</p> <p>1、插入 SmartArt 圖表，練習如何控制 SmartArt 內部元件</p> <p>2、變更 SmartArt 色彩和樣式</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>2節</p>	<p>文書處理軟體</p>
<p>單元四、文書小達人</p> <p>五、發行班刊</p> <p>(一)班刊的組成內容</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>3節</p>	<p>文書處理軟體</p>

<p>1、班刊版面編排，討論班刊應有文章、作品照片、框線等元件</p> <p>2、設定班刊頁首、頁尾和頁碼</p> <p>3、編輯班刊圖片</p> <p>(二)班刊的排版</p> <p>1、設定文章段落、縮排</p> <p>2、作品文章加入外框</p> <p>(三)出版班刊</p> <p>1、加入發行日期</p> <p>2、練習班刊電子檔加入外部超連結</p> <p>3、將班刊發布為 pdf 出刊</p> <p>4、說明 pdf 格式的應用</p>			
<p>單元五、運算思維-基礎程式設計</p> <p>(一)認識 E 世代島嶼學習樂園</p> <p>1、如何登入 Egame，使用 openID</p> <p>2、Egame 關卡介紹</p> <p>(二)打寇島闖關體驗</p> <p>1、請學生練習拖拉機木程式，使用序列完成關卡</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>2節</p>	<p>瀏覽器</p>
<p>單元六、網路花花世界-AI 帶來的影響</p> <p>(一)AI 時代的來臨</p> <p>1、2022年 ChatGPT 帶來的改變</p> <p>2、老師展示 ChatGPT 撰寫文章，討論 AI 對我們生活可能產生的影響</p> <p>(二)AI 自動繪圖</p> <p>1、老師展示使用 canva 文字描述，自動成圖，請學生討論 AI 產生的圖和實際的圖有何差異</p> <p>2、學生練習使用 canvaAI 繪圖。</p> <p>(三)AI 自動成片</p> <p>1、老師展示使用 ChatGPT 生成的文章，透過剪輯軟體自動產生影片</p> <p>2、討論未來 AI 快速發展，可能影響的行業，應如何應對。</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>	<p>3節</p>	<p>瀏覽器</p>

## 國民小學及國民中學學生成績評量準則第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

一、紙筆測驗及表單：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。

二、實作評量：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。

三、檔案評量：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

### 評量標準與評分指引(參考)

表現任務		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.使用圖書館目錄系統找出老師指定的書。</li> <li>2.使用行動載具完成老師的指定任務。</li> <li>3.學生使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。</li> <li>4.學生使用老師教過的方法來介紹一本書。</li> <li>5.能使用文書處理軟體進行版面設定、文章排版。</li> <li>6.透過繪製校園平面圖，了解所生活的環境，及軟體使用技巧。</li> <li>7.能美化文章版面，使用圖表增加文章可讀性。</li> <li>8.了解 AI 科技的發展現況，思考如何善用 AI 科技協助問題解決。</li> </ol>				
		<b>評量標準</b>				
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
一	表現描述	能自己使用圖書館目錄系統找出老師指定的書籍。	透由老師提示，能使用圖書館目錄系統找出老師指定的書籍。	學生能和同學一起使用圖書館目錄系統找出老師指定的書籍。	學生和老師一起使用圖書館目錄系統找出老師指定的書籍。	未達 D 級
二		使用行動載具完成老師的指定任務。	學生能透由老師提示使用行動載具完成老師的指定任務。	學生能和同學一起使用行動載具完成老師的指定任務。	學生和老師一起使用行動載具完成老師的指定任務。	未達 D 級

三	學生使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。	學生能透由老師提示，使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。	學生能和同學一起使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。	學生和老師一起使用老師教過的朗讀技巧來朗讀文本。	未達 D 級
四	學生使用老師教過的方法來介紹一本書。	學生能透由老師提示，使用使用老師教過的方法來介紹一本書。	學生能和同學一起使用使用老師教過的方法來介紹一本書。	學生和老師一起使用使用老師教過的方法來介紹一本書。	未達 D 級
五	學生總是能使用文書處理軟體繪製校園平面圖。	學生經常能使用文書處理軟體繪製校園平面圖。	學生有時能使用文書處理軟體繪製校園平面圖。	學生無法使用文書處理軟體繪製校園平面圖。	未達 D 級
六	學生總是能使用文書處理軟體製作功課表，並完成文章排版。	學生經常能使用文書處理軟體製作功課表，並完成文章排版。	學生有時能使用文書處理軟體製作功課表，並完成文章排版。	學生無法使用文書處理軟體製作功課表及文章排版。	未達 D 級
七	學生總是能順利登入 e-game，並通過 5 個以上的關卡。	學生經常能順利登入 e-game，並通過 4 個以上的關卡。	學生能順利登入 e-game，並通過 2 個以上的關卡。	學生無法順利登入 e-game，也無法通過 e-game 的關卡。	未達 D 級
八	學生總是能順利說出 AI 能為我們做什麼事，對我們生活產生什麼影響。	學生經常能說出 AI 能為我們做什麼事，對我們生活產生什麼影響。	學生有時能說出 AI 能為我們做的事，對我們的生活有什麼影響。	學生無法說出 AI 能為我們做的事，以及對我們生活的影響。	未達 D 級
評量工具	口頭評量、實作評量				
分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	79 以下