

臺南市東區復興國民小學 109 學年度第一學期五年級彈性學習電腦課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

教材來源	PowerPoint2016 簡報輕鬆學	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (21) 節
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 正確認識簡報的功能。、製作簡報前的準備、規劃與素材蒐集和製作要訣。、認識 PowerPoint 的介面、投影片與播放技巧。、試作一份簡報與認識母片的觀念。Smart Art 觀念認識。 2. 學會簡報背景圖設定與簡報標題製作。、學習插入 SmartArt 圖形、學會底圖填滿與背景移除。學會設定文字格式與項目符號設定與複製投影片。 3. 了解簡報版面配置的技巧。、認識如何設計簡報首頁。、認識文字與圖的差異。、學會在簡報中使用項目符號及編號。、學會如何運用複製貼上與對齊。 4. 學習如何建立相簿。學會設定文字藝術師。學習插入表格與調整大小與輸入資料。學會美化表格插入鏤空邊框與設定背景音樂及影片切換。學習另存 WMV 影片。 5. 學習如何構思故事內容。學會設定所有背景圖案。學會設定主角與物件的位置放設。學會自訂旁白文字對話。學會設定畫效果。 6. 了解動作設定的原理與設計遊戲腳本概念。、學會製作標題與插入 GIF 動畫圖片。、製作題目與答錯、答對頁面及按鈕圖案。、學會動作設定與投影片切換設定。 7. 認識母片並且正確的運用。編輯母片。認識簡報流程。學會圖片複製及對齊分配。學會設定圖案效果。學會擷取運用網頁文字圖片。 8. 認識圖表與表格。學會插入表格。學會編輯與插入圖片設定。學會插入流程圖。學習瞭解版權。學會檔案轉換。學會動作按鈕設定。 		
相關領域	<p>【資訊】</p> <p>1-2-3 教導學生注意軟硬體的保養、備份資料等資訊安全概念。</p> <p>-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。</p> <p>3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

能力指標 (總綱核心素養)	【資訊】 1-2-3 教導學生注意軟硬體之保養、備份資料等資訊安全概念。 -2-2 熟悉視窗環境軟體之操作、磁碟之使用、電腦檔案之管理、以及電腦輔助教學應用軟體之操作等。 3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。				
融入議題之能力指標 (議題實質內涵)					
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量方式)	備註 融入議題能力指標
第一週 8/31~9/5	開學週		1		
第二週 9/6~9/12	【資訊】 1-2-1 2-2-2	一、認識簡報與	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第三週 9/13~9/19			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第四週 9/20~9/26	【資訊】 2-2-2 3-2-1	二、我的麻吉	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第五週 9/27~10/3			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第六週 10/4~10/10	【資訊】 1-2-3 3-2-1	三、網路安全防	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第七週 10/11~10/17			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第八週 10/18~10/24	【資訊】 2-2-2 3-2-1	四、動態相簿	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第九週 10/25~10/31			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十週 11/1~11/7			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十一週 11/8~11/14	【資訊】 1-2-1 3-2-1	五、黑羊與白羊故事屋	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十二週 11/15~11/21			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十三週 11/22~11/28			1	1. 口頭問答	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

				2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十四週 11/29~12/5	【資訊】 1-2-1 3-2-1	六、成語小學堂	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十五週 12/6~12/12			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十六週 12/13~12/19	【資訊】 1-2-1 3-2-1	七、專題報告	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十七週 12/20~12/26			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十八週 12/27~1/2			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十九週 1/3~1/9	【資訊】 1-2-1 3-2-1	八、專題報告	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第二十週 1/10~1/16			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

				3. 操作評量	
第二十一週 1/17~1/20			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市東區復興國民小學 109 學年度第二學期五年級彈性學習 電腦 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

教材來源	Scratch3.0 動化遊戲疊疊樂	教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (21) 節
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解程式設計於日常生活的應用、瞭解程式設計就是一種邏輯思考的活動、認識程式設計中，迴圈與平行的定義、學會啟動與操作 scratch、學會新增與刪除角色、學會更換舞台背景、學會編輯積木組件、學會開啟與存檔、學會刪除積木組件、學會自動整理對齊積木、學會更換角色造型 2. 認識專案創作流程、建立專案「我的水族箱」、學會新增舞台背景、了解座標的觀念、學會新增、刪除、縮放角色、學會新增備註、了解程式設計中常會需要抓錯與修正、學會角色信息設定、學會新增角色、學會修改角色造型、學會加入背景音樂、到程式設計學習網觀摩範例 3. 認識電子書、學會用 Scratch 做電子書、學會設定多個舞台背景、學會設定方向鍵的動作、學會設定按鈕與動作、學會設定廣播、學會製作開場對話劇情、學會將 scratch 檔案轉為 exe 執行檔 4. 了解 Scratch 可以做動漫、建立專案「自我介紹」、學會在適當的時機加入音效、學會設定廣播角色、學會縮放圖案、學會使用放大鏡、學會分辨向量圖與點陣圖、學會儲存與匯入角色、學會運用廣播功能於各種角色、完成「自我介紹」 5. 學會使用 Scratch 繪製背景與角色、設計遊戲角色動作、建立「Flappy Bird」、學會運用變數的概念設計關卡類遊戲、完成「Flappy Bird」 6. 學會用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲、建立「猴子接香蕉」專案、學會匯入外部音效、學會製作「計分器」與「計時器」、學會設計掉落物的程式組件、能重複利用現有的程式完成角色編輯、完成「猴子接香蕉」遊戲 7. 學會從網路上觀摩、下載他人分享的作品、學會製作關卡類遊戲，在不同關卡間切換背景與音樂、學會為角色設定不同得分機制、開啟現有專案並編修為「牙菌大作戰」、學會新增與設定角色動作(病毒)、完成「牙菌大作戰」學會讓角色不斷變換造型、學會製作迷宮類遊戲、學會開啟現有專案進行編修，製作「小精靈走迷宮」、學會設定角色動作、能發揮創意，修改現有專案、完成「小精靈走迷宮」 		
相關領域			

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

<p>能力指標 (總綱核心素養)</p>	<p>【資訊】 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p>				
<p>融入議題之能力指標 (議題實質內涵)</p>	<p>【自然與生活科技】 4-3-2-3 認識資訊時代的科技。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>				
<p>教學期程</p>	<p>能力指標-代號 (學習內容、學習表現)</p>	<p>單元名稱</p>	<p>節數</p>	<p>表現任務(評量方式)</p>	<p>備註 融入議題能力指 標</p>
<p>第一週 2/17~2/20</p>	<p>【資訊】 1-2-1 1-2-4</p>	<p>一、認識 Scratch</p>	<p>1</p>	<p>1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量</p>	
<p>第二週 2/21~2/27</p>	<p>2-2-1 3-2-3 4-3-5</p>		<p>1</p>	<p>1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量</p>	
<p>第三週 2/28~3/6</p>	<p>【自然與生活科技】</p>		<p>1</p>	<p>1. 口頭問答</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	4-3-2-3			2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第四週 3/7~3/13			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第五週 3/14~3/20			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第六週 3/21~3/27	【資訊】 2-2-2 3-2-3	二、我的水族箱	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第七週 3/28~4/3	3-3-3		1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第八週 4/4~4/10			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第九週 4/11~4/17	【資訊】 2-2-2 3-2-3	三、動畫電子書	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十週 4/18~4/24	3-3-3		1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

				3. 操作評量	
第十一週 4/25~5/1			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十二週 5/2~5/8	【資訊】 2-2-2 3-2-1	四、動漫狀況劇	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十三週 5/9~5/15	3-3-3		1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十四週 5/16~5/22			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十五週 5/23~5/29	【資訊】 3-2-1 3-3-3		五、飛翔的小鳥	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量
第十六週 5/30~6/5	4-2-1 4-3-5	1		1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十七週 6/6~6/12		1		1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

第十八週 6/13~6/19	【資訊】 3-2-1 3-3-3	六、猴子吃香蕉	1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第十九週 6/20~6/26	【數學】 C-R-02		1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	
第二十週 6/27~6/30			1	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	

◎「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標（學習重點）序號」，及是否為「自編」單元，或主題課程。

◎表現任務(評量方式)請具體敘寫。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。