

臺南市公立官田區嘉南國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習美學 E 創課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	創作小達人-大圳小記者	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節			
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	理解與應用：能認識 PowerPoint 製作原則，了解基本概念、各功能操作，習得簡報製作軟體技能，進而能應用於日常生活中各項計劃簡報製作並分享報告。							
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-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。							
課程目標	具備使用簡報製作與創作之能力：能正確認識 Powerpoint 軟體等功能，理解其運作原理，並能熟悉操作與應用，並進行創作，透過團隊成員合作討論、分享個人學習心得，提升資訊應用的基本素養。							
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 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	簡報小高手： 1. 認識 powerpoint 軟體等功能，理解其運作原理，並能熟悉操作與應用 2. 進行簡報創作：完成「我的好友」、「動態相簿」、「防治登革熱」等資料蒐集、簡報並完成上台報告。							
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)								
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 1~2 週	2	一、認識簡報與 powerpoint	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報的種類及簡報的功能。 2. 搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 正確認識簡報的功能。 2. 認識 PowerPoint 的介面、投影片與播放技巧。 3. 正確搜尋網路資源。 	<p>一、認識 powerpoint</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 什麼是 powerpoint 2. 教學資源與素材 3. powerpoint 能做甚麼 4. powerpoint 操作介面認識 5. 搜尋引擎簡介 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報功能與操作技巧。 	參考(小石頭) powerpoint 超簡單
第 3~5 週	3	二、我的麻吉 -- 介紹「我的好友」	(科)E8 利用創意思考的技巧	<ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報軟體編輯「我的好友」。 2. 插入 SmartArt 圖形設計簡報。 3. 上台介紹 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會簡報背景圖設定與簡報標題製作。 2. 能知道 SmartArt 圖形的基本功能與操作。 3. 學會設定文字格式與項目符號設定與複製投影片。 	<p>一、簡報設計師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報設計要領 2. 套用範本與文字藝術師 3. 新增投影片與插入線上圖片 4. 讓文字更有條理-項目符號 5. 輕鬆再製內頁-複製投影片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成「我的好友」簡報。 2. 完成上台報。 	參考(小石頭) powerpoint 超簡單
第 6~10 週	5	三、動態影音相簿	(科)E7 依據設計構想以規劃作品的製作步驟	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資料整理與分享並建立相簿。 2. 內頁視覺設計-群組與旋轉。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識如何建立相簿。 2. 學會設定物件群組。 3. 學會美化 	<p>一、創意的相簿簡報</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計封面-標題、照片裁剪與圖層 2. 群組組合與分解。 3. 簡報加入切換效果與音樂背景另存 WMV 影片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成「動態相簿」簡報。 2. 完成上台報告。 	參考(小石頭) powerpoint 超簡單

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

				3. 轉場特效與背景音樂。 4. 上台分享影片並報告。	表格插入鏤空邊框與設定背景音樂及影片切換。 4. 學習另存 WMV 影片			
第 11~15 週	5	四、專題報告 - 防治登革熱(上)	(資) E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 (健)2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。	1. 主題與製作流程規劃。 2. 蒐集整合資料。 3. 分組討論並撰寫文案。	1. 瞭解主題與製作流程 2. 蒐集相關資料並整合資料 3. 學會擷取運用網頁文字圖片並撰寫文案。	1. 分組討論蒐集資料並撰寫文案。 2. 以瀏覽器於搜尋引擎網站中搜尋登革熱相關圖文 3. 擷取圖文與應用。	1. 完成文案撰寫並存檔。 2. 完成「防治登革熱」資料蒐集。	參考(小石頭) powerpoint 超簡單
第 16~20 週	5	五、專題報告 - 防治登革熱(下)	(資) E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 (健)2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。	1. 表格與圖表的設計。 2. 用圖片美化簡報。 3. 上台報告	1. 認識圖表與表格。 2. 學會插入表格、編輯與插入圖片設定。 3. 學習瞭解版權。 4. 學會檔案轉換。	1. 「防治登革熱」簡報製作。 2. 上台報告。	1. 完成「防治登革熱」簡報。 2. 完成上台報告。	參考(小石頭) powerpoint 超簡單

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立官田區嘉南國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習美學 E 創課程計畫

課程名稱	運算思維-小小動畫師	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(18)節			
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	結構與功能:認識 scratch 程式設計的邏輯思考、使用拼圖程式,利用重複迴圈、選擇結構、運用邏輯,能創造變數、整合角色並分析設計動畫結構,了解程式設計的功能與生活中的應用。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力,並以創新思考方式,因應日常生活情境。 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	透過認識 scratch 軟體等功能,理解其運作原理,擬定舞台、角色、程式組件,創作與欣賞多媒體動畫作品。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	程式小創客: 1. 認識 scratch 程式軟體等功能,理解其運作原理,並能熟悉操作與應用 2. 完成「大魚追小魚」、「我的水族箱」創作並存檔、播放欣賞作品。							
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)								
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 1~3 週	3	一、認識 scratch	(資) E3 應用運算思維描述問題	1. 資訊科技在日常生活	1. 認識日常生活中的程	1. 個人實作。 2. 「舞台」程式製作。	1. 熟悉 Scratch 介	參考「巨岩」-scratch2.0

			解決的方法	<p>之應用。</p> <p>2. 更新與維護常用的軟體</p> <p>3. 遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>4. 繪圖軟體操作。</p> <p>5. 利用搜尋引擎及搜尋技巧找合適的網路資源</p>	<p>式設計軟體。</p> <p>2. 瞭解程式設計的流程。</p> <p>3. 瞭解 scratch 程式設計軟體與安裝方式。</p> <p>4. 認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色程式組件。</p> <p>5. 瞭解程式組件中的迴圈與平行概念。</p>		面操作。	程式設計小創客
第 4~8 週	5	二、製作動畫的舞台與角色--「貓抓魚」	<p>(科)E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p> <p>(藝)1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 認識視窗環境的軟體。</p> <p>2. 常用之繪圖軟體操作。</p> <p>3. 多媒體編輯軟體進行影音資料的</p>	<p>1. 讓學生認識 scratch 的操作介面。</p> <p>2. 學會執行與停止程式。</p> <p>3. 學生會更換舞台背</p>	<p>1. 個人實作。</p> <p>2. 「貓抓魚」動畫製作。</p> <p>3. 分享影片。</p>	<p>1. 完成「大魚追小魚」動畫。</p> <p>2. 播放欣賞作品</p>	<p>參考「巨岩」-scratch2.0 程式設計小創客</p>

				製作。	景。 4. 學會「貓抓魚」相同的積木組件。 5. 學會開啟舊檔與儲存檔案。			
第 9~14 週	5	三、我的水族箱	(科)E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 (藝)1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	1. 認識視窗環境的軟體。 2. 常用之繪圖軟體操作。 3. 多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	1. 學會從主題計畫開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計專案。 2. 建立專案「我的水族箱」。 3. 學會新增與命名舞台背景。 4. 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 5. 學會刪除、新增、縮放角色。 6. 學會使用	1. 個人實作。 2. 「我的水族箱」動畫製作。 3. 分享影片。	1. 完成「我的水族箱」動畫。 2. 播放欣賞作品。	參考「巨岩」-scratch2.0 程式設計小創客

					繪製功能(繪製水草)。			
第 15~20 週	5	四、海底世界—美人魚	(科)E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 (藝)1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	1. 認識視窗環境的軟體。 2. 常用之繪圖軟體操作。 3. 多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	1. 學會加入背景音樂。 2. 學會製作由方向鍵控制的角色(螃蟹、水母、魚)。 3. 學會新增與修改角色造型。 4. 學會設計角色會不斷變換的美人魚。 5. 學會設計背景會不斷變換的海底世界。	1. 個人實作。 2. 「海底世界—美人魚」動畫製作。 3. 分享影片。	1. 完成「海底世界—美人魚」動畫。 2. 播放欣賞作品。	參考「巨岩」-scratch2.0 程式設計小創客

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。