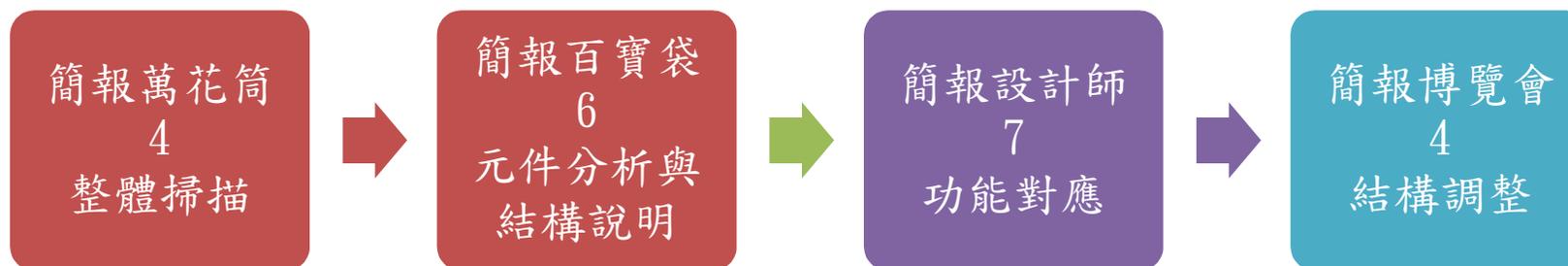


學習主題名稱 (中系統)	鹽水 e 指靈	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	結構與功能：認識簡報的概略結構，並透過各式元件(例如 SmartArt、轉場特效)來完成相對應的功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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	能理解簡報在日常裡的應用範疇，且能善用各式元件與功能來完成教師指定之專案，並依據回饋作出調整。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" 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 checked="" 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	簡報達人就是我 1. 能理解簡報的目的與簡報軟體能達成的功能。 2. 熟悉製作簡報軟體的功能，例如設定文字、動畫與轉場效果。 3. 能運用上述功能與元件實際產出鹽水景點簡報、四格動漫等專案。 4. 能上台報告並討論分享。				
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)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-4 週	4	簡報萬花筒	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. 簡報軟體概述 2. 簡報製作流程概述	能理解簡報軟體應用目的及製作流程。	1. 聆聽教師解說了解簡報是什麼、簡報可以做什麼。 2. 認識常見的簡報製作軟體。 3. 認識製作簡報的流程。 4. 認識 PowerPoint 操作介面。	能說出簡報軟體應用目的及製作流程。	小石頭 【PowerPoint 2019 簡報製作】
第 5-10 週	6	簡報百寶袋	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作	1. 投影片大小 2. 文字設定 3. 佈景主題設定 4. 圖片設定	能學會各種簡報工具：變更投影片大小、文字、佈景主	1. 變更投影片大小。 2. 輸入文字。 3. 套用佈景主題。 4. 設定文字格式與調整位置。	能依據老師指引實際執行各種簡報工具：變更投影片大	小石頭 【PowerPoint 2019 簡報製作】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

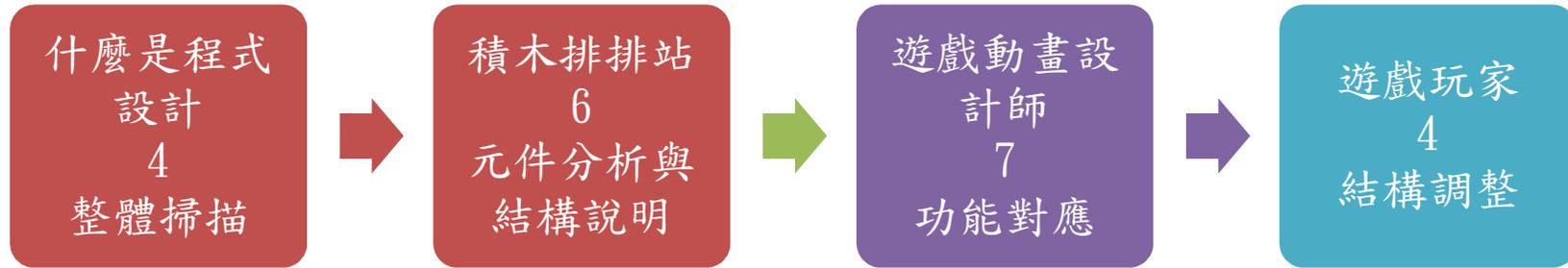
			圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	5. 轉場特效 6. 圖案與 SmartArt 7. 表格與統計圖	題、圖片、轉場特效、SmartArt 與統計圖。	5. 插入圖片與縮放。 6. 學會轉場特效與背景音樂。 7. 圖案與 SmartArt。 8. 表格與統計圖。	小、文字、佈景主題、圖片、轉場特效、SmartArt 與統計圖。	
第 11-17 週	7	簡報設計師	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 四格動漫 2. 鹽水景點專題簡報 3. 班級星座統計圖	能善用簡報工具製作出四格動漫、鹽水景點及星座統計圖等專案。	1. 能發想並製作出四格動漫。 2. 能上網蒐集資料並製作出鹽水景點簡報 3. 班級星座統計圖	能依據老師要求完成三項專案製作。	小石頭 【PowerPoint 2019 簡報製作】
第 18-21 週	4	簡報博覽會	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 英 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。	1. 作品賞析 2. 雲端分享	能賞析作品且能將作品置於雲端。	1. 同儕互相觀摩。 2. 在 Word2016 中支援運用 OneDrive 與 Google 雲端硬碟。	能給予其他作品回饋並能將作品放置於雲端。	小石頭 【PowerPoint 2019 簡報製作】

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

學習主題名稱 (中系統)	鹽水 e 指靈	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	結構與功能：認識程式設計的概略結構，並透過各式程式邏輯元件(例如迴圈、變數、條件判斷)來完成相對應的功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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	能認識程式設計與運算思維，並能利用 Scratch 裡的邏輯元件來設計出遊戲或動畫。				
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 type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" 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 checked="" 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	程式高手 1. 能對程式設計與積木式語言有基礎認識。 2. 能培養迴圈、條件式、變數等運算思維。 3. 以運算思維發展出三個遊戲與動畫專案。 4. 能闡述自己的設計理念、發表回饋。				
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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-4 週	4	什麼是程式設計	資 E1 認識常見的資訊系統。	1. 程式設計概述 2. 積木語言概述 3. Scratch 概述	能概略理解程式設計及積木式語言。 能下載安裝 Scrtach 軟體並進行基礎操作。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 取得 Scratch 線上版與離線版程式。 4. 認識 Scratch 操作介面。	能說出程式在生活裡的應用及常見語言，並能下載 Scrtach 安裝及操作。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】
第 5-10 週	6	積木排排站	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 角色 2. 迴圈 3. 座標 4. 條件式	能理解程式設計時角色、迴圈、座標、條件	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 了解座標的概念。 4. 認識條件式【如果】。	能依照老師指引分別作出角色、迴	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。	5. 廣播 6. 變數	判斷、廣播及變數等基礎元素，並進行操作。	5. 認識廣播輸入的概念。 6. 使用變數。	圈、條件判斷、廣播、變數等積木語言操作。	
第 11-17 週	7	遊戲動畫設計師	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。。	1. 百變造型師 2. 青蛙賽跑 3. 終極密碼	能運用上述程式設計元素與功能製作出動畫與遊戲專案。	1. 能運用角色及造型功能製作「百變造型師」專案。 2. 能運用條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」專案。 3. 能運用變數及條件判斷世來製作「終極密碼」專案	完成老師指定之三個專案。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】
第 17-21 週	4	遊戲玩家	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	作品試玩與賞析	能分享自己的創作理念、針對別人的作品給予回饋及修改自身作品。	1. 作品介紹及同儕作品觀摩 2. 針對回饋調整作品。	能發表自己的創作理念。 能給予同儕作品回饋。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。