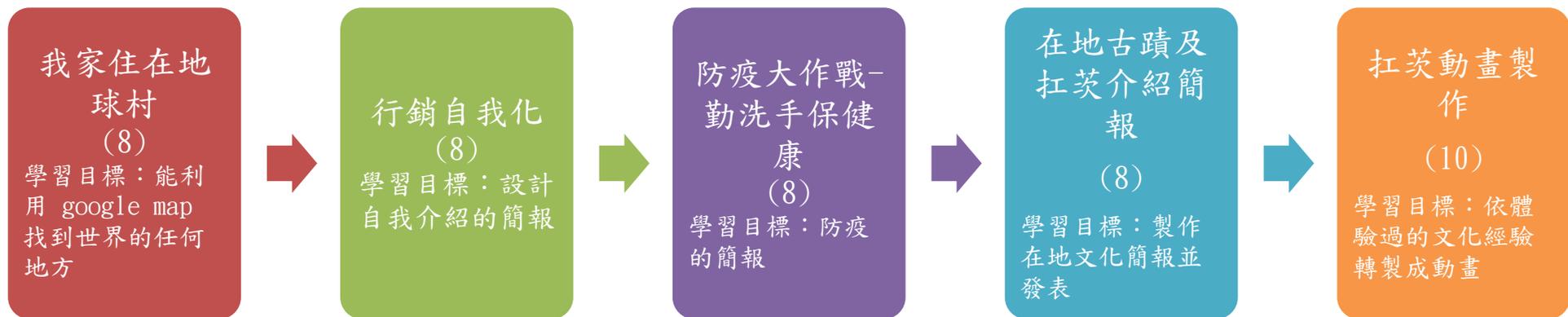


學習主題名稱 (中系統)	傳媒看世界	實施年級 (班級組別)	五上	教學 節數	本學期共(42)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關聯:透過簡報介紹自己居住社區的生活環境並體察社區與人之間的關聯				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度探究資訊科技與人類社會價值、信仰的關聯。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p> <p>自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p>				
課程目標	運用簡報軟體，整理並製作介紹社區生活環境的簡報，透過簡報的表達，探究並體驗在地古蹟及扛茨文化。				
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 type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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 checked="" 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	在地古蹟及扛茨文化簡報巡迴發表(10 頁)				
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
一~四	8	我家住在地球村	E2-使用資訊科技解決生活中簡單的問題。(資) E3-體會科技與個人及家庭生活的互動關係。(科)	Google 地圖	能利用 google map 找到世界的任何地方	1. 找到台灣與鄰近國家的位置 2. 找到世界各地的名勝古蹟或世界遺產	使用 google 地圖找到地圖上的位置並理解各洲各國的相對位置	自編自選教材
五~八	8	行銷自我	E6-認識與使用資訊科技以表達想法(資)	powerpoint 的基本技巧	設計自我介紹的簡報	1. 學習版面設定及文字格式設定 2. 套用圖片樣式	利用投影片介紹自己	自編自選教材

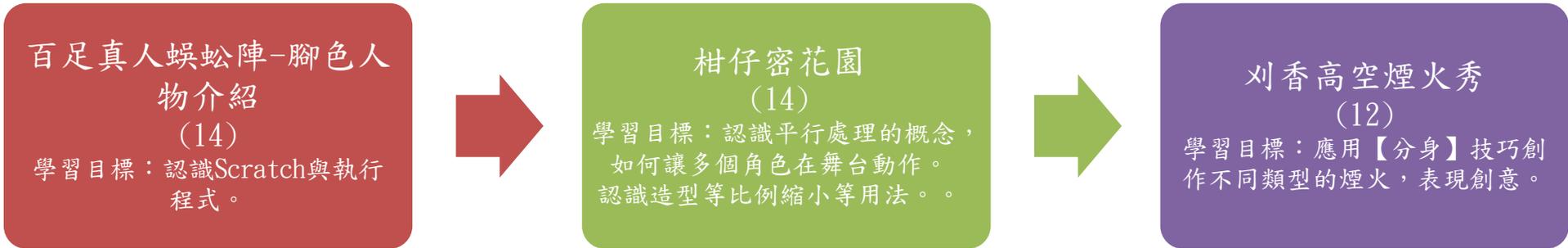
C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

九~十二	8	防疫大作戰-勤洗手保健康	p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。(資) p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。(資)	1.發想切題的主視覺。 2. 圖案與SmartArt 製作。	防疫的簡報	1. 認識防疫宣導簡報設計概念。 2. 切題的主視覺設計。 3. 使用內建圖案做禁止標誌。 4. 認識 SmartArt 加入網頁超連結。	運用投影片宣傳防疫要點	自編自選教材
十三~十六	8	在地古蹟及扛茨介紹簡報	p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。(資) a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。(資)	1.網路資源的應用。 2. 創用 CC 標示與應用。 3.發表技巧。	製作在地文化簡報並發表	1. 認識臺灣古蹟專題設計概念。 2. 認識維基百科。 3. 認識創用 CC 授權要素。 9. 將圖片裁剪成圖形。 10. 演練簡報並巡迴發表。	發表專題報告	自編自選教材
十七~二十一	10	扛茨動畫製作	p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。(資) p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。(資)	Scratch 基本技巧	依體驗過的文化經驗轉製成動畫	1. scratch 基本功能 動畫製作	完成 scratch 互動小動畫	

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	傳媒傳世界	實施年級 (班級組別)	五下	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用與關係：察覺生活中在地蜈蚣陣及慶典煙火互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度探究資訊科技與人類社會價值、信仰的關聯。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p>				
課程目標	運用科技與網路探究在地蜈蚣陣等在地文化的詳細資訊，並能轉換成線上的小遊戲，以體驗在地文化的多元性。				
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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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	設計結合在地蜈蚣陣及慶典煙火的遊戲				
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 1-7 週	14	百足真人蜈蚣陣-腳色人物介紹	t-III-1 運用常見的資訊系統。(資識) a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。(資識) r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。(數)	Scratch 基本操作	認識 Scratch 與執行程式。	1. 觀查看仔細：使用範例。 2. 概念聽清楚： (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 什麼是序列。	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 口頭問答：能說出什麼是序列。	1. 自編教材 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】
第 8-14 週	14	柑仔密花園	t-III-3 運用運算思維解決問題。(資識) s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。(數) 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表	Scratch 進階操作	1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 認識造型等比例縮小等用	1. 觀查看仔細：使用範例，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型。 2. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 自己畫角色。	口頭問答：能說出什麼是平行處理。	1. 自編教材 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			現創作主題。(藝)		法。			
第 15-20 週	12	刈香高空煙火秀	<p>t-III-3 運用運算思維解決問題。(資識)</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。(藝)</p> <p>r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。(數)</p>	Scratch 綜合能力運用	應用【分身】技巧創作不同類型的煙火，表現創意。	<p>1. 指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。</p> <p>2. 動手做一做：使用範例修改成上下左右四根齊發的煙火。</p> <p>動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。</p>	<p>1. 程式設計：改變煙火角度設計。</p> <p>程式設計：增加煙火數量與角度。</p>	<p>1. 自編教材</p> <p>老師教學網站影音多媒體</p>

◎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。