

臺南市官田區嘉南國民小學 113 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( 21 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>統整性探究課程</b> ( <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 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)					
<pre>                     graph LR                     A[認識簡報與 powerpoint (2) 熟悉簡報軟體的操作] --&gt; B[我的麻吉--介紹「我的好友」(3) 以SmartArt 圖形設計簡報]                     B --&gt; C[動態影音相簿(5) 以設計和轉場設計簡報]                     C --&gt; D[專題報告-防治登革熱(上)(5) 搜尋網路資源，設計簡報]                     D --&gt; E[專題報告-防治登革熱(下)(6) 圖表和表格設計簡報]                 </pre>					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	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。	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。	一、認識 powerpoint 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	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	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	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。	一、簡報設計師 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	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	1. 資料整理與分享並建立相簿。	1. 能認識如何建立相簿。	一、創意的相簿簡報 1. 設計封面-標題、照片裁剪與圖層	1. 完成「動態相簿」簡報。	參考(小石頭) powerpoint 超簡單

				<p>2. 內頁視覺設計-群組與旋轉。</p> <p>3. 轉場特效與背景音樂。</p> <p>4. 上台分享影片並報告。</p>	<p>2. 學會設定物件群組。</p> <p>3. 學會美化表格插入鏤空邊框與設定背景音樂及影片切換。</p> <p>4. 學習另存 WMV 影片</p>	<p>2. 群組組合與分解。</p> <p>3. 簡報加入切換效果與音樂背景另存 WMV 影片</p>	<p>2. 完成上台報告。</p>	
第 11~15 週	5	四、專題報告 - 防治登革熱(上)	<p>(資) E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>(健)2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。</p>	<p>1. 主題與製作流程規劃。</p> <p>2. 蒐集整合資料。</p> <p>3. 分組討論並撰寫文案。</p>	<p>1. 瞭解主題與製作流程</p> <p>2. 蒐集相關資料並整合資料</p> <p>3. 學會擷取運用網頁文字圖片並撰寫文案。</p>	<p>1. 分組討論蒐集資料並撰寫文案。</p> <p>2. 以瀏覽器於搜尋引擎網站中搜尋登革熱相關圖文</p> <p>3. 擷取圖文與應用。</p>	<p>1. 完成文案撰寫並存檔。</p> <p>2. 完成「防治登革熱」資料蒐集。</p>	<p>參考(小石頭) powerpoint 超簡單</p>
第 16~22 週	6	五、專題報告 - 防治登革熱(下)	<p>(資) E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>(健)2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。</p>	<p>1. 表格與圖表的設計。</p> <p>2. 用圖片美化簡報。</p> <p>3. 上台報告</p>	<p>1. 認識圖表與表格。</p> <p>2. 學會插入表格、編輯與插入圖片設定。</p> <p>3. 學習瞭解版權。</p> <p>4. 學會檔案轉換。</p>	<p>1. 「防治登革熱」簡報製作。</p> <p>2. 上台報告。</p>	<p>1. 完成「防治登革熱」簡報。</p> <p>2. 完成上台報告。</p>	<p>參考(小石頭) powerpoint 超簡單</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。

◎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 113 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(19)節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>統整性探究課程</b> ( <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 <b>擬定</b> 計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B3 具備藝術 <b>創作</b> 與 <b>欣賞</b> 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 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 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)					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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解決的方法	1. 資訊科技在日常生活之應用。 2. 更新與維護常用的軟體 3. 遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 4. 繪圖軟體操作。 5. 利用搜尋引擎及搜尋技巧找合適的網路資源	1. 認識日常生活中的程式設計軟體。 2. 瞭解程式設計的流程。 3. 瞭解 scratch 程式設計軟體與安裝方式。 4. 認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色程式組件。 5. 瞭解程式組件中的迴圈與平行概念。	1. 個人實作。 2. 「舞台」程式製作。	1. 熟悉 Scratch 介面操作。	參考「巨岩」-scratch2.0 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」	(科)E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 (藝)1-III-2 能使	1. 認識視窗環境的軟體。 2. 常用之繪	1. 讓學生認識 scratch 的操作介面。	1. 個人實作。 2. 「貓抓魚」動畫製作。 3. 分享影片。	1. 完成「大魚追小魚」動畫。 2. 播放欣賞	參考「巨岩」-scratch2.0 程式設計小創客

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	圖軟體操作。 3. 多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。	2. 學會執行與停止程式。 3. 學生會更換舞台背景。 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。		作品	
第 9~14 週	5	三、我的水族箱	(科)E7 依據設計構想以規劃作品的製作步驟 (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	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

					舞台上的位置。 5. 學會刪除、新增、縮放角色。 6. 學會使用繪製功能(繪製水草)。			
第 15~21 週	6	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。