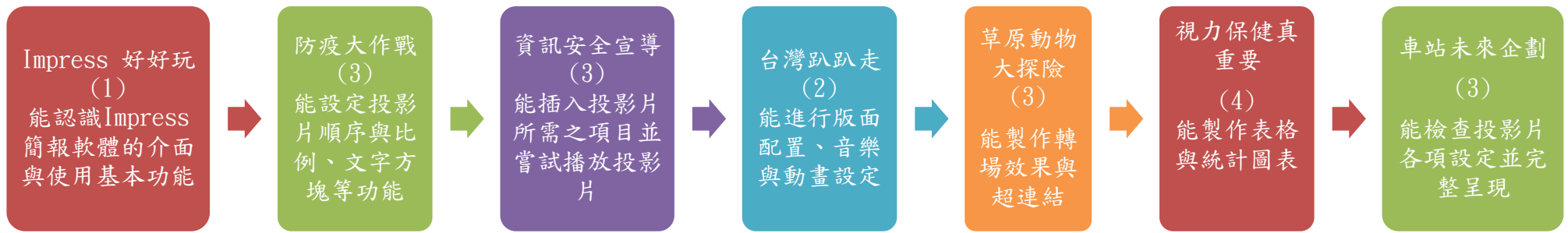


## 臺南市公立東區大同國民小學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習大同鐵道小 MAKER 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

|   |   |                |   |      |             |
|---|---|----------------|---|------|-------------|
| 學習主題名稱<br>(中系統)                           | 車站未來企劃  | 實施年級<br>(班級組別) | 五年級   | 教學節數 | 本學期共( 20 )節 |
| 彈性學習課程<br>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<br>1. 讓學生了解簡報是什麼<br>2. 學會 Impress 的基本操作<br>3. 知道 Impress 可以做出哪些常用的作品   |                |   |      |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>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。<br>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。   |                |   |      |             |
| 課程目標                                      | 1. 能正確認識簡報與功能，利用 Impress 製作簡報及專題報告。<br>2. 利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、展示與上台報告的能力。<br>3. 學生能由製作簡報過程中，透過分組討論分享個人學習心得，提升資訊素養。<br>4. 藉由每課簡報的製作，認識車站歷史、資訊安全、自然、健康等相關議題。<br>5. 能知道搜尋資料要注意的相關資訊。  |                |   |      |             |
| 配合融入之領域或<br>議題<br>有勾選的務必出現在學<br>習表現       | <input checked="" 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<br><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<br><input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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<br><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<br><input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育<br><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<br>須說明引導基準：學生<br>要完成的細節說明            | 軟體練習操作、口頭問答、學習評量  |                |   |      |             |
| 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<br>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵  | 學習內容<br>(校訂)                                 | 學習目標   | 學習活動<br>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 |
|------|----|--------------------|--|--|--|---|--|------------|
| 第一週  | 0  |                    |  |  |  |   |  |            |
| 第二週  | 1  | 第一課<br>Impress 好好玩 | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 | 1. Impress 介紹<br>2. 投影片顯示模式<br>3. Impress 操作 | 1. 認識 Impress 簡報軟體的介面與基本功能<br>2. 體驗投影片的編輯模式<br>3. 利用 Impress 做基本操作 | 1. 試著開啟 Impress 簡報軟體，並認識操作介面上的各種功能<br>2. 體驗一下投影片의各種編輯顯示模式<br>3. 練習在簡報開啟檔案，調整編輯區大小，並播放投影片欣賞，最後關閉 Impress | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |            |
| 第三週  | 1  | 第二課<br>防疫大作戰       | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 | 1. 開啟範例檔案<br>2. 顯示比例<br>3. 投影片順序             | 1. 試著開啟範例檔案<br>2. 設定顯示比例<br>3. 調整投影片順序                             | 1. 開啟光碟中的範例，並設定投影片的顯示比例<br>2. 練習移動投影片的順序  | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |            |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|     |   |              |   |                                  |   |  |   |
|-----|---|--------------|---|----------------------------------|---|--|---|
|     |   |              | <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>健 1b-II-1 認識健康技能和生活技能對健康維護的重要性。</p>   |                                  |   |  |   |
| 第四週 | 1 | 第二課<br>防疫大作戰 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>健 1b-II-1 認識健康技能和生活技能對健康維護的重要性。</p> | <p>1. 字元格式</p> <p>2. 文字方塊</p>    | <p>1. 設定字元格式樣式</p> <p>2. 調整文字方塊的位置和大小</p>               | <p>1. 將文字設定喜歡的字型、大小和顏色</p> <p>2. 學會移動文字方塊的位置並調整大小</p>                                | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p> |
| 第五週 | 1 | 第二課<br>防疫大作戰 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活</p>  | <p>1. 項目符號與編號</p> <p>2. 另存新檔</p> | <p>1. 加入項目符號與編號</p> <p>2. 學會播放簡報欣賞</p> <p>3. 練習另存新檔</p> | <p>1. 加入項目符號與編號，設定符號的顏色大小</p> <p>2. 開始播放做好的簡報，欣賞作品</p> <p>3. 練習另存新檔，了解儲存和另存檔案的差別</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p> |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|     |   |               |  |  |  |   |   |  |
|-----|---|---------------|--|--|--|---|---|--|
|     |   |               | <p>之重要性。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>健 1b-II-1 認識健康技能和生活技能對健康維護的重要性。</p>   |  |  |   |   |  |
| 第六週 | 1 | 第三課<br>資訊安全宣導 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> | <p>1. 投影片背景</p> <p>2. 插入表格</p> <p>3. 調整投影片</p> | <p>1. 設定投影片的背景影像</p> <p>2. 插入與設計表格</p> <p>3. 新增、刪除、複製投影片</p> | <p>1. 將圖片設定為投影片的背景，再加上標題文字</p> <p>2. 插入一個表格，設計表格的顏色樣式，並輸入文字完成表格內容</p> <p>3. 學會如何新增、刪除、複製投影片</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p> |  |
| 第七週 | 0 |               |  |  |  |   |   |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|     |   |               |  |                                   |  |   |   |  |
|-----|---|---------------|--|-----------------------------------|--|---|---|--|
| 第八週 | 1 | 第三課<br>資訊安全宣導 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> | <p>1. 列欄插入</p> <p>2. 美工圖片</p>     | <p>1. 插入列或欄</p> <p>2. 學會插入美工圖片</p>       | <p>1. 練習在表格中插入列或欄，並完成表格內容</p> <p>2. 在投影片中，插入喜歡的美工圖案，調整位置和大小</p> | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p> |  |
| 第九週 | 1 | 第三課<br>資訊安全宣導 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖</p>   | <p>1. 投影片頁碼</p> <p>2. 投影片播放方法</p> | <p>1. 加入投影片頁碼</p> <p>2. 體驗投影片播放的三個方法</p> | <p>1. 將每頁投影片插入頁碼</p> <p>2. 認識投影片播放的三個方法</p>                     | <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p> |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|                |   |              |  |                    |  |  |  |  |
|----------------|---|--------------|--|--------------------|--|--|--|--|
|                |   |              | 表等方法，整理已有的資訊或數據。<br>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。  |                    |  |  |  |  |
| 第十週<br>【期中評量週】 | 1 | 第四課<br>台灣趴趴走 | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。<br>生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 | 1. 版面配置<br>2. 美術字型 | 1. 設定背景與版面的配置<br>2. 設計美術字型標題<br>3. 加入漂亮的照片 | 1. 設定背景顏色，與簡報的版面配置<br>2. 試著插入美術字型標題，設定字型顏色<br>3. 學會加入自己喜歡的照片 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第十一週           | 1 | 第四課<br>台灣趴趴走 | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。<br>生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、         | 1. 動畫效果<br>2. 背景音樂 | 1. 設定動畫效果<br>2. 加入背景音樂                     | 1. 將物件設定不同的動畫效果，和路徑效果<br>2. 利用網路搜尋，下載免費的音樂，並在投影片中加入背景音樂      | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|                 |   |                    |  |   |  |   |  |  |
|-----------------|---|--------------------|--|---|--|---|--|--|
|                 |   |                    | 增加生活的趣味。   |   |  |   |  |  |
| 第十二週【全運會<br>停課】 | 0 |                    |  |   |  |   |  |  |
| 第十三週            | 1 | 第五課<br>草原動物大探<br>險 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 投影片母片</li> <li>2. 快取圖案</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定投影片母片</li> <li>2. 加入快取圖案並設定顏色</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將投影片套用母片頁面的樣式</li> <li>2. 設定母片中各種區塊的文字字型樣式大小</li> <li>3. 插入快取圖案，並設定圖案顏色和外框</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol> |  |
| 第十四週            | 1 | 第五課<br>草原動物大<br>探險 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 物件順序</li> <li>2. 網站超連結</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 調整物件的上下順序</li> <li>2. 設定網站超連結</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定每個物件的上下層順序</li> <li>2. 製作資料來源畫面，加入網址，並設定網址的超連結</li> </ol>                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol> |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|      |   |                |  |   |  |   |  |
|------|---|----------------|--|---|--|---|--|
|      |   |                | <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。</p>   |   |  |   |  |
| 第十五週 | 1 | 第五課<br>草原動物大探險 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p>設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 投影片轉場</li> <li>2. 圖片翻轉</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入投影片的轉場效果</li> <li>2. 會將圖片翻轉技巧</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作資料來源畫面，加入網址，並設定網址的超連結</li> <li>2. 設定投影片轉場的效果</li> <li>3. 將圖片利用工具翻轉到需要的方向</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol> |



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|             |          |                             |  |                |  |  |  |  |
|-------------|----------|-----------------------------|--|----------------|--|--|--|--|
| <p>第十六週</p> | <p>1</p> | <p>第六課<br/>視力保健真<br/>重要</p> | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br/>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br/>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br/>健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。<br/>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> | <p>1. 表格</p>   | <p>1. 先加入一個表格<br/>2. 輸入資料並設定表格樣式</p>   | <p>1. 在投影片中加入表格，輸入文字，設定表格顏色樣式</p>                          | <p>1. 口頭問答<br/>2. 操作練習<br/>3. 學習評量<br/>4. 相互觀模</p> |  |
| <p>第十七週</p> | <p>1</p> | <p>第六課<br/>視力保健真<br/>重要</p> | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br/>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br/>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br/>健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。<br/>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有</p>        | <p>1. 統計圖表</p> | <p>1. 學會插入圖表，並整理資料<br/>2. 學習製作統計圖表</p> | <p>1. 會插入圖表，並將資料整理好，完成圖表資料<br/>2. 設定圖表中的文字，並認識圖表上的組成名詞</p> | <p>1. 口頭問答<br/>2. 操作練習<br/>3. 學習評量<br/>4. 相互觀模</p> |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|      |   |                    |  |  |  |  |  |  |
|------|---|--------------------|--|--|--|--|--|--|
|      |   |                    | 的資訊或數據。  |  |  |  |  |  |
| 第十八週 | 1 | 第六課<br>視力保健真<br>重要 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。</p> <p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 統計圖表</li> <li>2. 圖說文字</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將統計圖表作編輯、美化、完成</li> <li>2. 加上圖說文字</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定圖表的背景顏色，和圖表類型外觀</li> <li>2. 圖說文字完成漫畫的效果</li> </ol>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol> |  |
| 第十九週 | 1 | 第六課<br>視力保健真<br>重要 | <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>健 1a-II-2 了解促進健康生活的方</p>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對話效果</li> <li>2. 重點標記</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定對話效果</li> <li>2. 播放投影片，運用重點標記</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將對話圖說文字設定動畫順序，創造真的在對話的感覺</li> <li>2. 試著投影片播放，並體驗畫重點報告</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol> |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|            |   |               |   |                                 |  |  |  |  |
|------------|---|---------------|---|---------------------------------|--|--|--|--|
|            |   |               | 法。<br>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。   |                                 |  |  |  |  |
| 第廿週【期末評量週】 | 1 | 第七課<br>車站未來企劃 | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。<br>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。<br>生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣 | 1. 輪廓標題<br>2. 匯入簡報              | 1. 製作輪廓標題文字<br>2. 匯入其他簡報<br>3. 將投影片重新命名                              | 1. 製作一個輪廓標題<br>2. 匯入其他準備好的簡報，並將剪報重新命名  | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第廿一週       | 1 | 第七課<br>車站未來企劃 | 資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。<br>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。<br>資 p-II-4 能利用資   | 1. 互動式按鈕<br>2. 群組與對齊<br>3. 來源連結 | 1. 建立互動式的按鈕<br>2. 製作返回目錄的互動是按鈕<br>3. 將物件設定群組<br>4. 將物件對齊<br>5. 製作來源連 | 1. 建立按鈕，設定每個按鈕的互動功能<br>2. 在製作可以返回目錄的互動按鈕<br>3. 將數個物件組合起來，並設定群組<br>4. 再將數個群組，利用對齊功能對齊畫面<br>5. 最後製作來源的連結 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|  |  |   |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|---|--|--|--|
|  |  | <p>訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣</p> |  | 結 |  |  |  |
|--|--|---|--|---|--|--|--|

◎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。

臺南市公立東區大同國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習大同鐵道小 MAKER 課程計畫 ( 普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班 )

|   |   |                |   |      |             |
|---|---|----------------|---|------|-------------|
| 學習主題名稱<br>(中系統)                           | 老車站微電影  | 實施年級<br>(班級組別) | 五年級   | 教學節數 | 本學期共( 19 )節 |
| 彈性學習課程<br>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                                      | 交互作用：<br>1. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計<br>2. 學習程式積木的功能與組合方式  |                |   |      |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>E-A3 具備擬定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。<br>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。   |                |   |      |             |
| 課程目標                                      | 1. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。<br>2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。<br>3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。<br>4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。  |                |   |      |             |
| 配合融入之領域<br>或議題<br>有勾選的務必出現在<br>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<br><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<br><input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input 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<br><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<br><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<br><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<br>須說明引導基準：學<br>生要完成的細節說明            | 軟體練習操作、口頭問答、學習評量  |                |   |      |             |
| 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(第一類)

| <p>認識 Scratch 3.0 (2)<br/>能初步認識 Scratch 3.0 介面與操作</p> | <p>說笑舞台劇 (2)<br/>能更換舞台背景並操作角色對話</p> | <p>打精靈〔我的第一個小遊戲〕 (2)<br/>能透過程式設計改變角色位置與造型</p> | <p>跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕 (2)<br/>能自行設計背景並學習「變數」的使用方式</p>  | <p>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕 (3)<br/>能設計遊戲說明，並利用改變x、y軸的值，控制方向</p> | <p>對戰遊戲—球球對打 (3)<br/>能設計二人對打類型的遊戲</p>  | <p>太空神射手〔射擊類遊戲〕 (3)<br/>能設計射擊類遊戲</p>  | <p>老車站微電影製作 (3)<br/>能利用 scratch 所學之技巧製作微電影</p>     |                   |
|---|-------------------------------------|---|---|--|--|---|--|-------------------|
| <p>教學期程</p>   | <p>節數</p>                           | <p>單元與活動名稱</p>                                | <p>學習表現<br/>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</p>   | <p>學習內容<br/>(校訂)</p>                                 | <p>學習目標</p>  | <p>學習活動<br/>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</p>   | <p>學習評量</p>  | <p>自編自選教材或學習單</p> |
| <p>第一週</p>  | <p>1</p>                            | <p>第一課<br/>認識 Scratch 3.0</p>                 | <p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。<br/>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br/>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> | <p>1. Scratch 介紹與介面<br/>2. Scratch 舞台</p>            | <p>1. 瞭解什麼是程式語言和設計。<br/>2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。<br/>3. 認識操作介面<br/>學習設計<br/>Scratch 舞台與修改圖片</p> | <p>1. 了解程式語言是什麼<br/>2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0<br/>3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面<br/>4. 開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台</p>             | <p>1. 口頭問答<br/>2. 操作練習<br/>3. 學習評量<br/>4. 相互觀模</p> | <p>1</p>          |
| <p>第二週</p>  | <p>1</p>                            | <p>第一課<br/>認識 Scratch 3.0</p>                 | <p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。<br/>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br/>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> | <p>1. 程式執行的方式<br/>2. 檔案儲存</p>                        | <p>1. 學習產生 Scratch 的角色<br/>2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行</p>   | <p>1. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小<br/>2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木<br/>3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置<br/>4. 儲存檔案，與學習開啟檔案</p> | <p>1. 口頭問答<br/>2. 操作練習<br/>3. 學習評量<br/>4. 相互觀模</p> |                   |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|     |   |                      |   |  |  |  |  |  |
|-----|---|----------------------|---|--|--|--|--|--|
| 第三週 | 1 | 第二課<br>說笑舞台劇         | 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。<br>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 | 1. 舞台背景切換<br>2. 匯入角色                               | 1. 設計舞台背景<br>2. 練習背景的切換<br>3. 匯入角色，並讓角色做事  | 1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景<br>2. 學會如何利用積木切換背景<br>3. 開始匯入角色並設計造型和位置<br>4. 利用複製程式方式到其他角色中      | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第四週 | 1 | 第二課<br>說笑舞台劇         | 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。<br>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。                              | 1. 角色發出訊息，並接收廣播<br>2. 加入其他角色完成對話<br>3. 測試播放        | 1. 讓角色發出、接收廣播的訊息<br>2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應   | 1. 認識廣播訊息積木，並練習應用<br>2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話<br>3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題                    | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第五週 | 1 | 第三課<br>打精靈〔我的第一個小遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。                         | 1. 繪圖工具編輯角色造型<br>2. 讓麥克風角色跟著游標移動<br>3. 偵測程式讓麥克風變造型 | 1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉<br>2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動<br>3. 使用「如果...否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型 | 1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修<br>2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動<br>3. 利用「如果...否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|     |   |                      |   |   |   |   |  |  |
|-----|---|----------------------|---|---|---|---|--|--|
| 第六週 | 1 | 第三課<br>打精靈〔我的第一個小遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br>數 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。 | 1. 加入音效和音樂<br>2. 亂數指令改變角色造型<br>3. 判斷遊戲目前的狀態 | 1. 學習加入音效、音樂<br>2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間<br>3. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態<br>4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態 | 1. 試著匯入範例中.sprite3 的角色<br>2. 學會加入音效<br>3. 完成精靈角色的動作指令<br>4. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應<br>5. 設定舞台背景和音樂<br>6. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲                 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第七週 | 1 | 第四課<br>跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。   | 1. 自己畫背景<br>2. 滑行指令讓角色跳躍<br>3. 設計會移動的背景     | 1. 自己畫遊戲背景<br>2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作<br>3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動                     | 1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景<br>2. 加入跳跳猴角色<br>3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍<br>4. 加入跳躍的音效<br>5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動<br>6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第八週 | 0 |                      |   |   |   |   |  |  |
| 第九週 | 1 | 第四課<br>跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題   | 1. 用指令偵測遊戲是否結束<br>2. 繪製角色並打上文字              | 1. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束<br>2. 學習繪製「角色」，打上文字<br>3. 學習「變數」                                      | 1. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機<br>2. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束<br>3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放<br>4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並                            | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|            |   |                     |   |   |   |  |  |  |
|------------|---|---------------------|---|---|---|--|--|--|
|            |   |                     | 解決的方法。<br><br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  | 3. 變數的使用  | 的使用方式   | 加上音效<br>5. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數   |  |  |
| 第十週【期中評量週】 | 1 | 第五課<br>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。<br><br>〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 | 1. 設計遊戲的說明<br>2. 將圖片轉為向量圖並編輯修改<br>3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態            | 1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩<br>2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯<br>3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態               | 1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景<br>2. 先設計遊戲說明的畫面<br>3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修<br>4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量    | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第十一週       | 1 | 第五課<br>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。   | 1. 利用 xy 軸的數值，再使用鍵盤來控制角色方向<br>2. 利用新增角色當作加分關卡<br>3. 繪製遊戲結束的畫面 | 1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右<br>2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡<br>3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面 | 1. 匯入主角角色和出口<br>2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動<br>3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法<br>4. 繪製到達終點的畫面和音效 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|      |   |                     |   |  |   |   |  |
|------|---|---------------------|---|--|---|---|--|
|      |   |                     | 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。  |  |   |   |  |
| 第十二週 | 1 | 第五課<br>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。<br>〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 | 1. 設計迷宮的障礙物<br>2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點               | 1. 設計各種迷宮障礙物<br>2. 使用「如果...那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始 | 1. 設計迷宮的障礙物-閘門<br>2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點<br>3. 設計障礙物-螃蟹和水母<br>4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點   | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |
| 第十三週 | 1 | 第六課<br>對戰遊戲—球球對打    | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。   | 1. 製作遊戲的說明畫面<br>2. 繪製兩條底線<br>3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式 | 1. 設計二人對打類型的遊戲<br>2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向                   | 1. 先製作遊戲的說明畫面<br>2. 繪製兩條左右底線<br>3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊<br>4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動<br>5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|      |   |                     |   |  |   |   |  |  |
|------|---|---------------------|---|--|---|---|--|--|
| 第十四週 | 1 | 第六課<br>對戰遊戲—球球對打    | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 | 1. 利用變數來控制移動速度<br>2. 用判斷式，當分數達標遊戲速度會加快<br>3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定 | 1. 學習使用「變數」控制移動的速度<br>2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快<br>3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 | 1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度<br>2. 加入判斷式指令，只要分數大於100，速度就會加快<br>3. 加入球的角色，並完成球的基本動作<br>4. 設定當球碰到選手時的反應<br>5. 設定當球碰到底線時的反應  | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第十五週 | 1 | 第六課<br>對戰遊戲—球球對打    | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 | 1. 加入扣分和加分的角色<br>2. 設定角色出現的時機<br>3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正             | 1. 加上扣分和加分的角色<br>2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響<br>3. 學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」           | 1. 設計扣分的角色-雞<br>2. 設定當任一方分數大於100時，雞角色出現<br>3. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少<br>4. 設計加分的角色-牛奶<br>5. 設定當任一方分數大於150時，牛奶角色出現<br>6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分<br>7. 設計遊戲結束畫面<br>8. 試著測試遊戲，並修正錯誤 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |
| 第十六週 | 1 | 第七課<br>太空神射手〔射擊類遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以          | 1. 用重新塑形工具修改角色造型<br>2. 設計發射子彈的動作<br>3. 判斷太空船碰到子彈的            | 1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型<br>2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲<br>3. 利用「重複直到」指令，判斷          | 1. 設計遊戲的背景和太空人角色<br>2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型<br>3. 製作射子彈的動作和音效<br>4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失   | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |  |

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

|            |   |                     |   |                                   |   |  |  |
|------------|---|---------------------|---|-----------------------------------|---|--|--|
|            |   |                     | 表達想法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。   | 反應                                | 太空船碰到子彈的反應  |  |  |
| 第十七週       | 1 | 第七課<br>太空神射手〔射擊類遊戲〕 | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1. 製作二個關卡的遊戲<br>2. 讓不同關卡的角色適時出現   | 1. 製作二個關卡的遊戲<br>2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現<br>3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣 | 1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色<br>2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應<br>3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題<br>4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果 | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |
| 第十八週       | 3 | 老車站微電影製作            | 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。<br>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。<br>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 1. 舞台背景切換<br>2. 匯入角色<br>3. 完成影片成品 | 1. 利用「背景」的切換，讓不同場景的「角色」出現<br>2. 透過造型的切換和音效，讓影片變得更有趣                 | 透過所學的課程內容，完成影片製作，除了簡單的影片播放，並增加過場動畫或遊戲，讓影片加分。   | 1. 口頭問答<br>2. 操作練習<br>3. 學習評量<br>4. 相互觀模 |
| 第十九週       |   |                     |   |                                   |   |  |  |
| 第廿週【期末評量週】 |   |                     |   |                                   |   |  |  |