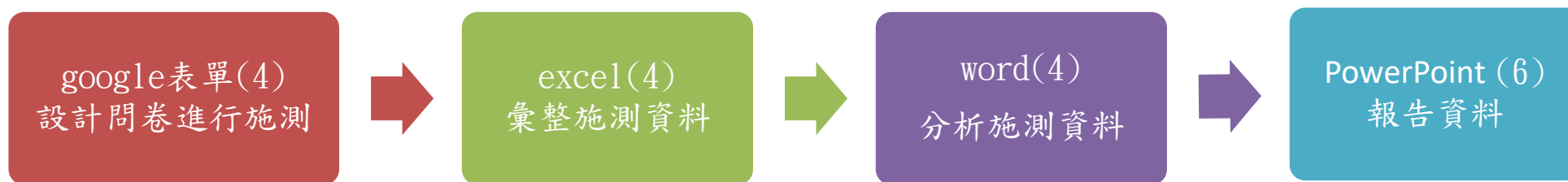


課程名稱	大竹 e 起報-文書人生	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■ 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：學習影像與文書編輯軟體，將家鄉的特色行銷出去。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	透過文書軟體、影像軟體，彙整資源，製作解說 PPT，有系統的介紹，推廣與行銷。				
配合融入之 領域或議題	<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 <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 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	透過文書處理軟體來彙整、分析施測資料，並製作簡報來進行報告				

課程架構脈絡



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 1~4 週	4	Google 表單	科 E7 依據設計構 想以規劃物品的製 作步驟 1-III-2 能使用視覺	1. 常用 操作 界面 2. 問卷	1. 能使用 google 表 單的常用操 作介面	1. 練習常用操作介面 2. 設計問卷題目 3. 選擇問卷適宜的題型 下載施測後的資料	1. 完成問卷 施測並提取 資料	無

			元素和構成要素，探索創作歷程(藝術) 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作(藝術)	題目 問卷題型	2. 能做簡易問卷題型，如：選擇題、勾選題、簡答題... 能將問卷資料下載			
第 5-8 週	4	excel	資 E1 認識常見的資訊系統 資 E8 認識基本的數位資源整理方法 d-III-1 報讀圓形圖，製作折線圖與圓形圖，並據以做簡單推論。(數學)	3. 常用操作界面 4. Excel 公式 5. excel 統計圖表	3. 能使用 excel 的常用操作界面 4. 能做簡易計算，如：加總、平均... 5. 能將統計資料化為圖形 6. 能報讀統計圖表並簡述意義。	4. 練習常用操作介面 5. 練習簡易計算 6. 練習製作統計圖表，如：長條圖、圓形圖、折線圖……等 7. 分組統計鄰近學校的班級數、學生人數，並轉化為統計圖表	2. 完成圖表報告。	1. 書籍： OFFICE2019 EXCEL 範例實作 2. 台南市學籍系統 3. 台南市各級學校資料系統 4. 臺中市國小資訊教育市本課程教學計畫
第 9~12 週	4	Word	資 E1 認識常見的資訊系統 資 E8 認識基本的數位資源整理方法 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	1. 操作介面 2. 文字與格式 3. 表格	1. 能使用 word 的常用操作界面 2. 能變換字型與其格式 3. 能使用插入界面功能，如表格、圖片	1. 練習常用操作介面 2. 練習變換字型與其格式 3. 練習插入圖片 4. 練習表格與文字排版 5. 實作-大竹社區介紹 word	1. 完成大竹社區介紹 word	書籍： OFFICE2019 Word 範例實作
第 13~18 週	6	PowerPoint	資 E1 認識常見的資訊系統 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	1. 操作介面 2. 版面 3. 投影片特效、超連結	1. 能使用簡報的常用操作界面 2. 能配置版面 3. 能新增、複製、刪除投影片 4. 能插入符號、元件 5. 能加入特效、超連結	1. 練習常用操作介面 2. 配置投影片版面 3. 練習新增、複製、刪除投影片 4. 練習插入符號、元件 5. 練習加入特效、超連結 6. 實作-蓮花簡報	1. 分組簡報報告-蓮花	1. 書籍： OFFICE2019 POPEWPOINT 範例實作

課程名稱	大竹微運算-人生思維	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 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：學習 scratch 的基本功能，製作簡易的有聲動畫。				
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-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。 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	透過 scratch，製作蓮花相關動畫，將家鄉的特色推廣出去。				
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		
總結性 表現任務	能認識 scratch 與功能，創作蓮花相關有聲動畫並分享在網路上。				

課程架構脈絡



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 1~4 週	4	認識 scratch	資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。 科 E8 利用創意	1. scratch 線上版 2. 舞台與角色 3. 基本程式	1. 能登入 scratch 線 上版 2. 能新增舞台	1. 能使用 scratch 的常 用操作介面 2. 能配置版面	1. 完成角色 創作	1. https://scratch. mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室

			思考的技巧		3. 與角色能應用基本程式，如：動作、事件、偵測、音效	3. 能新增、複製、刪除影片 4. 能插入符號、元件 5. 能加入特效、超連結		SCRATCH3 程式積木創意玩
第 5~10 週	6	scratch 小畫家	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作(藝術) 科 E8 利用創意思考的技巧	1. 畫筆插件	1. 能使用畫筆 2. 能使用畫筆 3. 能更改顏色 4. 能自創圖形並分享	1. 練習畫正方形、長方形 2. 練習畫三角形、五邊形 3. 練習畫多邊形 4. 練習畫圓形 5. 練習畫複合圖形 6. 練習更改顏色	1. 分享自己的創作圖形	1. https://scratch.mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式積木創意玩
第 11~18 週	8	動畫	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作(藝術) 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得	1. 動畫	1. 能新增舞台與角色 2. 能規劃並實作出角色的時間軸 3. 能使用文字轉語音功能	1. 設計蓮花相關的簡易動畫，如蓮的基、蓮與蓮的差異、藕的食譜、藕粉制做過程……等，並於網路上分享	1. 分享自己創作的蓮花相關動畫	1. https://scratch.mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式積木創意玩

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。