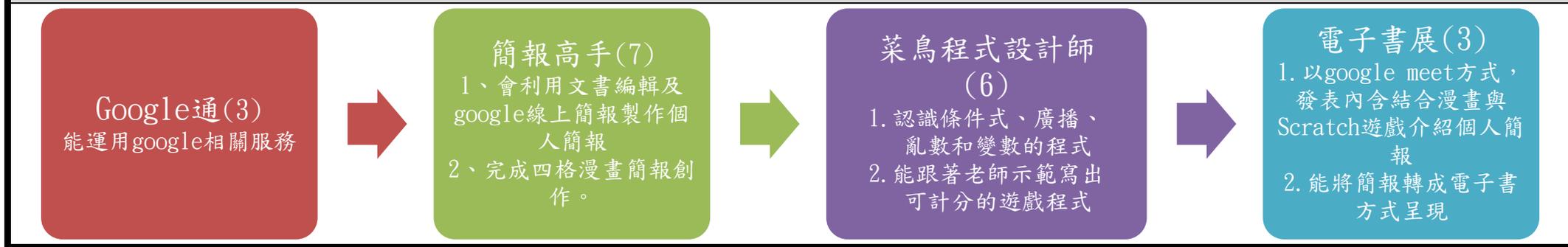


臺南市公立歸仁區文化國民小學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習 探索 E 世界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	無遠弗屆的資訊小達人	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. <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:引導學生經由觀察與體驗日常需求或問題，使用資訊科技分享學習資源與心得，以運算思維描述問題解決的方法。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。				
課程目標	藉由搭配本校探索 E 世界，運用資訊科技與網路會議等模式，結合 Scratch 簡易遊戲設計，分享不受環境距離的成果簡報及互動應用。				
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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	發表結合漫畫與 Scratch 遊戲介紹的個人簡報，完成電子書轉換，並透過社群媒體與他人分享。				

課程架構脈絡(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	自選自編教材 或學習單
第 1~5 週	3	Google 通	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	1. google 帳號 2. 收發 mail、建立通訊錄 3. 登入與使用 google classroom 與 google meet 4. google 雲端硬碟	1. 開通 google 帳號 2. 能利用 Gmail 收發電子郵件並建立通訊錄 3. 能登入並使用 google classroom 與 google meet 4. 能用需端硬碟存放及交作業。	1. 用 openid 開通教育部 google 帳號 2. 介紹 Gmail 功能 3. 建立班級通訊錄及用 Gmail 收發電子郵件 4. 用 openid 登入並使用 google classroom 與 google meet 來進行遠距學習模式。 5. 認識 google 雲端硬碟，利用需端硬碟存放及交作業。	能跟著老師示範開通帳號、收發 Gmail、登入並使用 google classroom 與 google meet、利用需端硬碟存放及交作業。	Google 網路新世界 第3、7課(校園文化- 巨岩版)、網路素材整理
第 6~9 週	4	簡報高手-報告老師！我要學簡報	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 藝術-1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程 科 E8 利用創意思考的技巧	認識簡報和製作	1. 了解簡報的含意 2. 了解製作簡報的正確步驟。 3. 學習製作簡報的技巧與要領。 4. 能剪裁、圖層與文字方塊。 5. 能轉場特效與加入音樂。	1. 認識及了解簡報的含意 2. 學習製作簡報的正確步驟。 3. 跟著老師及電子書，學習製作簡報的技巧與要領。 4. 跟著老師示範學會剪裁、圖層與文字方塊。 5. 跟著老師示範學會轉場特效與加入音樂、設定超連結	能自行獨立操作，完成個人簡報段落。	Power point 2019 簡報製作 第 1~4 課(校園文化- 小石頭版) 自由軟體 Libreoffice

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					6. 學會設定超連結。			
第 10~12 週	3	簡報高手-成語萬花筒-四格動漫	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 藝術-1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程	簡報實務應用	1. 學會編劇的技巧 2. 學會製作圖說文字 3. 學會物件動畫。 4. 學會網路資源應用。	1. 認識編劇的技巧 2. 跟著老師示範製作圖說文字 3. 跟著老師示範學會物件動畫。 4. 能合法利用相關網路資源	能自行獨立操作，完成個人簡報段落。	Power point 2019 簡報製作第 5、8 課(校園文化- 小石頭版) 自由軟體 Libreoffice
第 13~15 週	3	菜鳥程式設計師-百變造型師	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法 資 E13 具備學習資訊科技的興趣	Scratch 介面的操作面板	1. 了解座標和圖層指令的概念 2. 認識條件式【如果】	1. 介紹座標的概念 2. 認識圖層，並了解偵測的功能 3. 跟著老師示範寫出《百變造型師》動畫程式 1) 角色是否可拖曳 2) 角色被點擊時，更換造型 3) 複製程式至其他角色 3. 學生修改造型與座標，並完成其他角色的程式	自行完成每一角色的程式	Scratch3 小小程式設計師第 3 課(校園文化-巨岩版)
第 16~18 週	3	菜鳥程式設計師-青蛙賽跑	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	Scratch 介面的操作面板	1. 認識廣播的概念 2. 能在背景或角色上加入音效	1. 認識「一對一」和「一對多」廣播概念 2. 以廣播概念編寫程式 3. 為角色或程式挑選並加入適合的音效	跟著老師指示編寫程式	Scratch3 小小程式設計師第 4 課(校園文化-巨岩版)
第 19~22 週	3	電子書及遊戲展-精彩簡報大會串、電子書出版、Scratch	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E12 了解並遵守資訊倫理與	個人化簡報成果發表、轉化成電子書成品	1. 能將作品加入簡報，並以 google meet 介紹並呈現 2. 能將簡報轉	1. 以 google meet 方式，發表結合漫畫與 Scratch 遊戲介紹的個人簡報 2. 能將簡報轉成電子書方式呈現	能夠以 google meet 方式發表簡報，完成	Inkscape+Tinke rcad 繪圖超簡單+Power point 2019 簡報製作(校園文化- 小

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

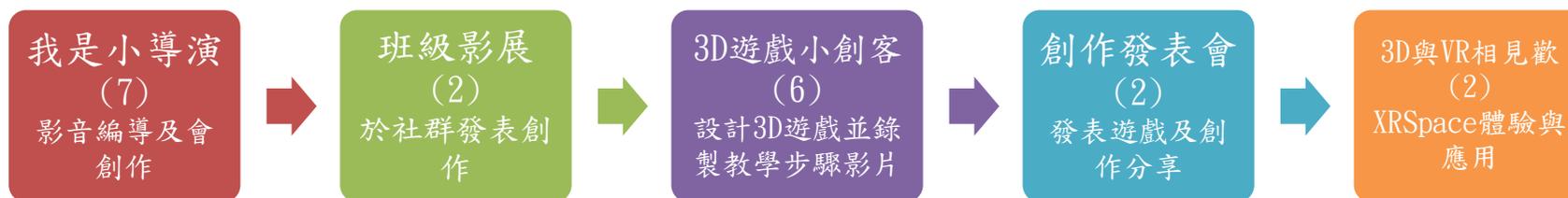
		遊戲	使用資訊科技的相關規範 資 E13 具備學習資訊科技的興趣		成電子書		電子書轉換。	石頭版) Scratch3 小小程式設計師第 4 課(校園文化-巨岩版)
--	--	----	----------------------------------	--	------	--	--------	---

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立歸仁區文化國民小學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習 探索 E 世界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	神奇的影音世界	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	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:引導學生經由觀察與體驗日常需求或問題，使用資訊科技分享學習資源與心得，以運算思維描述問題解決的方法。				
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。				
課程目標	藉由處理多媒體素材與簡易遊戲設計平臺，將平凡的生活照片賦予生命活力，以有趣的遊戲設計銜接下年段的程式設計。				
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 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 <small>須說明引導基準：學生 要完成的細節說明</small>	1. 能完成個人影音專輯，並與他人分享。 2. 能製作與錄製簡易遊戲，並與他人共享與同樂。				

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	自選自編 教材 或學習單
第 1~3 週	2	我是小導演-我的個人專屬公仔	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	1. 電腦內建的多媒體 2. 製作個人公仔	1. 認識多媒體 2. 學會影像去背、組合與應用	1. 認識多媒體與編導影片的概念，電腦內建的多媒體編輯介面。 2. 利用影像去背、組合等製作個人公仔。	能跟著老師示範，完成個人公仔製作。	我是小導演-影音剪輯 第 1、2 課 (校園文化-巨岩版)
第 4~8 週	5	我是小導演	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 藝術-1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程	1. 相片美化、組合與文字應用 2. 設定編排影格時間、背景音樂 3. 下載與剪輯音樂。 4. 圖片視訊合編輯 5. 特效應用	1. 了解美化相片的手法、多圖組合與文字的運用 2. 了解影格設定、時間與背景音樂的敬排 3. 能使用下載的音樂並編輯 4. 能依腳本加入音訊及文字。 5. 利用特效加強效果	1. 認識相片美化的手法、多圖的組合和文字的運用 2. 認識並編排影格順序、設定影格時間、設定背景音樂 3. 會從 Youtube 下載音樂，學會利用 Audacity 剪輯音樂 4. 將圖片與視訊合剪修編輯，匯入與設定剪輯後的音訊 5. 將影片加入特效與濾鏡、3D 元素。	能順利編輯自己的多媒體檔。	我是小導演-影音剪輯 第 3~8 課 (校園文化-巨岩版) 威力導演 21
第 9~10 週	2	班級影展	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E13 具備學習資訊科技	完成個人故事影片，發佈與分享。	1. 依指定項目，完成個人故事影片 2. 發布影片到 Youtube	1. 將所學，依老師指定項目，完成個人故事影片 2. 將影片發市警 Youtube 3. 課堂上操作展示。	1. 完成指定必要項目的故事影片。 2. 操作展	KODU 3D 遊戲小創客 第 1、2 課 (校園文化-巨岩版)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>的興趣</p> <p>藝術-1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧</p>		3. 發布個人影展		示自己的作品	
第 11~14 週	3	3D 遊戲小創客	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p>	<p>1. 遊戲製作概念</p> <p>2. kodu 平臺使用</p> <p>3. 舞臺製作、角色編排與音效設定。</p> <p>4. 跳躍、射擊、生命值等物件化的設定</p> <p>5. 加入角色、動作、佈景與編排程式</p>	<p>1. 認識 kodu 平臺</p> <p>2. 能操作使用 kodu 平臺</p> <p>3. 能熟悉操作介面</p> <p>4. 製作捲軸式舞臺並設定物件</p> <p>5. 完成角色、動作、佈景與程式的編排</p>	<p>1. 認識與進入 kodu 世界。</p> <p>2. 認識 kodu 操作平臺，試玩平臺製作的遊戲。</p> <p>3. 認識操作介面與編排方式</p> <p>4. 識識舞臺種類、設定舞臺與物件。</p> <p>5. 構思舞臺場景、完成角色、動作、時間、獎勵等安排。</p>	<p>跟著老師指引學會 kodu 平臺的使用。</p>	KODU 3D 遊戲小創客第 3~6 課(校園文化-巨岩版)
第 15~17 週	3	3D 遊戲小創客-來設計一個遊戲吧!	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣</p>	操作功能之應用	<p>1. 能透過習得的 kodu 平臺設計一款小遊戲</p> <p>2. 以 Loom 錄製自玩自製遊戲的畫面</p>	<p>1. 構思遊戲進行方式與計分</p> <p>2. 能以 kodu 平臺設計一個小遊戲。</p> <p>3. 試玩自製遊戲，並以 Loom 錄製遊戲的畫面並上傳分享。</p>	<p>1. 能夠設計及錄製自己的遊戲。</p> <p>2. 能以 Loom 錄製遊戲的畫</p>	KODU 3D 遊戲小創客(校園文化-巨岩版)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			科 E8 利用創意思考的技巧		並上傳分享		面	
第 18-19 週	2	創作發表會-遊戲發表與試玩	資 E13 具備學習資訊科技的興趣	成果分享與回饋	能將作品加以說明介紹並呈現	1. 發表自製遊戲程式 2. 體驗、試玩他人的遊戲作品	能夠清楚說明自製遊戲的規則	KODU 3D 遊戲小創客 (校園文化 - 巨岩版)
第 20-22 週	2	3D 與 VR 相見歡	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E13 具備學習資訊科技的興趣	XRSpace 體驗與應用	能操作 XRSpace 並進行老師指定的教育大市集課程	1. 認識與操作 XRSpace 融入教育大市集課程	跟著老師指引學會 XRSpace 的操作使用。	XRSpace 教育大市集之課程應用

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。