

學習主題名稱 (中系統)	數位報告我最行	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	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：認識資訊工具的基本結構，並了解其功能。						
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。						
課程目標	學生能夠了解 powerpoint 的結構與功能，並應用其功能製作與嘉南大圳人文與主要景點的簡報。						
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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>	文字或圖像表達： 1. 完成自我介紹簡報。 2. 完成「八田與一」介紹簡報。 3. 學會以 Smart Art、表格、圖表、相簿呈現資料。 4. 能小組共作完成「嘉南大圳景點介紹」簡報。						
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)							
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 150px; margin: 0 auto;">             人物介紹真簡單 (9) 學會製作人物介紹簡報           </div>		<div style="font-size: 2em; color: #c00000;">➔</div>	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 150px; margin: 0 auto;">             嘉南大圳景點大PK (7) 學會用 Smart Art、表格 圖表、相簿呈現資料。           </div>		<div style="font-size: 2em; color: #008000;">➔</div>	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; width: 150px; margin: 0 auto;">             雲端共作暢行無阻 (5) 學會小組共作簡報。           </div>	

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
第一週 到 第九週	9	人物介紹真簡 單：從我到八田 與一	資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想 法。 資 E8 認識基本的 數位資源整理方 法。 資 E12 了解並戲守 資訊倫理與使用資 訊科技的相關規 範。 科 E8 利用創意思 考的技巧。 社 1b-III-3 解析特 定人物、族群與事 件在所處時間—空 間脈絡中的位置與 意義。	1、自我介 紹簡報 2、八田與 一介紹 簡報	1、學習訂出大 綱 2、學會資料搜 集與摘要整 理。 3、能使用 PowerPoint 製作簡報圖 文內容 4、了解動畫設 定的目的並 正確設定動 畫 5、認識智慧財 產權與資料 引用的注意 事項	1. 認識簡報基本操作。 2. 自我介紹簡報製作 1) 腦力激盪討論簡報內容概念 2) 訂出大綱 3) 將搜集的資料整理製作簡報 4) 設定動畫 3. 八田與一簡報製作 1) 閱讀資料 2) 整理資料 3) 尊重智慧財產權	1、實作簡 報 2、簡報作 品評分 3、上課表 現紀錄 4、作品發 表	八田與一資料(教師 整理提供)
第十週 到 第十六週	7	嘉南大圳景點大 PK	資E2使用資訊科 技解決生活中簡 單的問題。 資E6認識與使用 資訊科技以表達 想法。 資E8認識基本的 數位資源整理方 法。 資E10了解資訊科 技於日常生活之重 要性 數-E-B2 具備報 讀、製作基本統計 圖表之能力	1、景點介 紹 Smart Art 2、票選景 點表格 3、票選景 點圖表 4、景點相 簿	1、能學會用 Smart Art 呈現資料。 2、能以表格呈 現調查的資 料。 3、能以圖表呈 現調查的資 料。 4、能將大量相 片、影片製 成多媒體相 簿。	1、認識嘉南大圳沿岸景點：四草紅樹林、 山海圳綠道、國立歷史博物館、八田與 一故宅、烏山頭水庫 2、Smart Art 聰明秀資料 3、票選最愛景點：以表格呈現票選結果 4、票選最愛景點：以圖表呈現票選結果 5、製作景點相簿	1、實作作 品評分 2、上課表 現紀錄	嘉南大圳景點相片

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

<p>第十七週 到 第二十一週</p>	<p>5</p>	<p>雲端共作暢行無阻</p>	<p>資E4認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資E5使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資E6認識與使用資訊科技以表達想法。 資E7使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資E9利用資訊科技分享學習資源與心得。 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>四草溼地動物小組簡報</p>	<p>1、學會使用 Microsoft 365 網站 2、學習建立小組簡報。</p>	<p>1、認識 Microsoft 365 及 One Drive 雲端硬碟 2、使用 openID 存取雲端硬碟 3、任務分配 4、使用 One Drive 共作小組簡報作品</p>	<p>1、小組合作情形觀察紀錄(工作分配、合作進度) 2、作品評分 3、發表作品</p>	<p>四草湖動物資料整理</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。

學習主題名稱 (中系統)	運算思維真有趣-Scratch	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識 Scratch 程式的結構，並應用其功能設計遊戲與動畫。				
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。				
課程目標	理解 scratch 程式的運作方式，運用 scratch 設計與家鄉環境相關的動畫與遊戲。				
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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	設計發明或改造創造 1. 完成滑鼠互動遊戲：大魚吃小魚。 2. 製作螢火蟲分身動畫。 3. 以「淨化河川」遊戲完成「還我美麗家園」課程 4. 設計「尋找八田與一」互動遊戲。				
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)					

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
第一週 到 第四週	4	認識 Scratch	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	大魚吃小魚 滑鼠互動遊戲	1、會登入 scratch 官網 2、認識 scratch7 種基本積木。 3、設計第 1 個滑鼠互動小遊戲。 4、會分享遊戲作品。	1. 官網帳號的登入與使用。 2. 介紹 scratch 的基本積木 2. 大魚吃小魚遊戲製作	1、口頭回答 2、作品評分 3、上課表現紀錄	
第五週 到 第九週	5	螢火蟲動畫	科 E8 利用創意思考的技巧。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	螢火蟲動畫	1、能運用分身功能製作動畫。 2、製作與觀賞者互動的多媒體藝術。	螢火蟲分身動畫： 1) 畫螢火蟲的光圈。 2) 用分身產生動畫：向鼠標集中或擴散的煙火效果。 3) 與玩家互動的多媒體藝術：滑鼠左鍵、鍵盤按鍵產生特殊效果。 4) 加上其他角色：貓頭鷹、泡泡、發光的圖案。 5) 加上背景音樂。 6) 舞台效果設計。	1、作品評分 2、口頭回答 3、合作態度觀察紀錄	背景音樂檔案
第十週 到 第十四週	5	還我美麗家園	資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	淨化河川 雙人遊戲	1、能設計雙人共玩遊戲。 2、運用變數計算得分與倒數計時。	1. 改編足球遊戲為兩人共玩遊戲。 2. 進攻者丟垃圾進河裡，防守者攔截垃圾。	1、作品評分 2、口頭回答 3、遊戲參與 4、遊戲設計態度(是	Scratch3 程式積木創意玩最新加強版(基峯)-足球 PK 賽單元(基峰)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

							否設計進階功能)	
第十五週 到 第二十週	6	八田與一在哪裡？	<p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。</p> <p>科E8 利用創意思考的技巧。</p> <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>	遊戲：尋找八田與一	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、能設計鍵盤操控的遊戲。</li> <li>2、會使用「偵測」積木，偵測角色碰撞。</li> <li>3、會設計安排遊戲中的障礙物。</li> <li>4、能設計寶物角色。</li> <li>5、會設計遊戲中的任務。</li> </ol>	<p>貓貓歷險記；以尋找八田與一為目標，小貓需通過考驗達到終點。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 設計小貓以方向鍵移動。</li> <li>2) 設計障礙角色(石頭陣、怪物)，小貓碰到障礙做出反應(回起點、反彈、扣血量)。</li> <li>3) 設計寶物角色，小貓碰到可以增加血量、縮小。</li> <li>4) 挑戰：設計小貓必須完成的任務，例如：收集幾個寶物、幾個字母。完成任務才能到達終點。</li> <li>5) 挑戰：設計關卡障礙物，碰到障礙角色，可以提問與答案設計問題考驗小貓，答對才能繼續前進，答錯退回起點。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、作品評分</li> <li>2、遊戲參與</li> <li>3、上課表現紀錄</li> <li>4、遊戲設計態度(是否挑戰其他功能設計)</li> </ol>	八田與一相關資料