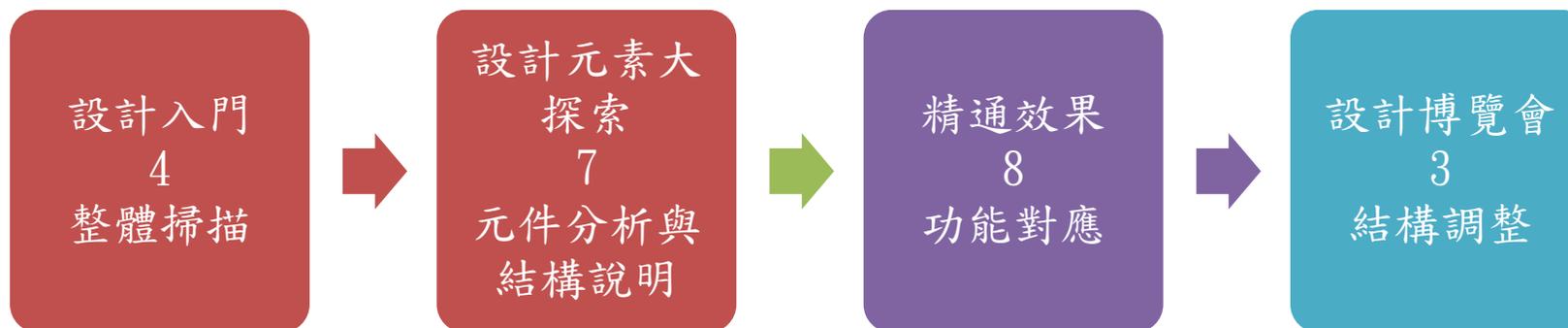


學習主題名稱 (中系統)	鹽水 e 指靈	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識 Canva 設計的概略結構，並透過各式元件（例如模板、轉場特效）來完成相對應的功能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	能理解設計思考在日常裡的應用範疇，且能善用各式元件與功能來完成教師指定之專案，並依據回饋作出調整。				
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 checked="" 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	我是設計師 1. 能理解 Canva 的目的與設計軟體能達成的功能。 2. 熟悉 Canva 設計軟體的功能，例如設定文字、模板與轉場效果。 3. 能運用上述功能與元件實際產出設計作品。 4. 能上台報告並討論分享。				
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)					



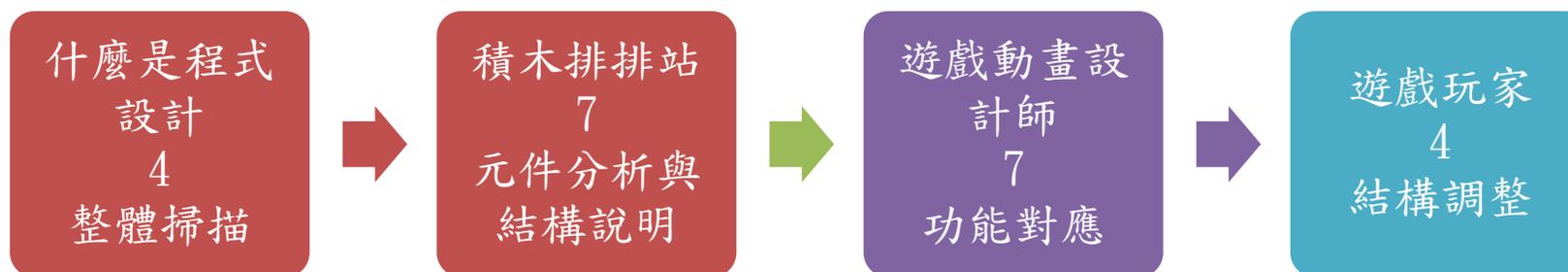
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具 體規畫設計相關學習活動之內容 與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-4 週	4	設計入門	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	1. Canva 設計概述 2. Canva 下載與安裝 3. Canva 基本操作	能理解 Canva 在現代生活裡之應用。能安裝或登入 Canva 設計軟體。	1. 了解 Canva 應用 2. 認識 Canva 軟體 3. 會下載、安裝、啟動 Canva	能說出 Canva 的優點。能安裝及登入 Canva 軟體。	宏全【Canva 小創客玩設計】
第 5-11 週	7	設計元素大探索	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理	1. 模板應用 2. 字體和顏色設置 3. 圖片和元素添加	能具體操作模板、字體和顏色設置、圖片和元素添加等功能。	1. 設定模板 2. 字體和顏色設置 3. 添加圖片和元素	能依照老師示範，操作學習目標所述之功能。	宏全【Canva 小創客玩設計】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			已有的資訊或數據。					
第 12-19 週	8	精通效果	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 特效應用 2. 高級設計技術	能運用上述功能完成特效應用和高級設計技術。	1. 使用 Canva 發想並創作設計專案	能實際發想並完成老師指定之專案。	宏全【Canva 小創客玩設計】
第 20-22 週	3	設計博覽會	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 英 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。	1. 作品分享與鑑賞。 2. 上傳至雲端作品區。	能表達自己的創作理念並針對其他作品進行賞析。能將作品上傳至網路社群。	1. 使用螢幕廣播逐一進行作品展示，發表自己的理念並給予其他人回饋。 2. 上傳作品至雲端分享區。	能說出自己的創作理念並給其他人意見。能成功上傳作品。	宏全【Canva 小創客玩設計】

◎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)	鹽水 e 指靈	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(22)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	結構與功能：認識程式設計的概略結構，並透過各式程式邏輯元件(例如迴圈、變數、條件判斷)來完成相對應的功能。				
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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，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	能認識程式設計與運算思維，並能利用 Scratch 裡的邏輯元件來設計出遊戲或動畫。				
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 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 checked="" 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	程式高手 1. 能對程式設計與積木式語言有基礎認識。 2. 能培養迴圈、條件式、變數等運算思維。 3. 以運算思維發展出三個遊戲與動畫專案。 4. 能闡述自己的設計理念、發表回饋。				
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 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 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 1-4 週	4	什麼是程式設計	資 E1 認識常見的資訊系統。	1. 程式設計概述 2. 積木語言概述 3. Scratch 概述	能概略理解程式設計及積木式語言。 能下載安裝 Scrtach 軟體並進行基礎操作。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 取得 Scratch 線上版與離線版程式。 4. 認識 Scratch 操作介面。	能說出程式在生活裡的應用及常見語言，並能下載 Scrtach 安裝及操作。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】
第 5-11 週	7	積木排排站	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 角色 2. 迴圈 3. 座標 4. 條件式	能理解程式設計時角色、迴圈、座標、條件	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 了解座標的概念。 4. 認識條件式【如果】。	能依照老師指引分別作出角色、迴	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。	5. 廣播 6. 變數	判斷、廣播及變數等基礎元素，並進行操作。	5. 認識廣播輸入的概念。 6. 使用變數。	圈、條件判斷、廣播、變數等積木語言操作。	
第 12-18 週	7	遊戲動畫設計師	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 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。。	1. 百變造型師 2. 青蛙賽跑 3. 終極密碼	能運用上述程式設計元素與功能製作出動畫與遊戲專案。	1. 能運用角色及造型功能製作「百變造型師」專案。 2. 能運用條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」專案。 3. 能運用變數及條件判斷世來製作「終極密碼」專案	完成老師指定之三個專案。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】
第 19-22 週	4	遊戲玩家	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	作品試玩與賞析	能分享自己的創作理念、針對別人的作品給予回饋及修改自身作品。	1. 作品介紹及同儕作品觀摩 2. 針對回饋調整作品。	能發表自己的創作理念。 能給予同儕作品回饋。	巨岩 【Scratch 3 小小程式設計師】

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。