

臺南市公立安南區海佃國民小學 115 學年度(第一學期) 五年級彈性學習 智慧AI 課程計畫

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(20)節
彈性學習課程 四類規範	統整性探究課程 (■主題□專題□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 或議題實質內涵	· 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 有勾選的務必出現在 學習表現	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 ■數學 ■社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引			□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □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	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(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)					
人物介紹真簡單 (9) 學會製作人物介紹簡報 → 嘉南大圳景點大PK (7) 學會用Smart Art、表格圖表、相簿呈現資料。 → 雲端共作暢行無阻 (4) 學會小組共作簡報。					

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	八田與一相關資料

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	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	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、八田與一故居、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	PowerPoint製作Smart Art圖文內容
------------------	---	-----------	--	---	---	---	----------------------	---------------------------

C6-1彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			要性 數-E-B2具備報讀、 製作基本統計圖表 之能力		片、影片製 成多媒體相 簿。			
第十七週 到 第二十週	4	雲端共作暢行無阻	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。	四草溼地動物小組簡報	1、學會使用Microsoft 365網站 2、學習建立小組簡報。	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	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	四草溼地相關網站

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立安南區海佃國民小學 115 學年度(第二學期) 五年級彈性學習 智慧AI 課程計畫

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	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 ■社會 □自然科學 ■藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引 □性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □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)					
認識Scratch (4) 學會設計第1個滑鼠 互動小遊戲。 → 螢火蟲動畫 (5) 能使用分身設計動 畫。 → 還我美麗家園 (5) 能設計淨化河川雙 人共玩遊戲。 → 八田與一在哪裡? (6) 設計尋找八田與一互動遊 戲。					

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 3. 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	Scratch3程式積木創意 玩最新AI加強版(基峯)
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	淨化河川雙 人遊戲	1、能設計雙 人共玩遊 戲。	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	Scratch3程式積木創意 玩最新AI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)

			關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。		2、運用變數計算得分與倒數計時。		態度(是否設計進階功能)	
第十五週到第二十週	6	八田與一在哪裡？	科E2了解動手實作的重要性。 科E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 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E13 具備學習資訊科技的興趣。	遊戲：尋找八田與一	1、能設計鍵盤操控的遊戲。 2、會使用「偵測」積木，偵測角色碰撞。 3、會設計安排遊戲中的障礙物。 4、能設計寶物角色。 5、會設計遊戲中的任務。	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。 1) 設計小貓以方向鍵移動。 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)。 3) 設計寶物角色，小貓碰到可以增加血量、縮小。 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。 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。	1、作品評分 2、遊戲參與 3、上課表現紀錄 4、遊戲設計態度(是否挑戰其他功能設計)	八田與一相關資料

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。