

學習主題名稱 (中系統)	小小分析員	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 google 表單製作問卷，並將問卷資料進行分析與統計後，再以文書軟體整合呈現。				
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	使用表單進行問卷調查，並透過文書編輯軟體彙整問卷資訊，供未來發展做為參考。				
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				
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	小小分析員簡報報告 1. 透過 google 表單製作問卷，進行資料收集 2. 利用 excel 分析收集的資料 3. 使用 word 將分析的資料進行整合 4. 製作簡報來進行報告				
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)					
google表單 (4) 資料收集 → excel試算表 (4) 形成次序 → word文書處理 (4) 功能對應 → powerpoint簡 報製作 (6) 運用結構					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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	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)	1. 常用操作界面 2. 問卷題目 3. 問卷題型	1. 能使用 google 表單的常用操作界面 2. 能做簡易問卷題型，如：選擇題、勾選題、簡答題... 3. 能將問卷資料下載	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 4. 下載施測後的資料 5. 上傳協作平台	1. 完成問卷 2. 施測並提取資料	無
第 5~8 週	4	excel 試算表	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)	1. 常用操作界面 2. 簡易計算 3. 各類統計圖形	1. 能使用 excel 的常用操作界面 2. 能做簡易計算，如：加總、平均... 3. 能將統計資料化為圖形 4. 能報讀統計圖表並簡述意義。	1. 練習常用操作介面 2. 練習簡易計算 3. 練習製作統計圖表，如：長條圖、圓形圖、折線圖……等 4. 收集表單資料，並轉化為統計圖表 5. 上傳協作平台	1. 完成圖表報告	1. 書籍： OFFICE2016 WORD EXCEL POPEWPOINT 範例實作
第 9~12 週	4	Word 文書處理	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. 操作界面 2. 文字與版面格式 3. 表格、圖片	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	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. 練習表格功能 5. 整合 excel 的統計圖表與圖片，搭配表格呈現統計的資料 6. 上傳協作平台	1. 完成營養午餐的統計資料	1. 書籍： OFFICE2016 WORD EXCEL POPEWPOINT 範例實作

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					能，如表格、圖片			
第 13~18 週	6	PowerPoint 簡報製作	資 E1 認識常見資訊系統 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 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。(國語文)	1. 操作介面 2. 背景版面 3. 投影片 4. 特效、超連結	1. 能使用簡報的常用操作介面 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－簡報 7. 上傳協作平台	1. 分組簡報報告	1. 書籍： OFFICE2016 WORD EXCEL POPEWPOINT 範例實作

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	躍動的畫面	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，製作簡易動畫，將靜態圖像動態化，創造活潑情境。				
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
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	躍動的動畫分享 1. 認識 scratch 清單與其基礎功能 2. 創作 30 秒簡易動畫 3. 進行分享				
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)					
scratch (4) 認識清單 ➡ scratch藝術家 (6) 運用元件 ➡ 動畫 (8) 運用元件 形式展現					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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	運算思維(五) scratch 清單- 答題遊戲	資 E3 應用運 算思維描述問 題解決的方法。 科 E8 利用創 意思考的技巧	1. Scratch 清單功 能 2. 答題遊 戲基本 程式	1. 能使用清 單 2. 能應用基 本程式， 如：動 作、事 件、控 制、偵 測、音 效	1. 能建立 scratch 清單 2. 能新增 scratch 清單 3. 能讀取 scratch 清單 4. 完成答題遊戲	1. 完成答 題遊戲	1. https://scratch. mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式 積木創意玩
第 5~10 週	6	運算思維 (五)-scratch 藝術家	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 筆畫出多 邊形 2. 能使用畫 筆畫出圓 形 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 7. 上傳協作平台	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	運算思維(五)- 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. 物件顯 示與隱 藏 2. 物件的 移動 3. 語音 4. 物件整 合成動 畫	1. 能新增舞 台與角色 2. 能規劃並 實作出角 色出場的 時間軸 3. 能使用文 字轉語音 功能	1. 設計簡易動畫，並於網路上 分享 2. 上傳協作平台	1. 分享自 己創作 的相關 推廣動 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，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。