

臺南市大內區二溪國民小學115學年度第1學期五年級彈性學習 家鄉數位報導 課程計畫 (☑普通班☐特教班)

學習主題名稱 (中系統)	花現二溪之美 一月球生活逍遙遊	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 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：熟練製作簡報的功能，並能將簡報內容製作成 scratch 動畫。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。							
課程目標	能利用拍攝的月世界照片製作成導覽簡報，而後將簡報製作成 scratch 導覽動畫。							
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	☐ 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	任務(一)：製作月世界導覽介紹 1. 利用 PowerPoint 進行簡單的照片編輯美化及過場。 2. 在實地踏查後整理資料及照片將月世界的特殊地形製作成簡報。 任務(二)：製作月世界導覽動畫 1. 熟練 scratch 基礎功能。 2. 利用腳色的位移、造型改變、背景改變等製作月世界導覽動畫。							
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)								
如何製作月球生活逍遙遊導覽介紹簡報 (8) 1. 認識不同的月世界地形 2. 對圖片進行裁切、去背、特效等影響處理。 3. 在投影片過場間增加不同的動畫。 ➡ 月世界動畫 (13) 1. 角色沿著正方形的路徑走一圈回到原點。 2. 角色在不同月世界地形背景中行走，並進行介紹								
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	學習評量	自編自選教材 或學習單

						動之內容與教學流程		
第 1—8 週	8	主題一： 如何製作月球生活逍遙遊導覽介紹簡報	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。	1. 月世界特殊地形。 2. PowerPoint 圖片編輯功能。 3. PowerPoint 動畫及轉場功能。	1. 認識不同的月世界地形 2. 對圖片進行裁切、去背、特效等影響處理。 3. 在投影片過場間增加不同的動畫。	1. 將實地踏查的照片對應不同的地形進行分類。 2. 將簡報中每一張圖片進行影像處理，以及自己的照片進行去背。 3. 在投影片間增加過場動畫，並調整秒數及動畫呈現方式	1. 能正確地將照片分類。 2. 每一張照片都能做到美編，且在去背時能達到主體與背景乾淨分明。 3. 在簡報中至少能用到三種不同的轉場方式。	
第 9-21 週	13	主題二： 月世界動畫	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. scratch 軟體的基本功能。 2. 月世界 scratch 動畫。	1. 角色沿著正方形的路徑走一圈回到原點。 2. 角色在不同月世界地形背景中行走，並進行介紹。	1. 使用動作、事件、控制的方塊進行程式設計。 2. 使用位移、外觀改變、背景改變等進行動畫製作。	1. 能使用「重複 4 次」的方塊讓角色沿著正方形的路徑走一圈回到原點 2. 動畫中的角色能至少介紹三個不同的月世界地形。	

◎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。

臺南市大內區二溪國民小學115學年度第2學期五年級彈性學習 家鄉數位報導 課程計畫 (☑普通班☐特教班)

學習主題名稱 (中系統)	花現二溪之美－ 天神遺落的藍肩帶－曾文溪	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 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：熟練 PowerPoint 的超連結功能，並能製作 scratch 闖關遊戲。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
課程目標	能利用 PowerPoint 的超連結功能製作問答题目，再使用 scratch 製作有計分機制的闖關遊戲。				
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	任務(一)：「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題機智問答 1. 使用 PowerPoint 的超連結功能快速到達簡報中不同的投影片位置。 2. 使用超連結功能製作簡單的問答题目。 任務(二)：「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題闖關遊戲 1. 熟練變數方塊進行計分。 2. 製作有計分機制的問答闖關遊戲。				
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)					
天神遺落的藍肩帶－曾文溪機智問答(9) 1. 能說出曾文溪的曲流地形特色。 2. 能說出二溪舊地名的由來與特產。 3. 「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題使用超連結快速到達簡報中不同的投影片位置。 4. 將「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題题目的答案選項製作成超連結按鈕。 ➡ 曾文溪闖關遊戲(12) 1. 利用「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題新增一個新的變數，並改變變數的值。 2. 製作回答的按鈕。 3. 使用 PowerPoint 中的「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題題目內容與答案製作 scratch 計分問答闖關遊戲。					

C6-1彈性學習課程計畫(新課綱版)

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—9 週	9	主題一： 天神遺落的藍肩帶—曾文溪機智問答	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。	1. 認識曾文溪的曲流地形。 2. 認識二溪舊地名由來與特產。 3. 「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題的問答題目 4. 「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題機智問答的超連結按鈕。	1. 能說出曾文溪的曲流地形特色。 2. 能說出二溪舊地名的由來與特產 3. 「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題使用超連結快速到達簡報中不同的投影片位置。 4. 將「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題題目的答案選項製作成超連結按鈕。	1. 老師帶領學生到二溪大橋、天文館，學生觀察曾文溪外觀，老師協助學生理解其地形特性。 2. 在 Kahoot 中回答關於曲流地形的問題。 3. 在第一張投影片製作到達各張投影片的按鈕，並在每張投影片中製作回到首頁按鈕。 4. 把題目回答中對的答案選項連結到有「答對畫面」的投影片，錯的答案連結到有「錯誤畫面」的投影片。	1. 口頭：學生能介紹曾文溪的曲流地形特色。 2. 實作：學生能完成學習單。 3. 能答對 80% 的題目。 4. 每個按鈕都能正確到達指定的投影片。 5. 在簡報中至少能做出三道題目。	
第 10-21 週	12	主題二： 曾文溪闖關遊戲	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 自 ah-III-2	1. 「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題 scratch 變數方塊。 2. 「天神遺落的	1. 利用「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題新增一個新的變數，並改變變數的值。	1. 利用「天神遺落的藍帶—曾文溪」專題內容新增一個名為「分數」的變數，並	1. 能正確地新增變數，並改變它的值。 2. 製作出三種不同的按鈕，	

C6-1彈性學習課程計畫(新課綱版)

			透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	藍帶－曾文溪」專題 scratch 事件方塊。 3.「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題 scratch 計分遊戲。	2. 製作回答的按鈕。 3. 使用 PowerPoint 中的「天神遺落的藍帶－曾文溪」專題題目內容與答案製作 scratch 計分問答闖關遊戲。	將它的值設為零 2. 使用事件及外觀方塊製作一個被點擊後會改變造型的按鈕。 3. 製作一個正確的答案按鈕與錯誤的答案按鈕。當正確答案被按下時會獲得分數並切換到下一題；錯誤答案按鈕被按下時會扣分並停留在原本的題目中。	當它們被游標點擊時會改變造型。 3. 在闖關遊戲中至少包含三個關卡。	
--	--	--	-----------------------	--	--	---	---------------------------------------	--

◎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。