

臺南市公立東山區吉貝耍國民小學 115 年度(第一學期)五年級彈性學習吉有創思課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	吉貝耍 E 起來 Scratch	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	系統與模型--能透過程式設計的運作方式，去察覺生活中人機互動的方式。							
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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
課程目標	學生能夠學會操作 Scratch 3.0 培養運算思維及自主思考的能力，並應用資訊科技解決生活中簡單的問題							
配合融入之領域 或議題	☐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	完成簡易專題(蒐集吉貝耍的照片和生活故事，製作故事影片)							
課程架構脈絡								
Scratch基礎操作 (5) 製作簡易程式 ➡ Scratch進階操作 (9) 製作簡易程式 ➡ 主題專題 (7) 製作影片								
教學 期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習 內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第一週 ~ 第五週	5	Scratch 基本操作 (素材蒐集)	- 科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。 - 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 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。 - 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	- 程式設計軟體的操作介面 - 程式設計軟體的基本使用方式 - 程式設計的基礎練習	- 能操作 Scratch 3.0 軟體 - 能說出 Scratch 3.0 可應用於日常生活的重要性。 - 能透過 Scratch3.0 完成簡易程式。	- 能操作 Scratch 3.0 並完成簡易程式設計 - 能完成角色建立並利用鍵盤控制 - 能使用迴圈並變換角色造型 - 能利用座標概念完成舞台建置 - 能設定角色及舞台的圖層 - 能使用條件判斷並進行偵測 - 能將音效加入程式中 - 能進行簡易除錯	- 成功申請線上版帳號 - 用 Scratch 3.0 完成簡易程式 - 成功建立角色 - 利用鍵盤位置的移動 - 成功繪製不同的角色造型 - 使用迴圈變換角色造型 - 成功建置舞台 - 成功設定角色及舞台的圖層 - 成功使用條件判斷 - 使用偵測控制程式 - 成功在程式中加入音效 - 找出問題並拆解與除錯 - 挑戰不同的程式設計範例 - 評量方式：口頭評量、操作評量、學習評量	Scratch 3 小小程式設計師 (校園文化，第 1~3 課)
-----------------	---	------------------------	---	---	---	---	---	----------------------------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第六週 ~ 第十四週	9	Scratch 進階操作 (素材蒐集)	- 科 E1 了解日常見科技產品的用途與運作方式。 - 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 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。 - 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	- 程式設計的進階使用方式 - 程式設計的進階練習	- 能操作 Scratch 3.0 軟體 - 能說出 Scratch 3.0 可應用於日常生活的重要性。 - 能透過 Scratch3.0 完成簡易程式。	- 能使用廣播銜接動作 - 能透過輸入方式控制程式 - 能變化動畫場景 - 能設定亂數及變數 - 能使用邏輯運算進行判斷 - 能產生分身 - 能編輯音效	- 使用廣播功能設計出相對應的動作 - 成功使用輸入方式控制程式 - 變化程式場警 - 成功建立亂數和變數 - 成功產生出分身 - 將音效進行編輯或複製 - 挑戰不同的程式設計範例 - 評量方式：口頭評量、操作評量、學習評量	Scratch 3 小小程式設計師 (校園文化，第 4~8 課)
第十五週 ~ 第二十一週	7	主題專題-動畫影片 (行銷吉貝要)	- 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 - 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 - 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 - 科 E8 利用創意思考的技巧。 - 科 E9 具備	- 簡易專題的基本分工 - 簡易專題	- 能操作 Scratch 3.0 軟體 - 能與同學討論專題方向 - 能蒐集專題資料 - 能製作專題 - 能對專題除錯 - 能與同學分工合作 - 能發表專題成果	- 能討論出簡易專題方向並進行分組分工 - 能對簡易專題主題蒐集資料 - 能對簡易專題開始製作 - 能對簡易專題進行除錯 - 能做出簡易專題成果並發表	- 成功討論出簡易專題方向 - 能夠進行分組並完成分工 - 成功蒐集簡易專題的資料 - 能夠確定主題後並針對主題蒐集資料 - 成功開始製作簡易專題 - 成功對於	Scratch 3 小小程式設計師 http://www.e-tribe.org.tw/kabuasua/

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			與他人團隊合作的能力 • 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 • 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 • 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 • 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 • 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 • 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 • 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。 • 3d-III-3 分享學習主題或執行經驗。				簡易專題進行除錯 • 能夠找出簡易專題中的錯誤並除錯 • 成功做出簡易專題 • 能夠發表自己的專題主題及內容 • 評量方式：口頭評量、操作評量、學習評量	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

臺南市公立東山區吉貝耍國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習 **吉有創思** 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	吉貝耍 E 起來 Powerpoint	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	系統與模型--能透過簡報製作軟體的操作，學會簡報設計及報告應用的結構與功能。							
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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
課程目標	學生能夠利用簡報軟體進行簡報編輯儲存，並結合動畫應用及圖文編排製作簡報及解說。							
配合融入之領域 或議題	☐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	完成簡易專題(蒐集吉貝耍的照片和生活故事，製作故事簡報)。							
課程架構脈絡圖								
操作基本簡報 軟體 (4) 使用軟體基本功能 ➡ 操作進階簡報 軟體 (6) 使用軟體特效功能 ➡ 網路著作重要性 (4) 編輯簡報 ➡ 主題專題 (7) 製作故事簡報								
教學 期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習 內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第一週 ~ 第四週	4	操作基本簡報軟體 (素材蒐集)	- 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 - 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。 - 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 - 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	- 簡報軟體的種類 - 簡報軟體的基本功能	- 能說出簡報軟體。 - 能操作簡報軟體介面。 - 能操作簡易簡報。 - 能套用範本簡報。 - 能插入圖片及影片。	- 認識簡報軟體的種類與功能 - 能利用簡報軟體進行簡報簡易編輯與儲存、套用範本、插入圖片及影片等基本功能	- 介紹簡報軟體的功能與種類 - 介紹簡報軟體的操作環境 - 進行簡報軟體簡易操作 - 進行簡報編輯與儲存檔案 - 套用範本、插入圖片及影片 - 評量方式：口頭評量、參與度評量、實作評量	PowerPoint 2019 簡報製作 最新版(校園文化，第 1、2 課)
第五週 ~ 第十週	6	操作進階簡報軟體 (素材蒐集)	- 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 - 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 - 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 - 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	- 簡報軟體的圖片編輯 - 簡報軟體的特效功能 - 簡報軟體的圖文設計 - 文書軟體的進階功能	- 能插入圖片。 - 能剪裁、塗層設定等編輯圖片。 - 能使用動畫特效、轉場特效及背景音樂。 - 能進行圖文設計。 - 能使用 SmartArt 圖形。 - 互動功能。	- 能利用簡報軟體進行圖片設定、特效、音樂、圖文編排等進階功能 - 能利用簡報軟體進行互動功能設定	- 進行簡報軟體進階操作 - 圖片設定 - 動畫特效、轉場特效、背景音樂 - 圖文設計 - 互動功能 - 評量方式：口頭評量、參與度評量、實作評量	PowerPoint 2019 簡報製作 最新版(校園文化，第 3~6 課)
第十一週 ~ 第十四週	4	網路著作重要性 (素材蒐集)	- 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 - 資 E1 認識常見的資訊	- 網路搜尋小技巧 - 創用 CC 的功能	- 能使用上網搜尋小技巧 - 能說出創用 CC 的功能 - 能記錄文章及資源來源 - 能使用	能利用網路搜尋功能，結合簡報軟體進行文件編輯處理	- 利用上網搜尋資料 - 文章擷取說明、資料來源網站選擇、資料來源記錄	PowerPoint 2019 簡報製作 最新版(校園文化，第 7、8 課)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			系統。 • 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 • 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。 • 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。		Powerpoint 編輯簡報		• 使用 Powerpoint 做簡報處理 • 著作權宣導 • 評量方式：口頭評量、參與度評量、實作評量	
第十五週 第二十一週	7	主題專題-簡報設計 (行銷吉貝耍)	• 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 • 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 • 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 • 科 E8 利用創意思考的技巧。 • 科 E9 具備與他人團隊合作的能力 • 資 E5 使用資訊科技與他人合作產	• 簡易專題的基本分工 • 簡易專題	• 能與同學討論專題方向 • 能與同學進行分組分工 • 能蒐集專題資料 • 能製作專題 • 能對專題除錯 • 能發表專題成果	• 能選定出專題方向並進行分組分工 • 能對專題主題蒐集資料 • 能對專題開始製作 • 能對專題進行除錯 • 能做出專題成果並發表	• 成功選定簡易專題方向 • 能夠進行分組並完成分工 • 成功蒐集簡易專題的資料 • 能夠確定主題後並針對主題蒐集資料 • 成功開始製作簡易專題 • 能夠運用這學期所學製作簡易專題 • 成功對於簡易專題進行除錯 • 能夠找出簡易專題中的	• PowerPoint 2019 簡報製作 最新版 • http://www.e-tribe.org.tw/kabuasua/

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			出想法與作品。 • 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 E13 具備學習資訊科技的興趣。 • 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 • 3c-II-2 透過同儕合作進行體與實作。 • 3d-II-3 進行報告分享或實作展演。				錯誤並除錯 • 成功做出簡易專題 • 能夠發表自己的專題主題及內容 • 評量方式：口頭評量、參與度評量、實作評量	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

◎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。