

高雄市田寮區新興國小校訂課程教學設計

《新興e世代-四年級下學期》

一、設計理念

在四年級上學期的課程中，學生學會了使用文書處理軟體 Word 進行打字練習、版面設定、排版、段落設定、繪製學校平面圖、基礎圖片編輯及 Smart art 圖表的運用，另外也開始透過高雄市 E 世代島嶼學習樂園接觸積木方塊，了解程式設計與我們生活的關係，開始訓練邏輯思考，培養問題解決能力。

延續四年級上學期文書處理課程，本學期安排簡報製作課程為主，讓學生在既有的文書處理軟體基礎下，了解簡報軟體 Power Point 所能發揮的功能，進而設計屬於自己風格的簡報，並結合本校校訂課程，蒐集學校在地、社區特色，撰寫文字稿、拍攝照片，將所蒐集的資料使用簡報軟體進行圖文並茂的作品呈現，並能夠結合自己製作的簡報，進行完整的口頭報告，呈現自我的思維。

另外，本校發展特色之一的程式教育，訓練學生運算思維能力部分，本學期亦開始導入 Scratch3 程式編輯軟體，讓學生使用 Scratch3 設計動畫、並開始進行簡單的遊戲設計，位高年級運算思維課程作準備。

二、教學設計

實施年級	四年級	設計者	侯人俊、程永宏
跨領域/科目	語文/藝術	總節數	20 節
總綱核心素養：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。			
學習重點	學習表現	藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。	
	學習內容	視 A-II-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	
概念架構		導引問題	
		<ol style="list-style-type: none"> 1、簡報軟體在生活中有那些運用？ 2、如何蒐集簡報所需文字、圖片資料？ 3、簡報內容應該如何呈現(大綱、說明文)？ 4、程式設計能做到那些事情？ 5、如何由網路上蒐集可用的資料？ 6、使用 Scratch3 設計動畫時，需要準備哪些事項？ 	

學習目標		
1、導引學生了解簡報軟體的使用時機 2、透過網路、相機、實地訪查蒐集簡報所需要的素材 3、能製作吸引觀眾目光，且能流暢報告的簡報 4、使用程式設計軟體，製作動畫		
融入之議題 (學生確實有所探討的議題才列入)	實質內涵	資訊教育 資E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。
	所融入之單元	無
學習資源	電腦教室電腦、網際網路	

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
第 1-3 節 簡報軟體初體驗(3 節) ◎認識簡報、常見的簡報製作軟體。 ◎簡報製作流程、檔案格式，認識投影片。 ◎觀摩簡報，使用 power point 製作第一個簡報。	120分	口頭問答 操作評量 學習評量
第 4-6 節 簡報設計師(3 節) ◎簡報設計要領、套用範本與文字藝術師 ◎新增投影片、插入線上圖片、使用項目符號 ◎複製投影片、插入 youtube 線上影片 ◎插入並檢級自己的影片、上台做簡報	120分	口頭問答 操作評量 學習評量
第 7-9 節 創意簡報(3 節) ◎封面設計-標題設計、照片編輯、圖層使用 ◎內頁視覺設計-群組與旋轉 ◎轉場特效與背景音樂 ◎使用 google 翻譯協助	120分	口頭問答 操作評量 學習評量
第 10-11 節 好用的 SmartArt(2 節) ◎用 SmartArt 讓資訊更易懂 ◎圖案與圖片的結合，更新引觀眾目光 ◎設定簡報播放方式	80分	口頭問答 操作評量 學習評量

<p>◎列印全頁投影片、備忘稿、大綱、講義</p> <p>第 12-13 節 簡報變影片(2 節)</p> <p>◎影片腳本設計注意事項 ◎設計舞台、人物與劇情 ◎使用圖說文字讓演員說話 ◎自訂動畫、讓簡報輸出成為影片</p>	80 分	口頭問答 操作評量 學習評量
<p>第 14-16 節 程式設計(3 節)</p> <p>◎認識 code.org ◎如何登入 code.org ◎code.org 闖關練習</p>	120 分	口頭問答 操作評量 學習評量
<p>第 17-18 節 運算思維程式設計(2 節)</p> <p>◎Egame 英文導闖關體驗 ◎Egame 賽斯島闖關體驗 ◎Egame 美斯島闖關體驗 ◎Egame 史丹島闖關體驗 ◎Egame 智慧島闖關體驗</p>	80 分	口頭問答 操作評量 學習評量
<p>第 19-20 節 認識 Scratch3(2 節)</p> <p>◎使用 Scratch3 設計動畫 ◎蒐集動畫製作需要的素材 ◎安排動畫腳本、人物出場順序與劇本 ◎輸出動畫</p>	80 分	口頭問答 操作評量 學習評量

附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/評量工具
資訊倫理教育/基礎程式設計	導引學生瞭解資訊倫理教育，並能確實遵守，了解程式設計	◎能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範 ◎能瞭解資訊科技在日常生活之應用 ◎了解程式設計在日常生活中的應用	口頭問答 操作評量 學習評量	正確回答 正確操作電腦 正確學習課程
簡報軟體/製作基礎簡報	認識簡報、投影片並能製作簡報	◎認識簡報製作軟體 ◎知道簡報在生活中的使用時機 ◎能製作出一個基礎的簡報	口頭問答 操作評量 學習評量	正確回答 正確操作電腦 正確學習課程
簡報軟體/創意簡報	能使用簡報製作軟體，製作具有設計感的簡報	◎認識圖層、投影片轉場、特效及使用時機 ◎能使用簡報製作軟體設計簡報標題 ◎能加特效、轉場等	口頭問答 操作評量 學習評量	正確回答 正確操作電腦 正確學習課程
簡報軟體/影音、文字圖片並茂	能使用文簡報製作軟體，製作有影片、圖片等影音效果簡報	◎了解影片結構 ◎能使用 youtube 影片於簡報中 ◎能加入自己拍攝影片於簡報中 ◎能將簡報轉為影片	口頭問答 操作評量 學習評量	正確回答 正確操作電腦 正確學習課程

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。