

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、教學設計理念說明

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、教學活動設計

領域名稱 (統整領域)	語文/藝術	設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級	總節數	20 節
單元名稱	簡報小達人		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。	
核心素養呼應說明			
1、能夠運用電腦軟體進行簡報的創建、設計和展示。學習使用簡報軟體，並了解簡報的結構、設計和呈現技巧。 2、學生學習使用簡報軟體來創作和設計自己的簡報，如報告、演講、故事等。他們可以使用文字、圖片、影片、音頻和其他媒體元素來有效地表達和傳達自己的想法和訊息。 3、透過與同儕合作設計和編輯簡報，以及共同創作程式。這有助於培養學生的團隊合作能力和有效溝通能力。			

4、學習簡報製作及程式設計邏輯思考，能培養學生的數據處理和視覺化能力。

概念架構(跨領域用)	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。
議題融入	所融入之學習重點	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。		
教材來源	自編			
教學資源	電腦教室電腦、網際網路			
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 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 				
表現任務				
<ol style="list-style-type: none"> 1、能蒐集製作專題所需圖片及文字資料 2、能使用簡報軟體製作要報告的專題 3、能設定簡報動畫、轉場及音效 3、能結合網路資源，加入簡報中 4、能使用視覺化程式設計工具製作動畫 				

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量
第 1-3 節 一、惡地風情介紹-簡報軟體初體驗(3 節) (一)認識簡報、常見的簡報製作軟體	120 分	簡報軟體	口頭問答 操作評量

<p>第 8-10 節</p> <p>三、有趣的校外教學電子相簿-圖片輪播創意簡報(3 節)</p> <p>(一)封面設計-標題設計、照片編輯、圖層使用</p> <p>1、套用照片模板當封面</p> <p>2、將校外教學照片放置滿版，裁切多餘照片</p> <p>(二)轉場特效</p> <p>1、將每張簡報(照片)設定轉場</p> <p>(三)背景音樂</p> <p>1、設定全部簡報的背景音樂</p> <p>2、設定全部簡報為自動播放，完成電子相簿製作</p>	<p>120 分</p>	<p>簡報軟體</p> <p>簡報軟體</p> <p>簡報軟體</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>
<p>第 11 節</p> <p>四、圖文並茂-好用的 SmartArt(1 節)</p> <p>(一)用 SmartArt 讓資訊更易懂</p> <p>1、將我的家鄉，在封面後增加一頁。</p> <p>2、插入 SmartArtru 讓圖案與圖片的結合，更新引觀眾目光</p>	<p>40 分</p>	<p>簡報軟體</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>
<p>第 12-14 節</p> <p>五、簡報變變變-輸出影片、pdf(3 節)</p> <p>(一)設計影片腳本簡報</p> <p>1、影片腳本設計注意事項</p> <p>2、設計舞台、人物與劇情</p> <p>(二)加入對話元素</p> <p>1、使用圖說文字讓演員說話</p> <p>2、自訂動畫、讓簡報輸出成為影片</p> <p>(三)簡報輸出</p> <p>1、列印全頁投影片、備忘稿、大綱、講義</p>	<p>120 分</p>	<p>簡報軟體</p> <p>簡報軟體</p> <p>簡報軟體</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>
<p>第 15-16 節</p>	<p>80 分</p>		<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>

<p>六、運算思維(2節)</p> <p>(一)登入 code.org</p> <p>1、code.org 闖關練習</p> <p>2、複習序列、迴圈的使用</p> <p>(二)判斷式練習</p> <p>1、練習使用判斷式，讓程式轉彎</p> <p>第 17-18 節</p> <p>七、再闖 e 世代遊樂園-運算思維程式設計(2節)</p> <p>(一)闖關體驗</p> <p>1、Egame 英文導闖關體驗</p> <p>2、Egame 賽斯島闖關體驗</p> <p>(二)闖關體驗</p> <p>1、Egame 美斯島闖關體驗</p> <p>2、Egame 史丹島闖關體驗</p> <p>3、Egame 智慧島闖關體驗</p>	<p>80 分</p>	<p>瀏覽器</p> <p>瀏覽器</p> <p>瀏覽器</p> <p>瀏覽器</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>
<p>第 19-20 節</p> <p>八、小貓迷動起來- Scratch3(2 節)</p> <p>(一)使用 Scratch3 設計動畫</p> <p>1、蒐集動畫製作需要的素材</p> <p>(二)製作動畫</p> <p>1、安排動畫腳本、人物出場順序與劇本</p> <p>2、輸出動畫</p>	<p>80 分</p>	<p>Scratch 線 上版</p> <p>Scratch 線 上版</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p>

評量規準

評量向度 (3~4 項)	表現等級 (3~4個均可)			
	優秀	良好	基礎	不足
A	總是能說出一個好的簡報應具備的封面樣式、標題、內容及結尾	經常能說出一個好的簡報應具備的封面樣式、標題、內容及結尾	有時能說出一個好的簡報應具備的封面樣式、標題、內容及結尾	無法說出一個好的簡報應具備的封面樣式、標題、內容及結尾
B	總是能使用簡報軟體，蒐集資料，製作一份完整的家鄉介紹簡報	經常能使用簡報軟體，蒐集資料，製作一份完整的家鄉介紹簡報	有時能使用簡報軟體，蒐集資料，製作一份完整的家鄉介紹簡報	無法蒐集資料也無法使用簡報軟體，製作家鄉介紹簡報
C	總是能使用現有的資料，製作電子相簿，並加入圖文效果	經常能使用現有的資料，製作電子相簿，並加入圖文效果	有時能使用現有的資料，製作電子相簿，並加入圖文效果	無法使用現有的資料，製作電子相簿，及製作圖文效果
D	總是能線上登入scratch，並製作簡易的動畫	經常能線上登入scratch，並製作簡易的動畫	有時能線上登入scratch，並製作簡易的動畫	無法線上登入scratch，並製作動畫