**高雄市左營區屏山國民小學113學年度5年級第2學期校訂課程**

**主題：《STEAM創世界-屏山真人秀》**

**一、教學設計理念說明**

本課程介紹簡報在生活中的應用，讓學生從自我介紹起，認識簡報的操作。認識製作簡報的流程，從確立主題、規劃大綱、蒐集資料、編輯與發表簡報，到完成簡報。並能運用軟體技巧，設計各種不同類型的簡報，讓簡報更豐富，吸引觀眾的注意力。並透過多元的簡報內容，探索不同領域的簡報運用。在學習簡報的過程中，培養學生上臺報告的技巧，訓練表達與溝通能力。

**二、教學活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 國語文、綜合活動 | | **設計者** | | | 資訊團隊 | | | |
| **實施年級** | | 五年級 | | **總節數** | | | 21節 | | | |
| **單元名稱** | | 屏山真人秀 | | | | | | | | |
| **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。 | | | | * 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 * 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | 國語文  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。  綜合  1a-III-1欣賞並接納自己與 他人。  資議  t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  c-Ⅲ-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。  a-Ⅲ-4 展現學習資訊科技的正向態度。  科議  a-Ⅲ-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 | | **學習內容** | 國語文  Be-Ⅲ-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。  綜合  Aa-III-1 自己與他人特質 的欣賞及接納。  資議  S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  T-Ⅲ-1 資料處理軟體的應用。  D-Ⅲ-2 系統化數位資料管理方法。  科議  P-Ⅲ-1 基本的造形與設計。 | | | | |
| **學習目標** | | | 1. 學生能正確認識簡報與簡報的功能，從規劃到利用PowerPoint製作簡報及專題報告的能力。 2. 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。 3. 學生會利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用與上台報告的能力。 4. 學生能由製作簡報過程中，透過分組討論分享個人學習心得，提升資訊素養。 5. 藉由個人簡報的規劃設計，引導學生認識網路倫理以及相關法律，明瞭個人資料保護與隱私權的重要性。 6. 察覺電子設備如何與真實世界互動。 | | | | | | | |
| **表現任務** | | | 1.進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用的能力，簡報中有重點呈現、影音、圖案、動畫、轉場特效、超連結功能。  2.能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小等操作並與同學分享自己的作品。 | | | | | | | |
| **議題**  **融入** | **議題名稱** | | * 運算思維與問題解決 * 資訊科技與合作共創 * 資訊科技與溝通表達 * 資訊科技的使用態度 | | | | | | | |
| **實質內涵** | | * 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 * 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 * 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 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 | | | | | | | |
| **教材來源** | | | **自編** | | | | | | | |
| **教學資源** | | | 全民資安素養自我評量<https://isafeevent.moe.edu.tw/event2>  中小學網路素養與認知<https://eteacher.edu.tw/Desktop.aspx>  CANVA <https://www.canva.com/>  web:bit <https://webbit.webduino.io/blockly/?demo=default>  網路假期 <https://netholiday.kh.edu.tw/web_index.action> | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | | | **評量** | **時間** | **備註** |
| 活動一、焦點在我  **【導引問題】你有上臺報告過嗎？你使用的工具有哪些？**  1-1自我介紹   1. 認識PowerPoint操作介面。 2. 新增、開啟簡報。 3. 變更投影片大小。 4. 輸入自我介紹內容，蒐集資料。 5. 套用佈景主題。 6. 設定文字格式與調整位置。 7. 插入內建線上圖片與縮放。 8. 插入YouTube線上影片。 9. 轉場特效。   1-2 四格動漫   1. 資訊素養與倫理:遵守網路規範、網路禮儀、社群網站限制   1-3金頭腦   1. 尋找題目、蒐集素材 2. 套用佈景主題。 3. 設定文字格式與調整位置。 4. 插入圖片與縮放。 5. 用圖案做選項。 6. 複製圖案、對齊。 7. 複製投影片。 8. 動畫效果。 9. 超連結投影片中的位置。 10. 取消按一下滑鼠換頁。 11. 播放並觀摩簡報。 12. 介紹canva設計網站。   活動二、屏山動動腦  **【導引問題】知道什麼是物連網嗎?有試過天氣熱的時候回家前只要在外面透過手機啟用冷氣，回家就可以享受了?**  2-1 web:bit   1. 認識web:bit教育版介面 2. 能控制四隻怪獸說話、語音 3. 能控制四隻怪獸重複移動、旋轉、跟隨滑鼠移動 4. 能控制四隻怪獸放大縮小 5. 能控制四隻怪獸碰到的時候執行說話、創作小故事 6. 成果展示，作品欣賞。   2-2網路假期  (1)高雄數位學園-上網飆寒暑假作業 | | | | | | | | 口頭報告  實際操作作品製作  口頭報告  實際操作  實際操作作品製作  實際操作  實際操作 | 6節  2節  7節  4節  2節 |  |

**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。

**評量標準與評分指引(參考)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表現任務** | | **進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用的能力，簡報中有重點呈現、影音、圖案、動畫、轉場特效、超連結功能。** | | | | |
| **評量標準** | | | | | | |
| **主**  **題** | **表現描述** | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| **金頭腦** | **蒐集資料進行整理，用簡報呈現重點、影音圖案、動畫、轉場特效、超連結** | **蒐集資料進行整理，用簡報呈現重點、影音圖案、動畫、轉場特效** | **蒐集資料進行整理，用簡報呈現重點、影音圖案** | **蒐集資料進行整理，用簡報呈現影音圖案** | **未達**  **D級** |
| **評**  **分**  **指**  **引** | | **簡報可以呈現重點、影音圖案、動畫、轉場特效、超連結** | **簡報可以呈現重點、影音圖案、動畫、轉場特效** | **簡報可以呈現重點、影音圖案** | **簡報只有呈現影音圖案** | **未達**  **D級** |
| **評**  **量**  **工**  **具** | | 1. 實作評量 | | | | |
| **分數**  **轉換** | | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 79以下 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表現任務** | | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小等操作並與同學分享自己的作品。** | | | | |
| **評量標準** | | | | | | |
| **主**  **題** | **表現描述** | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| **屏山動動腦** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **未達**  **D級** |
| **評**  **分**  **指**  **引** | | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **能控制四隻怪獸說話、移動、旋轉、放大縮小並與同學分享自己的作品** | **未達**  **D級** |
| **評**  **量**  **工**  **具** | | 1. 實作評量 | | | | |
| **分數**  **轉換** | | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 79以下 |