**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:bit1. 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 |