

年級	五年級		年級課程 主題名稱		創意生活樂趣玩		課程 設計者	黃幸惠	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課程 類型	☒ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學									
學校 願景	健康 快樂 感恩 卓越			與學校願景呼應之 說明	一、藉由自我行銷海報製作，了解自己，學習感恩，增進自我成長。 二、使用 2D 向量繪圖軟體繪製自己喜歡的動物，快樂學習，實現自我，展現多元學習成果。 三、利用 3D 建模工具及列印自己的哨子，展現多元學習成果，追求卓越的目標。 四、藉由硬體與軟體間的整合應用，玩出各種有趣的互動遊戲，達成健康成長、多元學習的目標。					
總綱 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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。			課程 目標	一、能使用影像處理軟體進行優化與加工，製作行銷自己的海報，應用資訊科技工具培養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。 二、能具備擬定計畫與實作的能力，以創新思考的方式，使用 2D 向量繪圖軟體繪製自己喜歡的動物，實現自我，因應日常生活情境。為 3D 建模預做準備。 三、理解哨子發聲原理，具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，能用 3D 建模工具製作自己專屬的哨子，培養生活環境中的美感體驗。 四、具備探索問題的思考能力，應用 Micro:bit 開發板與線上 MakeCode 工具整合應用，玩出各種互動應用，透過體驗與實踐處理日常生活問題。					
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)									
融入議題 實質內涵	性別平等教育議題已於本年級營養健康、從齒開始主題融入									
教學 進度	單元名 稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)		教學資源	節數	

第(1)週 － 第(6)週	創意行銷海報製作	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 數位相機操作與檔案傳輸。 2. 網路圖片搜尋。 3. 影像處理軟體操作與應用。 4. 創意自我行銷海報設計。	1. 熟悉數位相機的操作並將影像檔案傳輸至電腦，運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 運用資訊科技搜尋到自己需要的網路圖片、影像資源並下載用於創作作品。 3. 熟練影像處理軟體操作，設計創意行銷海報。 4. 分享並欣賞他人設計的創意海報。	1. 能熟練操作影像處理軟體製作自己圖像（去背）物件。 2. 能結合自我圖像物件，發揮創意，設計自我行銷海報。	1. 介紹數位相機操作與應用、 外接媒體檔案傳輸（記憶卡、隨身碟）的方式。 2. 網路圖片搜尋（認識著作權、智慧財產權）。 3. 影像處理軟體簡介、影像格式介紹、像素與解析度。 4. 學習影像處理:影像大小與格式調整、影像旋轉與裁切。 5. 學習影像處理:亮度、對比、色彩、濾鏡。 6. 學習影像處理:加入文字物件、加入外框、陰影。 7. 學習影像處理:套索工具、魔術棒工具。 8. 學習影像處理:物件、影像合成。 9. 學生結合已處理好的自我圖像物件，發揮創意，設計出自我行銷海報。 10. 學生分享自創行銷海報並欣賞他人設計的作品。	網路 數位相機 影像處理軟體	6
第(7)週 － 第(10)週	可愛的動物	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 2D 向量繪圖軟體操作與應用。 2. 應用 2D 向量繪圖繪製喜歡的動物。	1. 熟悉 2D 向量繪圖軟體操作介面與應用，運用資訊科技解決繪圖的問題。 2. 運用 2D 向量繪圖進行創意發想和設計自己喜歡的動物。 3. 分享並欣賞他人設計的可愛動物圖像。	1. 能熟練操作 2D 向量繪圖軟體。 2. 能使用 2D 向量繪圖軟體製作自己喜歡的動物。	1. Inkscape 2D 向量繪圖軟體環境設定。 2. Inkscape 2D 向量繪圖軟體操作介面介紹。 3. 進行手繪線、圖形及貝茲曲線練習。 4. 練習圖層、匯入點陣圖及描圖。 5. 練習節點編輯、檔案匯出與應用。 6.設計思考自己喜歡的動物圖像，發揮創意，再使用 2D 向量繪圖軟體製作出圖像。 7.學生分享自創的2D動物圖像並欣賞他人設計的作品。	Inkscape 2D 向量繪圖軟體網路	4
第(11)週 － 第(15)週	自製3D哨子	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 3D 建模軟體操作與應用。 2. 應用 3D 建模製作哨子。	1. 運用資訊科技解決 3D 建模軟體操作介面與應用的問題。 2. 運用運算思維，解決程式碼區塊編程建模的問題。 3. 學習 3D 建模媒材的使用技法，製作自己的哨子。 4. 分享並欣賞他人設計的哨子。	1. 熟悉 3D 建模軟體與程式碼區塊編程操作。 2. 能使用 3D 建模製作自己專屬的哨子。	1. 介紹 Tinkercad 操作軟體。 2. 方塊、圓柱、球程式碼區塊編程操作。 3. 多邊形、文字程式碼區塊編程操作。 4. 移動、對齊、翻轉程式碼區塊編程操作。 5. 練習群組、組合模式。 6. 使用程式碼區塊編程建模，設計思考創意哨子形體。 7. 使用 3D 建模程式控制 3D 列表機製作出自己的哨子。 8.學生分享設計的3D哨子並欣賞他人的作品。	網路 Tinkercad 網站 3D 印表機	5

第(16)週 - 第(20)週	積木往哪裡跑？	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 程式積木的使用技巧。 2. MakeCode 操作介面與各項工具應用。	1. 運用 MakeCode 網站操作介面與各項工具應用，解決佈署程式積木的問題。 2. 學習設計程式積木的使用技巧。 3. 分享並欣賞他人設計的創意積木。	1. 熟悉 MakeCode 網站操作介面。 2. 能完成教師佈題所需之程式積木佈署。	1. 介紹Micro:bit使用介面。 2. 練習LED輪播程式設定。 3. 練習LED自訂圖示輪播程式設定。 4. 練習條件、迴圈與按鈕程式設定。 5. 練習計數器程式設定。 6. 練習電子骰子程式設定。 7. 練習往哪裡偏程式設定。 8. 練習廣播與互動程式設定。 9. 教師佈題所需之程式積木設定，學生設計思考完成程式積木佈署。 10. 學生展現並分享自己設計的程式積木。	網路 MakeCode 網站 Micro:bit 開發版	5
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 自編教材						
本主題是否融入資訊科技教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生：■無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：■無 ☐有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：黃幸惠						