

南投縣西嶺國小資訊科技教育教案

主題	資訊教育	設計者	胡泰達
實施年級	五年級	總節數	共 21 節，840 分鐘
單元名稱	簡報發表我最行		
設計依據			
學習重點	學習表現	資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	核心素養
	學習內容	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用 藝術 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	
議題融入	學習主題		
	實質內涵		
與其他領域/科目的連結			
教材來源	台中市資訊教育市本課程		
教學設備/資源			
學生經驗分析			
學習目標			
一、學生能統整數位資源，運用簡報工具與他人互動、合作。 二、保持著正向的學習及分享態度，並遵守相關的資訊倫理與規範。 三、能運用科技與他人互動、合作和溝通。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式

<p>簡報輕鬆學</p> <p>簡報更酷炫</p> <p>簡報玩遊戲</p> <p>網路好公民</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識並實踐健康數位習慣。 2. 認識常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能。 3. 認識常見的數位資料儲存方法並學會系統化數位資料管理方法。 4. 學會網路服務工具(瀏覽器)的基本操作並體驗數位學習網站與資源。 	<p>(6 節)</p> <p>(7 節)</p> <p>(6 節)</p> <p>(2 節)</p>	<p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>實作評量、檔案評量</p> <p>參考評量規準評分</p>
---	---	---

參考資料：(若有請列出)

台中市資訊教育市本課程資料 <https://sites.google.com/tc.edu.tw/ictxedu/index>

學生回饋

- 一、電腦除了玩遊戲之外，原來還有這麼多功能。
- 二、電腦設備及說明有很多英語，需要認真學習。

教師省思

- 一、資訊教育學生程度參差不齊，鼓勵速度快的學生幫忙其他同學，可以加分，更可以互相幫忙。
- 二、每班應該有自己的儲存作品的空間，NAS 系統須建立公共資料夾儲存。



附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		運用資訊科技知識於日常生活				
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
資訊科技之運用		能精熟理解並主動應用資訊科技之相關知識於日常生活。	能理解資訊科技之相關知識並應用於日常生活。	能知道資訊科技之相關知識可用於日常生活。	能部份知道可利用資訊科技之相關知識於日常生活。	未達 D 級
評分指引		<ul style="list-style-type: none"> * 能熟練運用簡報工具製作具備「酷炫特效」與「互動遊戲」功能的作品。 * 數位資源整理井然有序，並能主動分享學習心得。 * 能完成各單元作業並主動指導進度較慢的同學。 	<ul style="list-style-type: none"> * 能獨立完成所有簡報單元作業，包含基本的內容編輯與動畫設定。 * 展現正向的分享態度，並能遵守網路好公民之倫理規範。 * 能使用數位資源整理方法管理自己的簡報檔案。 	<ul style="list-style-type: none"> * 在部分提醒下，能完成基礎的簡報操作與資料處理。 * 能獨立完成一半以上的單元作業。 * 基本了解常見的網路設備與系統平台功能。 	<ul style="list-style-type: none"> * 需在老師或同學的大量協助下，才能完成一半以上的單元作業。 * 簡報製作僅能維持最基本的操作，對於特效或進階功能尚不熟悉。 * 尚需加強數位使用習慣與資訊倫理的實踐。 	未達 D 級
評量工具	實作評量、觀察紀錄、學習單					
分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

【簡報發表我最行】資訊課學習單

班級：_____ 姓名：_____ 座號：_____

一、直接提取 (Direct Extraction)

能在教案內容或操作介面中，直接找出明確的事實資訊。

課程大解密：在這個單元中，我們總共會進行幾節課的學習？

答：共 _____ 節課。

學習地圖：本單元包含四個主要活動，除了「簡報輕鬆學」之外，還有哪三個活動？

(1) _____ (2) _____ (3) _____

二、直接推論 (Straightforward Inferences)

能連結課堂所學，推導出操作背後的目的或關聯。

酷炫的秘密：當我們想要讓簡報變得「更酷炫」時，根據你對資料處理軟體的認識，通常會加入哪些視覺元素？

答：

_____。

管理小達人：教案中提到要學會「數位資源的整理方法」。如果你要製作一份關於「南投家鄉」的簡報，預先整理好圖片和文字檔案對你有什麼幫助？

答：

_____。

三、詮釋整合 (Interpretation and Integration)

能將資訊科技知識與社會互動結合，展現合作與分享的精神。

遊戲設計師：在「簡報玩遊戲」活動中，你打算如何利用簡報的「互動功能」來與台下的同學玩遊戲？請簡單描述你的創意。

答：

_____。

網路守護者：在「網路好公民」單元裡，如果要在簡報中分享別人的作品或資源，你覺得應該遵守哪些「資訊倫理與規範」？

答：

_____。

四、比較評鑑 (Evaluation and Critique)

能對學習內容進行評價，並反思科技工具在日常生活中的價值。

互助學習觀測站：老師在教學省思中提到，鼓勵進度快的同學幫助其他人可以「加分」且「互相幫忙」。你認為這種學習方式對你來說是有幫助的嗎？為什麼？

答：

_____。

科技的力量：五年級的學習目標之一是「了解資訊科技於日常生活之重要性」。請比較「口頭演講」與「搭配簡報發表」這兩種方式，你覺得哪一種更能讓你清楚分享學習資源？請說出一個理由。

答：

_____。