

高雄市大寮區大寮國民小學 5 年級第 1 學期校訂課程

主題：E 想天開——情生 e 動

一、教學設計理念說明

在現代的生活中心，有愈來愈多的東西跟程式有關，舉凡社群軟體、遊戲、音樂、購物、訂餐、叫車、住宿到近 2 年的線上教學，大家應該可以體會程式已經融入我們的日常了。在這個課程安排中，希望藉由較入門的動畫設計，讓學生漸漸熟悉程式的寫法及運用方式，期待學生能增進邏輯力也能持續發揮創造力。

二、教學活動設計

領域/科目	彈性課程/e 想天開		設計者	資訊教師群
實施年級	五年級		總節數	20(視實際週次進行微調)
單元名稱	動畫！原來如此、夢幻樂園、體驗 e 生活			
設計依據				
核心素養				
總綱核心素養			領綱核心素養	
B2 科技資訊與媒體素養 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。			自 -E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	
學習重點	學習表現	自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 藝 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	學習內容	自 INc-III-6 運用時間與距離可描述物體的速度與速度的變化。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。
學習目標		1. 了解視覺暫留原理及其應用。 2. 能規畫及安排所需要的角色和場景。 3. 學會使用 led 燈產生簡單的動畫效果。 4. 學會流程圖製作並完成動畫作品。		
表現任務		學生能繪製流程圖並介紹及觀摩自己和他人完成的動畫作品。		
議題融入	議題名稱	資訊教育-運算思維與問題解決		
	實質內涵	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。		

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		1. 分享並解說自己繪製的流程圖。 2. 介紹及觀摩自己和他人完成的動畫作品。				
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
情生e動		能精準的表達作品特色和演示內容極佳的作品。	能正確的介紹作品和演示大致良好的作品。	能大概的介紹作品和演示尚可的作品。	能不流暢的介紹作品和演示有瑕疵的作品。	未達D級
評分指引		口語表達流暢並能精準說出重點，作品內容豐富，沒有任何錯誤。	口語表達尚稱清楚，也能大概說出重點，作品內容良好，有1個錯誤。	口語表達尚稱清楚，作品內容尚可，有2~3個錯誤。	口語表達不流暢，作品內容尚可，有4~6個錯誤。	未達D級
評量工具	檔案、線上互評					
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84	79以下