

連江縣北竿鄉塘岐國民小學 112 學年度第 1 學期五年級彈性學習 資訊 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 3 程式積木創 意玩(最新加強版)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	<p>以「專題式學習範例」為主，讓學生從尋找飛貓寶寶、英文打字指法練習、足球攻守PK賽、拳王大PK、養侏羅紀的寵物、小雞蛋蛋音符、金頭腦快遞、多國語言翻譯機等八個專題學習歷程中，將Scratch 3融入「語言」、「數學」、「藝術與人文」、「健體」、「社會」、「自然」與「資訊科技」八大學習領域。同時學習歷程利用情境概述與問題解析、腳本規劃、設計演算法與設計程式解決問題的四大步驟，培養學生解決問題之運算思維能力。</p> <p>【情境概述與問題解析】</p> <p>從問題情境中，讓學生理解每個專題的情境，並從情境敘述中解析欲解決的問題。培養學生將 Scratch 應用在生活中問題解決，培養動手實作、做中思的能力。</p> <p>【腳本規劃】</p> <p>理解Scratch各類積木的功能，規畫腳本，培養學生能夠善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。</p> <p>【設計演算法】</p> <p>將每個專題相關的積木應用在Scratch程式設計，並理解積木隱含的程式語言抽象概念。培養學生利用Scratch養成運算思維能力及結構化程式設計實作</p> <p>【設計程式解決問題】</p> <p>讓學生動手實作設計程式，並展演發表作品，培養學生理解 Scratch 運作原理、應用 Scratch 運算工具之思維能力、分析問題、發展解題方法，並進行有效的決策，培養運算思維解析問題及問題解決能力與合作共創分享。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p> <p>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，培養生活環境的美感體驗。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>				

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

課程目標	1. 導引學生瞭解資訊倫理、資訊安全及資訊相關法律等相關議題，養成資訊社會應有的態度與責任。 2. 瞭解多媒體電腦相關設備，並能夠將圖形、影像、文字、動畫、語音整合應用在程式產出。 3. 悉熟程式動畫製作的基本技巧，並規劃腳本，設計程式指令積木，培養科技知識與產品使用的技能。 4. 熟悉多媒體的製作、音效的錄製，並整合在程式動畫製作，激發持續學習科技及科技設計的興趣。 5. 採用主題學習的方式，讓學生藉由主題製作的過程主動建構動畫知識、藉由學習歷程檔案評量，讓學生在學習歷程中修正操作，預備生活與職涯知能。 6. 學習最後產出程式設計專題作品，並發表展示專題作品，培養學生運用資訊科技進行邏輯思維的習慣，以有效解決日常生活與學習的問題。 7. 培養學生使用資訊與網路科技的正確態度，使學生能夠應用資訊科技，透過程式動畫製作過程培養合作學習、主動學習的能力，並利用網路、多媒體光碟，結合已學過的軟體進行日常生活資訊教育相關問題解決，增進善用資訊解決問題與運算思維的能力。 培養學生使用資訊與網路科技的基本知識與技能，增進學生利用各種資訊與網路科技技能，進行日常生活資訊相關問題分析、規畫、搜尋、處理、展示與溝通的能力。							
配合融入之領域或議題	<div><div><input type="checkbox"/>國語文 <input checked="" type="checkbox"/>英語文 <input type="checkbox"/>本土語 <input type="checkbox"/>數學 <input type="checkbox"/>社會 <input type="checkbox"/>自然科學 <input checked="" type="checkbox"/>藝術 <input type="checkbox"/>綜合活動 <input type="checkbox"/>健康與體育 <input type="checkbox"/>生活課程 <input checked="" type="checkbox"/>科技</div><div><input type="checkbox"/>性別平等教育 <input type="checkbox"/>人權教育 <input type="checkbox"/>環境教育 <input type="checkbox"/>海洋教育 <input type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input checked="" type="checkbox"/>資訊教育 <input type="checkbox"/>能源教育 <input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>防災教育 <input type="checkbox"/>閱讀素養 <input type="checkbox"/>多元文化教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</div></div>							
表現任務	Scratch 程式設計、英文打字指法練習、足球攻守 PK 賽、拳王大 PK、養侏羅紀的寵物、小雞蛋蛋音符、金頭腦快遞、多國語言翻譯機。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	尋找飛貓寶寶	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則。	理解 Scratch 3。 能夠下載、安裝與繁體中文。 理解 Scratch 3 視窗環境。 能夠新增角	1-1 Scratch 3 簡介 1-2 下載、安裝與繁體中文 1-3 Scratch 3 視窗環境 1-4 新增角色 1-5 編輯角色資訊 1-6 Scratch 3 積木形狀與功能 1-7 面朝角色 1-8 儲存檔案	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積木創意玩 2. Scratch 3 程式積木創意玩-多媒體互動教材 3. 實作範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

			關規範。		色。 能夠編輯角色 資訊。 能夠分辨 Scratch 3 積 木形狀與功 能。 能夠設定角色 方向。 能夠儲存檔 案。 能夠將作品上 傳社群。	1-9 社群分享		
第 3~4 週	2	英文打字指法練習	資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活 中簡單的問題。 資 a-III-1 能了解 資訊科技於日常生 活之重要性。	資 A-III-1 程 序性的問題解 決方法簡介。 資 A-III-2 簡 單的問題解決 表示方法。	能夠新增舞台 背景。 能夠編輯背景 或造型繪畫。 能夠設計角色 造型。 能夠偵測鍵盤 輸入。 能夠判斷鍵盤 輸入正確性。	2-1 新增舞台背景 2-2 舞台座標與角色移動 2-3 偵測輸入英文字母 2-4 複製角色與程式 2-5 社群分享 2-6 將 Scratch 檔案轉換成 html 網頁	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積 木創意玩 2. Scratch 3 程式積 木創意玩-多媒體互動 教材 3. 實作範例
第 5~6 週	2	足球攻守 PK 賽	資 a-III-4 能具備 學習資訊科技的興 趣。	資 P-III-2 程 式設計之基本 應用。 資 A-III-2 簡 單的問題解決 表示方法。	能夠以造型設 計角色動畫。 能夠編輯角色 面朝與迴轉方 向。 以夠設計鍵盤	3-1 角色動畫 3-2 角色面朝與迴轉方向 3-3 鍵盤控制角色移動 3-4 滑鼠控制角色移動 3-5 從固定位置移到隨機位置 3-6 說用戶名稱	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積 木創意玩 2. Scratch 3 程式積 木創意玩-多媒體互動 教材 3. 實作範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

					<p>控制角色移動。</p> <p>能夠設計滑鼠控制角色移動。</p> <p>能夠設計角色從固定位置移到隨機位置。</p> <p>能夠設計角色說用戶名稱。</p> <p>能夠偵測目前時間或日期。</p>	3-7 組合偵測時間或日期		
第 7~8 週	2	拳王大 PK	<p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p>	<p>能夠以如果否則邏輯判斷角色是否碰到滑鼠游標。</p> <p>能夠設計點擊角色廣播訊息與接收訊息。</p> <p>能夠理解變數原理並建立變數。</p> <p>能夠應用變數設定角色隨機造型。</p> <p>能夠理解關係與邏輯運算。</p> <p>能夠應用運算</p>	<p>4-1 如果否則與碰到滑鼠游標</p> <p>4-2 點擊角色廣播開始</p> <p>4-3 建立變數</p> <p>4-4 設定隨機造型</p> <p>4-5 關係與邏輯運算</p> <p>4-6 電腦說出結果</p>	<p>1. 範例實作</p> <p>2. 上課表現</p> <p>3. 隨堂測驗</p> <p>4. 課後練習</p>	<p>1. Scratch 3 程式積木創意玩</p> <p>2. Scratch 3 程式積木創意玩-多媒體互動教材</p> <p>3. 實作範例</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

					設計邏輯判斷 比較結果。			
第 9~11 週	3	養侏羅紀的寵物	資 p-III-1 能認識 與使用資訊科技以 表達想法。	資 P-III-2 程 式設計之基本 應用。 資 A-III-2 簡 單的問題解決 表示方法。	能夠理解角色 圖層概念。 能夠設計角色 左右移動。 能夠應用視訊 讓角色隨視訊 方向移動。 能夠理解分身 原理並創造角 色分身 能夠應用分 身。 能夠調整角色 尺寸。 能夠應用碰 到，改變角色 尺寸。 能夠設計點擊 角色互動的變 化。	5-1 角色圖層 5-2 角色左右移動 5-3 角色隨視訊方向移動 5-4 創造角色分身 5-5 當分身產生時開始移動 5-6 角色尺寸 5-7 如果碰到改變尺寸 5-8 點擊角色互動	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積 木創意玩 2. Scratch 3 程式積 木創意玩-多媒體互動 教材 3. 實作範例
第 12~14 週	3	小雞蛋蛋音符	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。	資 P-III-2 程 式設計之基本 應用。 資 A-III-2 簡 單的問題解決 表示方法。	能夠設計角色 隨滑鼠游標切 換造型。 能夠應用音 效，讓角色演 奏音階。 能夠設定角色	6-1 角色隨滑鼠游標切換造型 6-2 演奏音階 6-3 角色在舞台的定位 6-4 鍵盤當琴鍵演奏音階	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積 木創意玩 2. Scratch 3 程式積 木創意玩-多媒體互動 教材 3. 實作範例

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

					在舞台的定位。 能夠應用鍵盤當琴鍵，設計演奏音階。			
第 15-17 週	3	金頭腦快遞	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。	資 P-III-2 程式設計之基本應用。	能夠理解算術運算原理。 能夠應用算術運算詢問問題，並理解答案的內容。 能夠後變數設計隨機出題。 能夠設計判斷答案是否正確。 能夠應用變數設計得分。 能夠理解畫筆原理，並設計筆跡。 能夠設計答對時播放音效。 能夠應用變數設計倒數計時。	7-1 算術運算 7-2 詢問與答案 7-3 設定變數隨機取數 7-4 判斷答案 7-5 計算得分 7-6 畫筆下筆 7-7 答對時播放音效 7-8 倒數計時	1. 範例實作 2. 上課表現 3. 隨堂測驗 4. 課後練習	1. Scratch 3 程式積木創意玩 2. Scratch 3 程式積木創意玩-多媒體互動教材 3. 實作範例
第 18-20 週	3	多國語言翻譯機	資c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資a-III-2 能建立康	資 P-III-2 程式設計之基本	能夠以中文設計背景或造	8-1 背景或造型中文字型 8-2 多元啟動	1. 範例實作 2. 上課表現	1. Scratch 3 程式積木創意玩

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

			健的數位使用習慣與態度。	應用。	型。 能夠設計按下鍵盤按鍵啟動。 能夠應用翻譯與語音，將文字轉換成各國語言語音。 能夠應用翻譯功能，翻譯各國語言文字。 能夠應用翻譯與語音，設計多國語言翻譯機。	8-3 文字轉換成各國語言語音 8-4 翻譯各國語言文字 8-5 多國語言翻譯機	3. 隨堂測驗 4. 課後練習	2. Scratch 3 程式積木創意玩-多媒體互動教材 3. 實作範例
--	--	--	--------------	-----	--	--	--------------------	---

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

連江縣北竿鄉塘岐國民小學 112 學年度第 2 學期五年級彈性學習 資訊 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)		Powerpoint 簡報好上手	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程 四類規範		1.□統整性探究課程 (□主題□專題□議題) 3.□特殊需求領域課程 4.□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						
設計理念		一、系統與模型：讓學生理解簡報文件設計的方法。 二、結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。 三、交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。						
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養		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。 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、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。 二、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。 三、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。 四、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。 五、從個人專題報告的刊頭開始，在規劃過程中，使學生了解並形成概念，進而一步一步架構出自己的簡報。 六、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。						
配合融入之領域或議題		■國語文 □英語文 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 ■科技				□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 ▣科技教育 ▣資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育		
表現任務		能利用 PowerPoint 各項功能製作簡報。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選 教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

第 1-2 週	2	報告老師！我要學簡報	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明什麼是簡報。 ● 介紹常見的簡報製作軟體。 ● 瞭解製作簡報的流程。 ● 讓學生瞭解蒐集簡報素材時，須尊重他人的智慧財產權。 ● 開啟 PowerPoint 認識介面。 ● 學會套用佈景主題，並修改主標題與副標題。 ● 學會儲存檔案為簡報檔。 ● 學會調整文字方塊大小。 ● 學會插入圖片。 ● 學會播放簡報。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	
第3-4週	2	資訊安全防身術	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明簡報設計要領。 ● 學會運用內建範本再編輯。 ● 學會新增、刪除、複製投影 ● 學會運用文字藝術師，套用樣式、設計標題文字。 ● 學會插入背景底圖。 ● 使用內建的搜尋功能、插入線上圖片。 ● 瞭解項目符號如何讓文字更有條理。 ● 學會美化項目符號。 ● 學會使用搜尋功能插入YouTube 影片。 ● 瞭解上台做簡報的注意事項。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	
第5-7週	3	校外教學Happy Go	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用「共用背景」。 ● 學會讓封面與內頁使用不同的背景。 ● 學會設計封面。 ● 學會使用鏤空相框與照片組合在一起。 ● 學會裁剪圖片。 ● 學會使用文字方塊、加入內頁標題。 ● 練習輸入中英對照的文字。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	Power Point 2016 超簡單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

						<ul style="list-style-type: none"> ● 學會將物件組合為群組。 ● 學會為圖片加入陰影。 ● 學會用文字方塊做圖說。 ● 學會運用內建的圖片樣式。 ● 學會使用「插入外部投影片」技巧，使用同學分享的簡報、共同編輯創作。 ● 學會加入轉場特效與背景音樂。 		
第8-10週	3	防治登革熱—滅蚊大作戰	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會運用內建的圖案，製作禁止標誌。 ● 學會在PowerPoint 中為圖片去背。 ● 認識「SmartArt」圖形。 ● 學會編輯、變更SmartArt 樣式。 ● 學會在SmartArt 中嵌入圖片。 ● 學會製作箭號圖案、在圖案中加入文字、製作網頁超連結。 ● 瞭解列印簡報的方式。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	
第11-12週	2	成語萬花筒—四格動漫	資 E1 認識常見的資訊系統。 國語文 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 教師說明構思動漫劇情的流程，並讓學生觀摩四格動漫簡報。 ● 教師說明腳本劇情的設計，起、承、轉、合的原則。 ● 學會翻轉物件。 ● 學會插入圖說文字。 ● 學會美化圖說文字的樣式。 ● 學會設定圖說文字的陰影。 ● 學會調整圖說文字的尖端位置。 ● 練習為投影片的圖說文字增加「旋轉」效果。 ● 完成各張投影片的動畫效果。 ● 學會設定投影片換頁效果，讓投影片播放時自動輪播。 ● 練習將角色增加「移動路 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

						徑」動畫，製作烏鴉飛過的特效。		
第13-14週	2	視力保健小常識	資 E1 認識常見的資訊系統。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 老師說明什麼是互動式問答遊戲。 ● 老師說明問答遊戲的規劃要領。 ● 學生練習用插入圖片與文字，製作答對頁與答錯頁。 ● 學會插入 GIF 動畫圖片。 ● 學會修改背景美術效果，製作暗色風格的答錯頁。 ● 學會插入圖示作為按鈕。學會運用物件對齊功能。 ● 學會使用超連結製作按鈕連結。 ● 設定按鈕動作換頁。 ● 學會取消滑鼠換頁效果。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	
第15-17週	3	臺灣特有鳥類—專題介紹	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能運用PowerPoint 製作簡報。	<ul style="list-style-type: none"> ● 老師說明專題與製作流程。 ● 瞭解認識創用 CC 的標示與應用。 ● 瞭解母片設計、使用母片製作內頁。 ● 學會套用母片。 ● 學會將多個物件對齊與均分。 ● 瞭解並學會從維基百科中擷取文字與圖片，加上引用來源與創用 CC 標示。 ● 學會將圖片裁切成圖案的形狀。 ● 學會合併簡報檔案。 ● 學會將簡報匯出成 PDF 檔案。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	
第18-20週	3	全球暖化大作戰—救救北極熊	資 E1 認識常見的資訊系統。	認識PowerPoint 的各項功能與簡報製作方式與要領，並能將Word、Excel 等文件內容用於PowerPoint簡報製作。	學生能瞭解PowerPoint 各項功能，並能將Word、Excel 等文件內容用於PowerPoint 簡報製作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 老師說明表格與圖表的優點。 ● 教師說明製作專題報告的準備工作。 ● 瞭解用Word 撰寫內文的方法。 	◎口頭問答 ◎操作評量 ◎學習評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、四類)

				作。		<ul style="list-style-type: none"> ● 學會在簡報中插入 Word 文件。 ● 認識儲存格與表格的關係。 ● 學會在簡報中插入 Excel 圖表。 ● 學會插入表格，並設定樣式。 ● 學會合併表格中的儲存格。 ● 觀摩其他主題的專題報告。 ● 瞭解在簡報中可運用的常用快速鍵。 	
--	--	--	--	----	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。