

學習主題名稱 (中系統)	濕、慕、魚	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	關係與表現-體察濕地環境、婆姐文化與虱目魚產業和在地社區的變遷性，透過資訊素養結合藝術創作，認識與使用資訊科技以表達自己的想法，培養動手實作的樂趣，養成正向的科技態度，並留下社區環境、產業、文化元素。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-C3具備理解與關心本土與 國際事務的素養 ，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維的能力，培養愛護自然、珍愛環境、惜取社區濕地資源的本土情懷。 慕：利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，扎根藝術實踐，豐富美感體驗，培養對美善的多元人事物包容與理解能力。 魚：實際操作虱目魚 3D 繪圖的創作，由觀察生活物件與藝術完成作品搭配，培養科技知識與產品使用的技能。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input checked="" 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 checked="" 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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	家鄉多情風貌展：於成果發表會活動中擺攤，解說作品與家鄉的關係，呈現運用電腦創作的成果				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
攜手護濕地——濕地守護者海報 (6) 能運用電腦設計海報的技巧表達守護濕地的方法及重要性		及人之老——動態影音相簿 (6) 學習影音照片整理技巧，運用電腦視訊編寫表達珍惜家人情感		魚的身分證——虱目魚3D繪圖 (6) 能操作3D小畫家軟體，表現不同虱目魚外型特徵圖檔歷程記錄，察覺家鄉虱目魚特色	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫 設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	6	攜手護濕地 ----濕地守護 者海報	科參--科E7 依據設計構想 以規劃物品的 製作步驟 藝術1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表現 創作主題 海洋E9 透過肢體、聲 音、圖像及道 具等，進行以 海洋為主題之 藝術表現	1. 濕地所 面臨的 問題 2. 濕地保 護的方 法 3. 電腦簡 報製作 的技巧 4. 海報設 計的方 法 5. 海報列 印的方 法	能運用電腦 設計海報的 技巧表達守 護濕地的方 法及重要性	1. 網路搜尋濕地生態問題及保護 方法，小組討論後發表，再做修 正 2. 透過觀察網路搜尋的濕地海 報，小組歸納寫下海報的構成要 素 3. 小組共同決定海報的素材、編 寫文字並工作分配 4. 使用 PowerPoint 簡報軟體美 工技能進行主題海報編排製作 5. 小組討論確認成品後，進行分 割列印海報並發表	實作評量： 能操作簡報 軟體的海報 製作功能並 完成濕地守 護者海報列 印 口語評量： 分享海報設 計理念	1. 教學網站 互動多媒 體 2. 海報組成 要素
第 8-13 週	6	及人之老---- 動態影音相簿	科參--資 E9 利用資訊科技 分享學習資源 與心得 藝術 2-III-2 能發現藝術作 品中的構成要 素與形式原 理、並表達自己 的想法	1. 照片拍攝 技巧 2. 家人生活 照片 3. 動態照片 技巧 4. 視訊檔案 的方法	學習影音照 片整理技 巧，運用電腦 視訊編寫表 達珍惜家人 情感	1. 學習利用九宮格線，掌握拍照 畫面架構，並練習拍攝生活中與 家庭長輩互動的照片 2. 能將家庭長輩互動照片，透過 軟體動態效果轉場特效，製作具 有動態與影音的相簿 3. 能了解視訊檔案型態，並儲存 製作完成的視訊檔 4. 與家人共同欣賞製作的動態影 音相簿	實作評量： 能輸出完整 的動態影音 相簿 口語評量： 發表與家人 共享觀看影 音檔案的心 得	1. 教學網站 互動多媒 體 2. 照片的拍 攝技巧

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>家庭 E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)</p>					
第 15-20 週	6	魚的身分證-- 虱目魚 3D 繪圖	<p>科參--科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟</p> <p>藝術1-III- 3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題</p>	<p>1. 虱目魚外型特徵</p> <p>2. 平面 2D 與立體 3D 的差異</p> <p>3. 立體 3D 繪圖方式</p>	能操作 3D 小畫家軟體，表現不同虱目魚外型特徵圖檔歷程記錄，察覺家鄉虱目魚特色	<p>1. 利用網站多媒體小組討論歸納出虱目魚的外型特徵</p> <p>2. 利用小畫家辨識平面與立體圖形的不同標示圖形的上下、左右、前後的 XYZ 軸關係</p> <p>3. 操作軟體使用內建的功能與 3D 媒體櫃建立一隻 2D 與 3D 虱目魚</p> <p>4. 將完整的虱目魚 3D 繪圖過程記錄成歷程影片與人分享</p>	<p>實作評量： 能完成虱目魚 3D 繪圖歷程紀錄</p> <p>口語評量： 能說出平面 2D 與立體 3D 的不同特性</p>	<p>1. 教學網站 互動多媒體</p> <p>2. 小畫家 3D 技巧</p>

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	濕、慕、魚	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(18)節	
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (☑主題☐專題☐議題)					
設計理念	關係與表現-體察濕地環境、婆姐文化與虱目魚產業和在地社區的關聯性，透過資訊素養結合藝術創作，認識與使用資訊科技以表達自己的想法，培養動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-C3具備理解與關心本土與 國際事務 的素養，並認識與包容文化的多元性。					
課程目標	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維的能力，培養愛護自然、珍愛環境、惜取社區濕地資源的本土情懷。 慕：利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，扎根藝術實踐，豐富美感體驗，培養對美善的多元人事物包容與理解能力。 魚：實際操作虱目魚T恤設計的創作，由觀察生活物件與藝術完成作品搭配，培養科技知識與產品使用的技能。					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <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 type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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			
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	家鄉多情風貌展：於校慶活動中擺攤，解說作品與家鄉的關係，呈現運用電腦創作的成果					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
攜手護濕地---漂亮的濕樂園標籤 貼紙 (6) 能操作繪圖軟體創作濕地標籤貼紙		➔	及人之老---動漫故事屋長照實錄 (6) 能使用繪圖軟體表達及人之老的創 作思維		➔	魚的身分證---虱目魚T恤設計 (6) 能使用繪圖軟體與他人合作產出想 法與作品

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫 設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-7 週	6	攜手護濕地--- 漂亮的濕樂園 標籤貼紙	科參--科E5 繪製簡單草圖 以呈現設計構 想 藝術 2-III-5 能表達對生活 物件及藝術作 品的看法，並欣 賞不同的藝術 與文化	1. 濕地圖騰 2. 貼紙款式 3. 貼紙印刷	能操作繪圖 軟體創作濕 地標籤貼紙	1. 利用網站多媒體小組討論選擇 可以代表濕地的圖騰與符號 2. 能使用軟體將濕地圖騰符號 Q 版縮小化符合貼紙的款式並加 上自己的設計樣式 3. 嘗試將設計的濕地貼紙圖案列 印於不同的貼紙材質上	實作評量： 能完成濕地 標籤貼紙的 製作 口語評量： 能說出不同 貼紙材質的 差異	教學網站互動 多媒體
第 8-13 週	6	及人之老---- 動漫故事屋長 照實錄	科參--科 E3 體會科技與個 人及家庭生活的 互動關係 藝術 3-III-5 能透過藝術創 作或展演覺察 議題，表現人文 關懷	1. 與長者互 動點滴畫 面 2. 人物漫畫 風格 3. 長照動漫 腳本	能使用繪圖 軟體表達及 人之老的創 作思維	1. 小組討論與長者日常生活互動 中印象深刻的事件、畫面、表情 符號 2. 使用線上軟體將人物、事件、 表情、畫面、符號 Q 版化、素描 化、誇張化搭配特效創作漫畫風 格 3. 利用圖層管理工具設計長照生 活故事對白文字與區塊分配 4. 與長者分享製作的動漫故事屋 成果	實作評量： 能規劃長照 動漫故事屋 腳本	1. 教學網站 互動多媒 體 2. 全民資安 素養網
第 14-20 週	6	魚的身分證--- 虱目魚 T 恤設計	科參--資E5 使用資訊科技 與他人合作產 出想法與作品	1. 虱目魚 Logo 設 計的方法 2. T 恤版型	能使用繪圖 軟體與他人 合作產出想 法與作品	1. 小組討論網路搜尋各種 T 恤 Logo 樣式，將上學期的 3D 虱目 魚繪圖做修正，繪製成 LOGO 樣式 2. 利用繪圖軟體功能與 Q 版化設 計風格將虱目魚 T 恤圖案 LOGO 印	實作評量： 能團隊合作 設計虱目魚 T 恤樣式	教學網站互動 多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>藝術1-III- 3 能學習多元媒 材與技法，表現 創作主題</p>	<p>的印製計 費方法</p>	<p>製 3. 透過小組電話訪問與網路資料 蒐集 T 恤版型、開版、配色的計 價方式 4. 票選各小組設計的 T 版型並討 論給予各設計版型獎項頭銜</p>	<p>口語評量： 能說出 T 恤 版型的獎項 頭銜</p>	
--	--	--	--	---------------------	--	---	--

◎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。