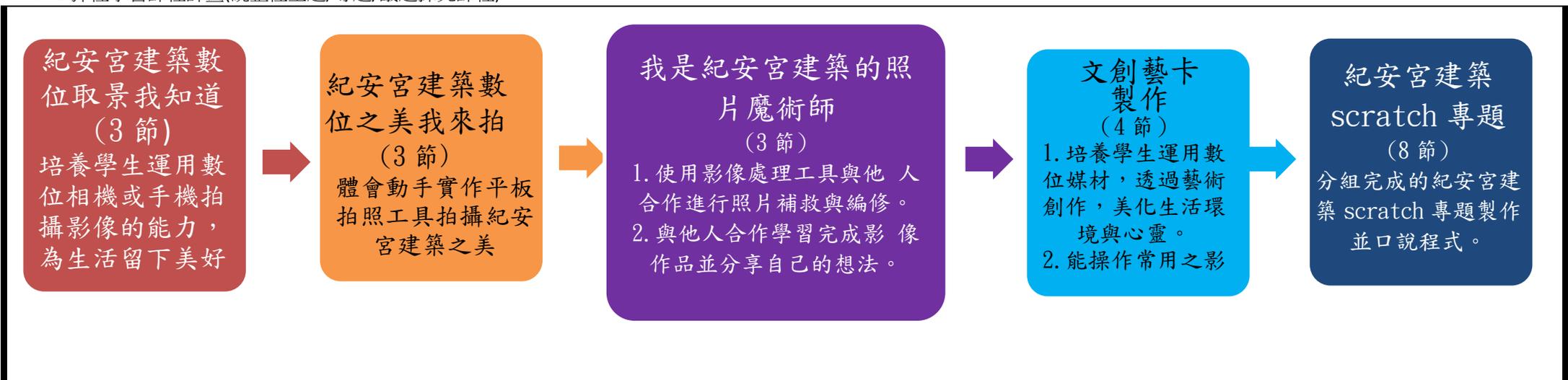


學習主題名稱 (中系統)	紀安藝美 E 把單	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯：走讀探究紀安宮藝文之美，感恩古建築在時代的貢獻。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	探索藝術人文的互動與關聯，透過資訊科技的應用，由影像記錄藝術美學，體驗創作與感恩古建築對時代的貢獻。				
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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	抓住總爺藝文之美 1. 多媒體運用：影像拍攝留住總爺藝文中心霎那間的永恆。 2. 圖像表達：文創書卡設計與影像編修，記錄總爺藝文中心之美。 3. 數位化撰寫：總爺藝文中心踏查專題電子書製作整理發表。				
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)					



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	自選自編教材或學習單
1-3 週	3	紀安宮建築數位取景我知道	藝 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. 攝影構圖探究與實拍技巧 2. 網路蒐尋	培養學生對攝影作品的構圖重點的表達力。	1. 認識：能認知不同的攝影構圖方式，針對喜歡的構圖法加以探究。 2. 運用：應用網路蒐尋器進行構圖資料的蒐集，透過簡報軟體進行資料整理。	1. 口語表達：能說出不同攝影構圖方式與特色。	自編教材：攝影構圖技巧教學簡報。
4-6 週	3	紀安宮建築數位之美我來拍	科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	1. 紀安宮建築美拍技巧 2. 平板照相工具的使用	體會動手實作平板拍照工具拍攝紀安宮建築之美	1. 操作：實作平板照相工具拍攝紀安宮建築。	1. 技能操作：能操作數位攝影工具，應用所學構圖法，完成指定的	學習單： 1. 小組拍攝評分單。 2. 取景說明學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

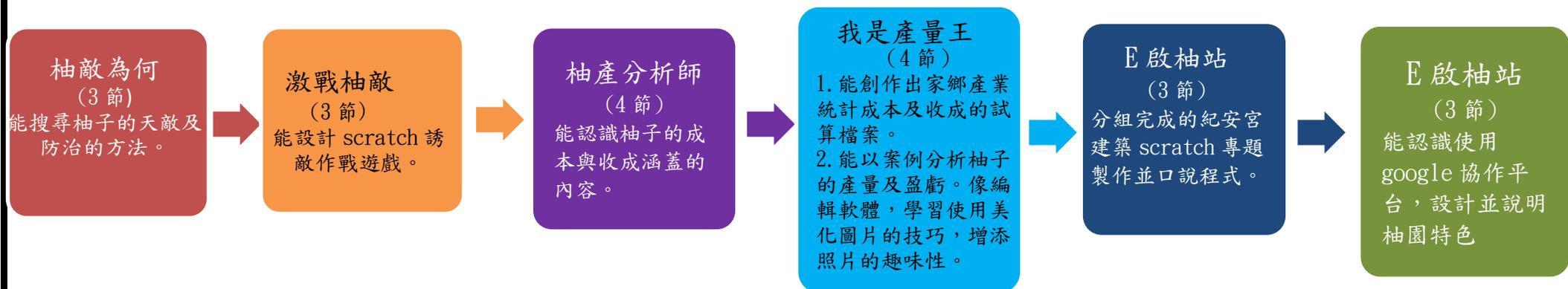
							影像拍攝。	
7-9 週	3	我是紀安宮建築的照片魔術師	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	影像編修技巧	1. 使用影像處理工具與他人合作進行照片補救與編修。 2. 與他人合作學習完成影像作品並分享自己的想法。	1. 分享：實地拍攝後進行檢討，能使用 photocap 影像編輯軟體進行編修，將成果與人分享	1. 多媒體運用：會運用影像及簡報軟體進行影像編修與 2. 口語表達：分享自己體驗後的感想。	自編教材：Photocap 相片編修處理技巧說明簡報學習單；Photocap 軟體操作組間共學評分單。
10-13 週	4	文創藝卡製作	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 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。 資議 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 風景明信片 2. 藝術彈跳卡片	1. 培養學生運用數位媒材，透過藝術創作，美化生活環境與心靈。 2. 能操作常用之影像編輯軟體，學習使用美化圖片的技巧，增添照片的趣味性。	1. 操作：能學會photocape 各種工具的操作技巧，完成明信片與彈跳卡片內外頁創作設計。 2. 運用：將拍攝到的影像素材，運用photocape 中的編修技巧，融入成品設計中。 3. 分享：展示完成的作品並分享感想。	1. 技能操作：能完成老師指定的 photocape 編修工具操作技巧。 2. 圖像表達：能設計出風景明信片及藝術彈跳卡片，並與大家分	自編教材：照片編修自己來 photocap 操作手冊。

							享。	
14-21 週	8	紀安宮建築 SCRATCH 專題	資議 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. scratch 網站註冊帳號。 2. Scratch 網站角色與舞台的程式、造型、音樂 3. 角色的程式常規設定與行動方案 4. 紀安宮建築介紹 SCRATCH 專題。 5. 口說程式	分享：分組完成的紀安宮建築 scratch 專題製作並口說程式。	1. 技能操能：能依老師提示的技能進行分組學習並熟悉軟體功能操作。 2. 部件拆解：能利用程式依分角色、配樂及背景進行部件拆組合成作品與同儕分享。	1. 技能操能：能依老師提示的技能進行分組學習並熟悉軟體功能操作。 2. 部件拆解：能利用程式依分角	1. 自編教材： scratch軟體角色、場景及程式流程操作說明範例文件教材(簡報) 2. 簡易流程安排分組學習單。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

學習主題名稱 (中系統)	紀安藝美 E 把單	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	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	交互作用：以科技表達對柚子的天敵及防治方式與柚子栽種及收成的試算。				
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-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	學生能夠理解與關心地方社區 柚子 產業，探索柚子的天敵，應用繪圖動畫軟體了解處理防治柚子天敵的方法，並以試算軟體紀錄家鄉柚子產量及盈虧。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input 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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	發表家鄉產業栽種與紀錄收成 子任務一：創作除柚天敵動畫遊戲 子任務二：以試算軟體記錄產業產量 子任務三：以網頁呈現柚園風采				
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)					



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	自選自編教材 或學習單
1-3 週	3	柚敵為何	自 INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。	柚子的天敵及防治	能搜尋柚子的天敵及防治的方法	1. 搜尋及發表：搜尋柚子天敵及防治方法並發表。	發表柚子的天敵知識及防治方法	Scratch 動畫軟體功能操作說明文件。
4-6 週	3	激戰柚敵	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	Scratch 柚敵作戰遊戲	能設計 Scratch 誘敵作戰遊戲	1. 認識 Scratch 動畫軟體誘敵作戰遊戲介面設計，將搜尋的柚子天敵角色及防治方法融入其中。 2. 發表：以螢幕廣播呈現作戰遊戲的特色。	1. 創作出 1 個 Scratch 動畫柚敵作戰遊戲 2. 發表柚敵作戰遊戲	柚敵作戰 scratch 線上遊戲範例。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

7-10 週	4	柚產分析師	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	柚子產業的栽種成本及收成	能認識柚子的成本與收成涵蓋的內容	認識及發表：搜尋柚子栽種成本及收成獲利的內容並發表。	製作 1 個出具有統計成本及產量得試算檔案	Excel 軟體
10-14 週	4	我是產量王	自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。	Excel 功能	1. 能創作出家鄉產業統計成本及收成的試算檔案。 2. 能以案例分析柚子的產量及盈虧	1. 組織及製作：以Excel 試算軟體，統計出家鄉產業統計柚子收成。 2. 發表：以Excel試算軟體，分析家鄉柚子產業之產量及成本盈虧。	操作發表柚子統計收成的試算檔案	Excel 軟體
15-17 週	3	柚園采風	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	柚園特色	能選取柚園采風網頁所需內容。	閱讀與摘錄：搜尋麻豆柚子、麻豆文旦等關鍵字的網頁並閱讀，摘錄預選用的文稿，撰寫在WORD，拍攝校園柚子圖片並從網頁下載完成柚園特色網頁所需的圖檔。	完成柚園特色網頁文稿及圖片	Google 協作平台
18-20 週	3	E 啟柚站	國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	Google 協作平台網頁設計	能認識使用 google 協作平台，設計出柚園特色網頁並說明特色	1. 設計及製作： 將完成的撰寫內容，利用 google協作平台，編輯特色網頁的首頁及分業內容，完成網站製作。 2. 分享： 以螢幕廣播操作及分享柚園網站的特色。	完成1 個柚園特色網站及發表	Google 協作平台

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後