

臺南市公(私)立將軍區鯤鯨國民中(小)學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習 E 網來打盡 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	鯤鯨神「攝」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)				
設計理念	資訊應用與語文的基本素養，探索與體驗家鄉的美好景色，留下珍貴的個人家鄉作品。讓更多人認識家鄉。				
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-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。 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。				
課程目標	透過學習數位影像與 PhotoCap 的各項功能與技巧，拍攝家鄉的景點特色，整合資料後製作、發表自己的家鄉寫真書。				
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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 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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生 要完成的細節說明	家鄉寫真書展示 引導準則 1. 操作 PhotoCap 將拍攝的相片進行美化與編輯 2. 上台解說寫真書創作理念，每人 2 分鐘分享自己作品。 3. 相互評鑑成果並提出改良建議與優異之處。				
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)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;"> PhotoCap很簡單 (5) 運用生活工具來修改 照片以達到預期目的。 </div> <div style="font-size: 2em; color: #e91e63;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #8bc34a; color: white; text-align: center;"> 拍攝小達人 (3) 運用生活科技拍攝故 事性的家鄉景點特色 照片。 </div> <div style="font-size: 2em; color: #8bc34a;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #9c27b0; color: white; text-align: center;"> 影像好好玩 (4) 能使用PhotoCap編輯 家鄉特色照片 </div> <div style="font-size: 2em; color: #9c27b0;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #00bcd4; color: white; text-align: center;"> 寫真書不難 (8) 能體察家鄉景點並製 作寫真書 </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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
第 1-6 週	5	PhotoCap 很簡單	<p>【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>【資議】 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	1. PhotoCap	運用生活工具，依據動機和應用方式來修改照片以達到預期的目的。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分享生活中使用過的繪圖工具 的經驗。 2. 認識生活中常用的繪圖工具。 3. 練習操作繪圖工具 (PhotoCap)的各項功能。 4. 學習使用相機、手機、平板等攝影設備，練習拍攝個人主題照。 5. 分享個人主題照進行自我介紹。 	能使用 PhotoCap 編輯個人照來製作自我介紹	參考 PhotoCap6 神奇的影像世界 第 1-4 課
第 7-9 週	3	拍攝小達人	<p>【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>【資議】 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 居民的生活方式與空間利用。 2. 家鄉學習單 	運用生活科技拍攝有故事性的家鄉景點特色照片。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 選定要拍攝的家鄉景點，於學習單上寫出該景點特色。 2. 學習拍照的構圖、遠近等技巧。 3. 到社區練習攝家鄉的特色照片。 4. 分享個人拍攝作品進行介紹照片特色。 	完成家鄉學習單，並拍攝出家鄉的特色照片	家鄉學習單
第 10-13 週	4	影像好好玩	<p>【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 家鄉特色照片 2. PhotoCap 	編輯家鄉特色照片，讓照片更有美感。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習與練習使用照片編輯美框。 2. 學習與練習編輯照片對比、飽和度等項目。 3. 學習與練習使用照片濾鏡。 	使用 PhotoCap 編輯家鄉照片，作美框、設標題	參考 PhotoCap6 神奇的影像世界 第 5-7 課

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>【資議】 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>					
第 14-21 週	8	寫真書不難	<p>【社會】 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。</p> <p>【資議】 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	1. 寫真書	能體察家鄉景點並製作家鄉的寫真書。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 整理社區踏查的資料，撰寫「家鄉寫真集」。 2. 練習操作 PhotoCap 影像編輯軟體做影像美工並輸入文字介紹。 3. 製作家鄉寫真集。 4. 跟班上同學分享自己製作的家鄉寫真書。 	完成家鄉寫真書，並跟班上同學做分享	參考 PhotoCap6 神奇的影像世界第 8 課

◎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

臺南市公(私)立將軍區鯤鯨國民中(小)學 112 學年度(第二學期)五年級彈性學習 E 網來打盡 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	海上捕魚趣	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(19)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)					
設計理念	具備擬定計畫與實作的能力，促進結構與邏輯思考，培養生活中的美感體驗，進而創作一系列作品。					
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。 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。 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	能使用 Scratch 及觀看影片做出餵魚遊戲的程式設計。					
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input 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 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			
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	程式設計的發表。 引導準則： 1. 啟動水族箱餵魚遊戲程式，設計者發表設計理念。 2. 完成生日卡片程式設計，每人用 2 分鐘發表設計理念。 3. 大魚吃小魚的遊戲程式觀眾試玩並給予回饋。					
課程架構脈絡(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)						
<div style="background-color: #c0392b; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Scratch你學了嗎?(6) 能學會Scratch的基本功能並 設計生日卡程式</div>		➡	<div style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">大魚吃小魚(6) 能使用Scratch設計及操作大 魚吃小魚的程式設計</div>		➡	<div style="background-color: #6b46c2; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">餵魚遊戲(7) 能操作設計水族箱餵魚遊戲的 程式設計</div>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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
第 1-6 週	6	Scratch 你學了嗎?	<p>【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>【資議】 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	1. Scratch-生日卡片	能學會 Scratch 的基本功能並設計生日卡程式	<ol style="list-style-type: none"> 學習 Scratch 的各種積木功能。 學習 Scratch 的操作介面。 學習 Scratch 的人物、角色操作。 學習 Scratch 的腳本區操作。 透過簡易的做生日卡片的程式設計。 	完成生日卡片程式設計	
第 7-13 週	6	大魚吃小魚	<p>【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>【資議】 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	大魚吃小魚的程式	能使用 Scratch 設計及操作大魚吃小魚的程式設計	<ol style="list-style-type: none"> 學習如何設計大魚吃小魚小遊戲。 學習舞台區後台腳本內容的邏輯運算。 操作舞台區後台程式腳本編輯。 學習角色分身的變換程式。 操作角色分身的變換程式腳本編輯 操作 Scratch 創作大魚吃小魚的程式。 進行程式除錯。 	完成大魚吃小魚的程式設計	均一平台-Scratch3.0 程式設計教學

第 14-20 週	7	餵魚遊戲	<p>【社會】</p> <p>3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。</p> <p>3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>【資議】</p> <p>a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 餵魚遊戲程式設計影片 2. 餵魚遊戲的程式 	能操作設計水族箱餵魚遊戲的程式設計	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀看餵魚遊戲的影片。 2. 分組討論遊戲需要運用哪些程式積木。 3. 上台報告小組討論結果。 4. 交互分享、修正與補足討論結果。 5. 依討論內容，實際操作與創作「餵魚遊戲」。 6. 操作 Scratch 餵魚遊戲的程式。 7. 進行程式除錯。 8. 分享個人製作的餵魚遊戲。 	能觀看影片按照步驟來完成餵魚遊戲的程式設計	參考小老師大夢想網站的影片
--------------	---	------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	---------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。