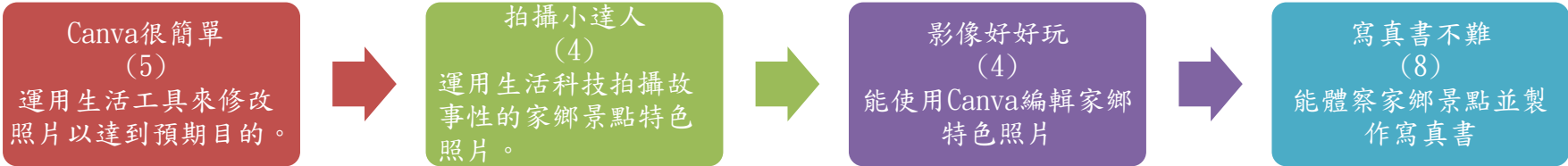


C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

臺南市公立將軍區鯤鯓國民小學 115 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)	鯤鯓神「攝」手	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	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 Canva 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	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 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 ☐ 科技融入參考指引				☐ 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
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 Canva 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)



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 1-5 週	5	Canva 很簡單	【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 【資議】 t-III-1 運用常見的資訊系統。	Canva	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。	教師引導： ● 提問是否使用過 3C 設備攝影過？ ● 使用過照片編輯軟體嗎？ 學習策略： 1. 認識生活中常用的繪圖工具。 2. 練習操作數位設計平台(Canva)的各項功能。 3. 學習使用相機、手機、平板等攝影設備，練習拍攝個人主題照。 4. 分享個人主題照進行作品介紹。	能使用 Canva 編輯個人照來製作自我介紹	課程簡報 參考《呂聰賢 Youtube- Canva A05 影片》
第 6-9 週	4	拍攝小達人	【社會】 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 【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。	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。	教師引導： ● 展示拍攝失敗的照片，並詢問問題在哪？ 學習策略： 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	【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 家鄉特色照片 2. Canva	編輯家鄉特色照片，讓照片更有美感。	教師引導： ● 如果照片拍攝失敗，要怎麼辦？ ● 展示攝影作品，提問和自己拍攝的照片有什麼不同？ 學習策略：	使用 Canva 編輯家鄉照片，作美框、設標題	參考《呂聰賢 Youtube- Canva A14 影片》

			【資議】 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。			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。		
第 14-21 週	8	寫真書不難	【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。 【資議】 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	寫真書	能體察家鄉景點並製作家鄉的寫真書。	教師引導： ● 展示台灣特色景點的攝影作品。 ● 如果要製作一份「青鯤鯓寫真書」來介紹家鄉，你會怎麼編排？ 學習策略： 1. 整理社區踏查的資料，撰寫「家鄉寫真集」。 2. 練習操作 Canva 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《呂聰賢 Youtube- Canva A09 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。

臺南市公立將軍區鯤鯓國民小學 115 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(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	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 或校訂素養	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	☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐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 ☐科技融入參考指引 ☐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				
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. 完成生日卡片程式設計，每人 2 分鐘上台分享製作心得。 2. 啟動大魚吃小魚的遊戲程式，同儕交互試玩並給予回饋。 3. 啟動迷宮闖關的遊戲程式，同儕交互試玩並給予回饋。				
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)					
Scratch你學了嗎？(7) 能學會Scratch的基本功能並 設計生日卡程式 ➡ 大魚吃小魚(7) 能使用Scratch設計及操作大 魚吃小魚的程式設計 ➡ 鯤鯓景點闖關遊戲(7) 能操作設計迷宮闖關遊戲的程 式設計					

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 1-7 週	7	Scratch 你學 了嗎？	【社會】 3d-III-1 選定 學習主題或社 會議題，進行 探究與實作。 【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。	Scratch - 神奇的生 日蛋糕	能學會 Scratch 的基 本功能並設計 生日卡程式	教師引導： ● 是否玩過電子遊戲？ ● 電子遊戲或應用程式是怎麼誕 生的？ 學習策略： 1. 學習 Scratch 的各種積木功能。 2. 學習 Scratch 的操作介面。 3. 學習 Scratch 的人物、角色操作。 4. 學習 Scratch 的腳本區操作。 5. 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	Scratch3 小創課 寫程式第一單 元、第二單元
第 8-14 週	7	大魚吃小魚	【社會】 3d-III-1 選定 學習主題或社 會議題，進行 探究與實作。 【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。	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	教師引導： ● 是否想製作一款「小遊戲」？ ● 好玩的遊戲要有哪些要素？ 學習策略： 1. 學習如何設計大魚吃小魚小遊戲。 2. 學習舞台區後台腳本內容的邏輯運 算。 3. 操作舞台區後台程式腳本編輯。 4. 學習角色分身的變換程式。 5. 操作角色分身的變換程式程式腳本 編輯 6. 操作 Scratch 創作大魚吃小魚的程 式。 7. 進行程式除錯。	完成大魚 吃小魚的 程式設計	Scratch3 小創課 寫程式第五單元
第 15-21 週	7	鯢鯢景點闖關 遊戲	【社會】 3b-III-2 摘取 及整理社會議 題相關資料的	迷宮闖關 遊戲的程 式	能操作設計迷 宮尋寶闖關遊 戲的程式	教師引導： ● 玩過迷宮遊戲嗎？覺得迷宮遊 戲有趣的地方在哪裡？ ● 角色是怎麼移動的？遇到牆壁	完成迷宮 闖關遊戲 的程式設 計	Scratch3 小創課 寫程式第七單元

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 【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。		會怎麼樣？如何才算過關？ 學習策略： 1. 觀看迷宮遊戲的示範。 2. 分組討論遊戲需要運用哪些程式積木、景點素材、迷宮設計。 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「迷宮闖關遊戲」。 6. 操作 Scratch 迷宮闖關遊戲的程式。 7. 進行程式除錯。 8. 分享個人製作的迷宮遊戲。		
--	--	--	---	--	---	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。