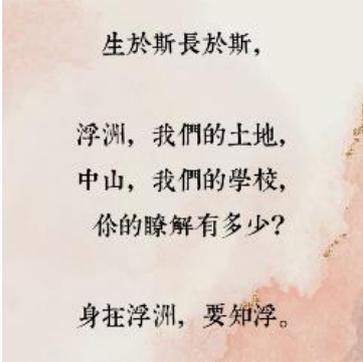


身在浮洲要知浮

教案格式

領域/科目	藝術領域／視覺藝術		設計者	劉美玲
實施年級	高年級		總節次	共 6 節
單元名稱	身在浮洲要知浮			
設計理念				
<p>浮洲，位於新北市板橋區西南方，舊名「番仔園」，意謂原住民的菜園地，就在大漢溪及其支流湳仔溝之間。多年來浮洲的人事物不斷變化，就像是飄浮的島嶼，不停漂泊、流轉，意欲生根的期待展現了包容和希望。浮洲人工濕地是大漢溪生態廊道中面積最大的人工濕地，靜靜埋沒在荒煙蔓草間，看似無用，卻默默為城市防洪、供水、調節氣候；為動植物創造生態環境、提供人們親近臨水綠地的休閒去處。</p> <p>中山國小的孩子，有的從小出生就生活在這裡，有的則是因搬家而居住在這裡，在新舊雜陳的都市更新計畫裡，以及和大漢溪比鄰的生態環境中，思考孩子們能與浮洲的土地產生什麼樣的連結與對話呢？</p>				
設計依據				
學習重點	學習表現	<p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>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。</p> <p>3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。</p>	核心素養	<p>A 自主行動：A2系統思考與解決問題</p> <p>B 溝通互動：B3藝術涵養與美感素養</p> <p>C 社會參與：C3多元文化與國際理解</p>
	學習內容	<p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>	藝術領綱核心素養具體內涵	<p>藝-E-A2：認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B3：善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3：體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
				呼應數位素養



議題 融入	實質 內涵	環境教育	環境倫理	環 E2覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。				
		科技教育	科技態度	科 E4體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。				
		多元文化 教育	我族文化的 認同	多 E2建立自己的文化認同與意識。				
	所融入 之學習 重點	1-III-6能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-5能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 視 P-III-2生活設計、公共藝術、環境藝術。						
與其他領域/科目 的連結	綜合、自然							
教材來源	自編							
教學設備/資源	簡報檔、學習單、行動載具、網際網路、便利貼、樂高積木、資源回收物件、油性筆、直尺、美工刀、剪刀、切割墊、白陶土（熟料土）、化粧土、陶藝工具、實物投影機、應用軟體。							
學習目標								
<p>表現—創作表現：</p> <p>1.能運用媒材進行設計思考的實驗並創作音箱，同時操作行動載具、使用應用軟體等科技工具構思數位海報與實作。</p> <p>鑑賞—審美理解：</p> <p>2.能感知環境的聲音及記錄生活的故事，並欣賞與討論小組定格表演、同儕作品，進行回饋對話和互動交流的表達。</p> <p>實踐—生活應用：</p> <p>3.能運用行動載具、數位科技與網路資源，搜尋文史資料並進行跨越空間與時間的分享活動。</p>								
素養導向教學原則								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 25%;"> <p>整合知識、 技能與態度</p> <p>↓</p> <p>多元實作設計家</p> </td> <td style="text-align: center; width: 25%;"> <p>結合情境化、 脈絡化的學 習</p> <p>↓</p> <p>土地記錄建感性</p> </td> <td style="text-align: center; width: 25%;"> <p>注重學習歷 程、方法及 策略</p> <p>↓</p> <p>五感互動有對話</p> </td> <td style="text-align: center; width: 25%;"> <p>強調實踐力 行的表現</p> <p>↓</p> <p>科技體驗學分享</p> </td> </tr> </table>					<p>整合知識、 技能與態度</p> <p>↓</p> <p>多元實作設計家</p>	<p>結合情境化、 脈絡化的學 習</p> <p>↓</p> <p>土地記錄建感性</p>	<p>注重學習歷 程、方法及 策略</p> <p>↓</p> <p>五感互動有對話</p>	<p>強調實踐力 行的表現</p> <p>↓</p> <p>科技體驗學分享</p>
<p>整合知識、 技能與態度</p> <p>↓</p> <p>多元實作設計家</p>	<p>結合情境化、 脈絡化的學 習</p> <p>↓</p> <p>土地記錄建感性</p>	<p>注重學習歷 程、方法及 策略</p> <p>↓</p> <p>五感互動有對話</p>	<p>強調實踐力 行的表現</p> <p>↓</p> <p>科技體驗學分享</p>					

課程地圖



教學活動設計

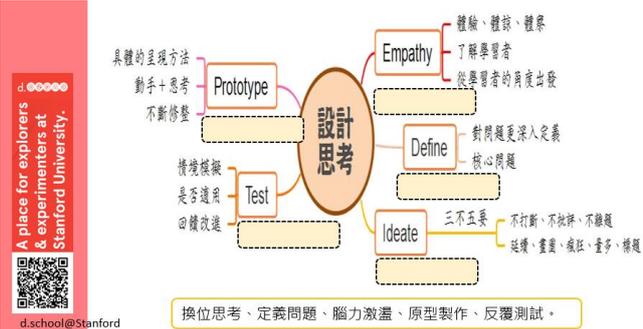
教學活動內容及實施方式		時間	備註
教學活動	第1節：浮洲人家—故事收集	時間	學習指導 注意事項
導入 (引起動機與討論)	1.1. 引起動機為回溯先備經驗，喚起回憶。 1.2. 共同回憶四年級的浮洲溼地踏查活動。	5分鐘	1.1. 教師鼓勵學生思考與發表。
展開 (開始概念的學習)	2.1. 利用閱讀文本理解我們住的地區—浮洲，文化、生態、歷史與我們的關係。 2.2. 發下《浮洲人家》主題文件與《故事收集》八摺小書。 浮洲人家-故事收集 	15分鐘	2.1. 教師準備學習單、行動載具、便利貼。 2.2. 教師以對話、討論、辯證等方式引導學生思考。

挑戰 (正式 進入 討論)	<p>3.1. 分組上台進行「浮洲導覽員」，表演各主題的定格畫面。</p> <p>(1)欣賞表演時「需記下」各主題的關鍵字，記錄自己的發現 (finding)，並「比較」自己所預想的關鍵字，有何異同？</p> <p>(2)小組內討論被啟發的想法、可能的未來發展 (future)。</p> <p>3.2. 讓學生融入「導覽員」角色任務，能解構浮洲生態文史以重組想像情境，並以身體演出濕地公園、中山校園、學生家園的故事劇情。</p> <p>3.3. 梳理對浮洲的社區文化、歷史、生態的觀察與了解。</p> <p>3.4. 請學生記錄、討論和分享對各情境表演印象最深刻的關鍵詞。記得帶著觀察的五官、開放的心胸與伸展的手腳。</p> <p>3.5. 發下便利貼，可將心得記錄分享，進行組間互學。</p>	15分鐘	<p>3.1. 鼓勵以身體發表想法。</p> <p>3.2. 教師請學生當一位最高品質的觀眾，自重並尊重表演者。</p> <p>3.3. 教師準備便利貼，提醒學生進行記錄。</p> <p>3.4. 教師鼓勵學生分享，聆聽他人。</p>
總結 (統本 節重 點)	<p>4.1. 總結本節課重點：利用閱讀文本理解我們住的地區—浮洲，文化、生態、歷史與我們的關係。</p> <p>4.2. 預告：浮洲故事，非常豐厚，也歡迎你回家和家人討論，下次和大家一起分享！</p>	5分鐘	4.1. 教師鼓勵學生回家和家人討論浮洲的趣事。
教學 活動	第2節：浮洲人聲—收音計畫	時間	學習指導 注意事項
導入 (引 起 機 與 討 論)	<p>1.1. 開放討論：上次課程對浮洲最有印象的人事物。</p> <p>1.2. 以對話、討論、辯證等方式引導孩子思考、鼓勵發言。</p>	5分鐘	1.1. 教師鼓勵學生思考與發表。
開展 (始 新 念 的 學 習)	<p>2.1. 發下《收音計畫》九宮格學習單進行結構式的引導。</p> <p>2.2. 運用九宮格上的1個地方、2所學校、3樣缺點、4項優點、5位朋友、6張照片、7家店面、8種聲音，讓孩子思考個人與浮洲的具體聯結處。</p> <p>2.3. 給予孩子回憶周遭的機會，理解生活裡的普通性、欣賞日常中的不平凡。</p>	15分鐘	<p>2.1. 教師準備學習單。</p> <p>2.2. 教師以對話引導學生思考。</p> <p>2.3. 鼓勵以身體發表想法。</p>

1 個地方 place	2 所學校 school	3 種缺點 bad
4 項優點 good	class + number + Name ○ ○ ○ ○ ○	5 位朋友 friend
6 張照片 photo	7 家店面 store	8 種聲音 sound

浮洲人聲-收音計畫

挑戰 (正式 入論)	<p>3.1. 發下行動載具 iPad，請孩子於校內練習並嘗試收集各式不同聲音並進行編輯與分享。</p> <p>3.2. 鼓勵孩子打開感官傾聽與感受，收集環境中可聽見卻不被看重的聲音。</p> <p>3.3. 利用 Google Classroom 或是智慧學習平台，分派回家作業，拍攝家裡或社區的聲音後上傳雲端。</p> <p>3.4. 提醒上傳影片的畫面須定格，專注在「聲音」。於學校外尋找畫面的陪伴者—連結記憶、畫面與聲音。</p>  <p>《浮洲生活的吉光片羽》</p> <p>3.5. 邀請學生分享校園中的聲音。</p> <p>3.6. 教師可請學生閉上雙眼傾聽—打開感官、啟發想像。</p>	15分鐘	<p>3.1. 教師準備應用軟體、網際網路、行動載具。</p> <p>3.2. 隨時巡視學生設計進度、狀況與軟體運用的情形。</p> <p>3.3. 請學生完成作品繳交程序。</p>
總結 (整本 重點)	<p>4.1. 總結本節課重點：連結記憶、畫面與聲音，以五感發現與記錄聲音地景。</p> <p>4.2. 請學生下次攜帶回收物件、油性筆、直尺、美工刀、剪刀、切割墊。敬請期待！</p> <p>4.3. 請孩子回家收集資源回收物件的時間不宜只有一到兩天；建議收集：紙杯、紙盒、紙捲、鋁箔包等容易切割的種類。</p>	5分鐘	<p>4.1. 教師宜請導師提醒攜帶資源回收物件的時間。</p>
教學 活動	第3節：浮洲人聲—回收音箱	時間	學習指導 注意事項
導入 (引起 機與 討論)	<p>1.1. 播放影片：聲音無所不在，由何而來？觀察空氣振動的物理現象。</p> <p>1.2. 生活科技影片欣賞與進行共振現象的觀察、收音原理的探究。 https://www.youtube.com/watch?v=f1JTgyMi9OE。</p> <p>1.3. 教師僅點選影片部分片段，請學生課後回家觀賞、自學探究。</p>	5分鐘	<p>1.1. 教師鼓勵學生思考與發表。</p> <p>1.2. 影片較長，教師重點提示後請學生課後科普。</p>
開展 (開始 概念的 學習)	<p>2.1. 開啟簡報檔，帶領孩子利用樂高積木組裝不插電的音箱，並探討聲音折射最佳化方向。</p> <p>2.2. 在各式造型的樂高音箱中進行播音實驗：探索外觀造型和音量播放大小的關係為何。</p> <p>2.3. 請孩子自備資源回收物、油性筆、直尺、美工刀、剪刀、切割墊，觀看音箱製作影片後即可進行後續流程。</p> <p>2.4. 改造生活中的資源回收物，可以設計出一個手機放大音箱。</p> <p>2.5. 播放影片：《舊物品別丟—好浮器音箱自造》 https://www.youtube.com/watch?v=WMIjLQNun7YE。</p>	20分鐘	<p>2.1. 教師準備樂高積木。</p> <p>2.2. 教師再三說明使用刀具以及工具的安全事項。</p> <p>2.3. 請學生務必於座位上進行設計和實驗，切莫隨意離開座位。</p>

	 <p>新北市立中山國小 舊物品別丟！好浮器音箱自造DIY</p>		<p>或小組，以確保大家的安全。</p> <p>2.4.隨時巡視學生製作進度、討論狀況與實驗試誤情況。</p>
<p>挑戰式進入討論)</p>	<p>3.1. 不管是選擇錄製哪些社區裡的聲響、溼地中的蟲鳴鳥叫、還有家裡的人聲和背景音，只要在浮洲地區收音皆可。</p> <p>3.2. 教師播放與欣賞收音計畫中的推薦回家作業。</p> <p>3.3. 請學生討論音箱製作的媒材選用與意義比較：木頭、竹子、紙張、3D 列印、陶瓷、積木、回收物.....等。</p> <p>3.4. 捏製陶器能讓人感受到土地的溫度，能融合學生對浮洲地區的生活記憶。</p> <p>3.5. 介紹「設計思考」流程：設計思考是一種創意的問題解決方法，將各個步驟套用到音箱的設計和實作，可步步接近心中最美的聲音和感受哦。</p>  <p>10分鐘</p>	<p>3.1.教師準備學生上傳的收音計畫檔案。</p> <p>3.2.教師鼓勵學生分享，聆聽他人。</p>	
<p>總結(整本重點)</p>	<p>4.1.總結本節課重點：藝術其實沒有固定的樣貌，找感覺-有感受-擁感動，從換位思考開始，將不起的生活物件轉化和重組，設計思考即能化腐朽為神奇。</p> <p>4.2.預告：敬請期待不同的媒材和你我的故事！</p>	<p>5分鐘</p>	<p>4.1.請學生收拾工具，整理場地。</p>
<p>教學活動</p>	<p>第4節：浮洲人生—陶冶聲響</p>	<p>時間</p>	<p>學習指導注意事項</p>
<p>導入(引起動機與討論)</p>	<p>1.1. 和孩子回想為何使用陶土？理識陶土特性，思考土地與聲音的契合—傾聽在地的聲音。</p> <p>1.2.由陶土特性的觀察與手作體驗，捏製陶器能讓人感受到土地的溫度，能融合孩子對浮洲地區的生活記憶和心意。</p>	<p>2分鐘</p>	<p>1.1.教師鼓勵學生思考與發表。</p>
<p>開展(開始新念)</p>	<p>2.1.複習及介紹四年級所曾使用過的陶藝基本工具：擀麵棍、木板、木條、切弓、竹籤、竹刀、修胚刀、羊毛刷、泥漿、牙刷、報紙、噴罐及熟料土、化粧土</p>	<p>13分鐘</p>	<p>2.1.教師準備白陶土(熟料土)、陶藝工</p>

的學習)	<p>等。</p> <p>2.2. 複習及介紹陶藝基本工具之後，說明各個設備器材的使用時機、運用技巧及清潔方式。</p> <p>2.3. 教師介紹陶藝工具和使用技法，以實物投影機同步投影到至大屏或布幕時，須特別留意之處則將鏡頭放大聚焦。</p>		<p>具。</p> <p>2.2. 教師準備實物投影機，請學生觀看大螢幕的示範。</p>
挑戰(正式入論)	<p>3.1. 進行製作技巧與步驟解說：</p> <p>(1)將熟料土置於木板，以擀麵棍及木條輾為平整狀。</p> <p>(2)擀成適合大小及厚薄。</p> <p>(3)在土板上對好濕地動物版型後，切割出圖形。</p> <p>(4)將圖形摺成立體—注意兩端須有孔洞讓聲音釋放。</p> <div data-bbox="300 705 1045 1160" style="text-align: center;"> </div> <p>3.2. 於教師進行陶藝技法教學時，同步投影到至布幕，須特別留意之處則將鏡頭放大聚焦。</p>	20分鐘	<p>3.1. 提醒學生工具使用方法及清潔事宜。</p> <p>3.2. 注意陶土的溫溼度以調整水份添加程度。</p> <p>3.3. 陶土皆可回收再以練土重生，教師可準備回收陶土的大袋子以盛裝。</p>
總結(統整本重點)	<p>4.1. 清潔工具、木條、木板、桌面時，請學生以「半濕抹布」來擦拭，不需清洗，僅需清理陶土即可。</p> <p>4.2. 總結本課重點：以藝術找到和土地的關係：感受土的溫度，展現對浮洲的情感。</p>	5分鐘	<p>4.1. 請學生收拾工具，整理場地。</p>
教學活動	第5節：浮洲人生一聲聲不息	時間	學習指導 注意事項
導入(引起動機與討論)	<p>1.1. 提醒孩子濕地動物參考圖片及型版為參考之用，鼓勵孩子經由動植物外形的仿作，應用陶藝複合技法後，完成獨一無二的陶藝音箱創作。</p>	2分鐘	<p>1.1. 教師鼓勵學生思考與創造。</p>
開展(開新概念的學習)	<p>2.1. 接續進行進階製作技巧與步驟的解說：</p> <p>(5)黏貼附件、進行裝飾—製造質感的刮痕、多重印痕的貼花、疊色擠泥等陶藝複合技法的應用。</p> <p>(6)以塗上化粧土為上色方式—提醒不同方向來回刷三次使土坯表面平整。</p> <p>2.2. 上完化粧土後須留意印痕是否還在，可以竹籤加深紋路。</p>	13分鐘	<p>2.1. 教師準備化粧土。</p>

挑戰 (正式 進入 討論)	<p>3.1. 提醒孩子檢查音箱坯體結構狀況，並於其上刻出班級座號以提供識別作者。</p> <p>3.2. 隨時巡視孩子操作土板成形切割、表面裝飾技法以及化粧土上色運用的情形。</p> <p>3.3. 協助孩子解決問題，鼓勵創意想法及試作，並和孩子一起思考如何實踐心目中的創作。</p> <p>3.4. 擁有個人獨創特色與浮洲在地文化的陶藝音箱。</p> 	20分鐘	<p>3.1. 提醒學生工具使用方法及清潔事宜。</p> <p>3.2. 注意陶土的溫溼度以調整水份添加程度。</p> <p>3.3. 鼓勵學生編寫作品的創作故事。</p>
總結 (整本 重點)	<p>4.1. 清潔工具、木條、木板、桌面時，請學生以「半濕抹布」來回擦拭，不需清洗，僅需清理陶土即可。</p> <p>4.2. 陶土皆可回收再以練土流程來重生以創作，故請教師提醒學生回收陶土之處及回收禮儀，清潔工具後物歸原位、雙手亦請務必洗淨。</p> <p>4.3. 總結本課重點：以藝術找到和土地的關係：感受土的溫度，展現對浮洲的情感。</p>	5分鐘	4.1. 請學生收拾工具，整理場地。
教學 活動	第6節：浮洲人間—收藏分享	時間	學習指導 注意事項
導入 (起動 機與 討論)	<p>1.1. 教師提問：「開學到現在，印象最深刻的課程內容是什麼？」</p> <p>1.2. 你覺得可以推薦親朋好友到<u>浮洲</u>的哪裡玩？</p> <p>1.3. 請孩子回憶並回應。</p>	5分鐘	1.1. 教師鼓勵學生思考與發表。
開展 (開新 概念的 學習)	<p>2.1. 運用4F 拼圖思考法學習單：Facts 事實、Feelings 感受、Findings 發現、Future 未來。</p> <p>2.2. 請孩子記錄想法並省思回饋於學習單上—有關透過觀察而覺察的感受、實境解謎體驗的故事、經由參訪浮洲溼地的發現、未來與土地的關係或發展……等。</p>  <p>2.3. 引導孩子將4F學習單的文字整合內心感受相呼應的文字內容。</p>	15分鐘	<p>2.1. 教師準備學習單。</p> <p>2.2. 教師以對話、討論、辯證等方式引導學生思考。</p> <p>2.3. 鼓勵學生發表想法。</p>

	<p>2.4.從浮洲的溼地生態與文化資產，到週遭不被人重視的環境，引導孩子思考環境永續和公民責任的議題。</p>		
<p>挑戰 (正式 進入 討論)</p>	<p>3.1.發下行動載具，請孩子登入應用軟體之教室。 3.2.使用 Apps—Canva 或拼貼趣：將作品照片、4F 和標題，選擇海報範本模式後進行設計組合。 3.3.教師講解應用軟體海報模式之基本功能，孩子完成平面設計後下載，以藍芽傳送給各組公機，再以公機上傳到相對應的元宇宙藝廊。</p>  	<p>20分鐘</p>	<p>3.1.教師準備應用軟體、網際網路、行動載具。 3.2.隨時巡視學生設計進度、狀況與軟體運用的情形。 3.3.請學生完成作品繳交程序。</p>
<p>總結 (統本 重點)</p>	<p>4.1.總結本節課重點：隨著科技的日新月異，分享的方法與模式，可不受時間和空間的限制。 4.2.「浮洲」是我們的家，把感受透過收音作品來呈現，將感情經由音箱創作來表現，讓感動跨越時空在元宇宙展現。 4.3.身在浮洲，要知浮！</p>  <p>《GOXR 元宇宙藝廊》</p>	<p>5分鐘</p>	<p>4.1.教師鼓勵學生課後和家人朋友分享、線上回饋。</p>

教學省思：

1. 編輯陶藝音箱作品海報時，宜加入「美的原理原則」，如漸層、對比、反覆，更能明確說明，讓設計更有層次。
2. 原本小美總覺得學校附近，是平凡無奇又無根漂流的浮洲島，但經由丟掉舊觀念、不先入為主，回到觀察和感受，感情和感動，自是油然而生，便能有了課程設計和實踐的行動。
3. 以下為本單元公開授課時，參與觀課教師的記錄、感想，以及後續應用的想像。

回到貴校後，您會如何轉化課程？	每一間學校都有自己的在地文化，以在地文化為課程中心，讓孩子與生長的土地產生認同與探索，是非常具特色的主題軸，足以借鏡。
回到貴校後，您會如何轉化課程？	將學生居住環境的歷史、人文、環境來設計教學，能讓學生對自己生活的環境更進一步認識與認同感。

請就研習課程內容，記錄下您認為最有感覺的三項重點	
研習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1 跨領域雙語藝術課程設計(自編教材) 2 融入多元媒材進行設計，展現自己的作品。 3 善用平板，使每個學生有實際操作並分享的平台。 <p>課程結合根本(在地)+藝術+雙語，多元呈現</p>

請就研習課程內容，記錄下您認為最有感覺的三項重點	
研習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1 雙語教學，教師滾利英語教學美勞課程 2 學生操作平板，藝術與數位科技 3 學生作品主題是當地浮洲的在地文化表徵，體現地地文化
回到貴校後，您會如何轉化課程？	<p>適時運用英文解釋，插繪藝術課程，適合平板應用於美勞教育課程上，尋找本地在地文化特色，融入教學。</p>

請就研習課程內容，記錄下您認為最有感覺的三項重點	
研習重點	<ol style="list-style-type: none"> 1 如何結合手作課程及3C資訊課程 2 在藝術教學中融入外語教學 3 在課程中結合社區特色
回到貴校後，您會如何轉化課程？	如何結合在地社區資源與特色

		請就研習課程內容，記錄下您認為最有感覺的三項重點
研習重點	1	透過在地的文化連結，遊戲引發對創作主體的發想。
	2	將雙語融入生活情境中，不預先設限。
	3	將科技的應用盡量易懂提供給學生，更具實用性。
回到貴校後，您會如何轉化課程？		<ul style="list-style-type: none"> • 硬骨量：平板軟骨量系統化及網路化。 網路的穩定及資源統整，目前以一段雙科為主，對無藝術美感的設置 • 軟骨量：老師在專業方面的精進， 須強心老師在科技應用的熟練度。
研習後提出的問題		<ul style="list-style-type: none"> • 3C 應用於課堂的比例如何調配 打破與傳統媒材及技法產生失衡。 
		請就研習課程內容，記錄下您認為最有感覺的三項重點
研習重點	1	1/2 年國教-藝術領域結合跨領域美感，讓藝術發展解更多
	2	藝術領域結合在地文化-浮洲，讓學生更了解自己的生活環境
	3	雙語融入藝術。
研習後提出的問題		<p>建議海報設計的美感，例如構圖、大小、開式、寬窄、比例...等，可加一堂課來與學生討論，這樣學生作品完成度會更高。(Canva 大開式及美感 這部分可再討論)</p>
回到貴校後，您會如何轉化課程？		<p>課程 Less is more</p> <p>從操作互動進而產生感動。</p> <p>勇敢操作雙語藝術，美感即是生活。(這是一堂舒適的課)</p>

參考資料：



國家文化資產網

1. 文化部文化資產局 National Cultural Heritage Database Management System

<https://nchdb.boch.gov.tw/>



2. Taiwan Cultural Memory Bank

<https://tcmb.culture.tw/zh-tw>



新北市政府 New Taipei City Government

高灘地工程管理處

3. High Riverbank Construction Management Office

<https://www.hrcm.ntpc.gov.tw/>

附錄：

1. 學習單《浮洲人家—故事收集》、《浮洲人家—八摺小書》、《浮洲人聲—收音計畫》、《浮洲人間—4F 反思法》。

浮洲人家-故事收集

1. 我們的教室

中興國小或附近其他學校的同學，請協助我們收集一些關於這座工廠的歷史故事。請將故事內容寫在提供的表格中，內容包括：(請用中文) 故事發生的時間、地點、人物、事件、經過、結果等。我們將收集到的故事彙編成一本故事集，並在學校展出。故事集將作為浮洲人家的一部分，向更多人分享。故事集將作為浮洲人家的一部分，向更多人分享。

2. 工廠的轉變

與此同時，工廠的轉變也引起了爭議。在過去幾年中，為了保護生態環境，工廠的轉變也引起了爭議。在過去幾年中，為了保護生態環境，工廠的轉變也引起了爭議。在過去幾年中，為了保護生態環境，工廠的轉變也引起了爭議。

3. 浮洲人工濕地

浮洲人工濕地是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。浮洲人工濕地是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。浮洲人工濕地是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。

4. 東湖花園

東湖花園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。東湖花園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。東湖花園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。

5. 榮民之家

榮民之家是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。榮民之家是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。榮民之家是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。

6. 香仔園

香仔園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。香仔園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。香仔園是浮洲人家的一部分，也是浮洲人家的一部分。

浮洲人家-故事收集

Keywords: 浮洲人家, 故事收集, 浮洲人家, 故事收集, 浮洲人家, 故事收集

浮洲人家-八摺小書

Keywords: 浮洲人家, 八摺小書, 浮洲人家, 八摺小書, 浮洲人家, 八摺小書

浮洲人聲-收音計畫

Keywords: 浮洲人聲, 收音計畫, 浮洲人聲, 收音計畫, 浮洲人聲, 收音計畫

浮洲人間-4F 反思法

Keywords: 浮洲人間, 4F 反思法, 浮洲人間, 4F 反思法, 浮洲人間, 4F 反思法

1 標點符 place	2 新學校 school	3 標點符 bad
4 標點符 good	class + number + Name 浮洲人家-收音計畫	5 位朋友 friend
6 標點符 photo	7 家店面 store	8 種聲音 sound

浮洲人間: show time

向大家介紹你的作品吧!
Demonstrate your portfolio.

Think: 創作故事主題: _____

Title of your work: _____

Profile: 浮洲人家, 浮洲人家, 浮洲人家, 浮洲人家, 浮洲人家, 浮洲人家

FACTS: 浮洲人家- _____

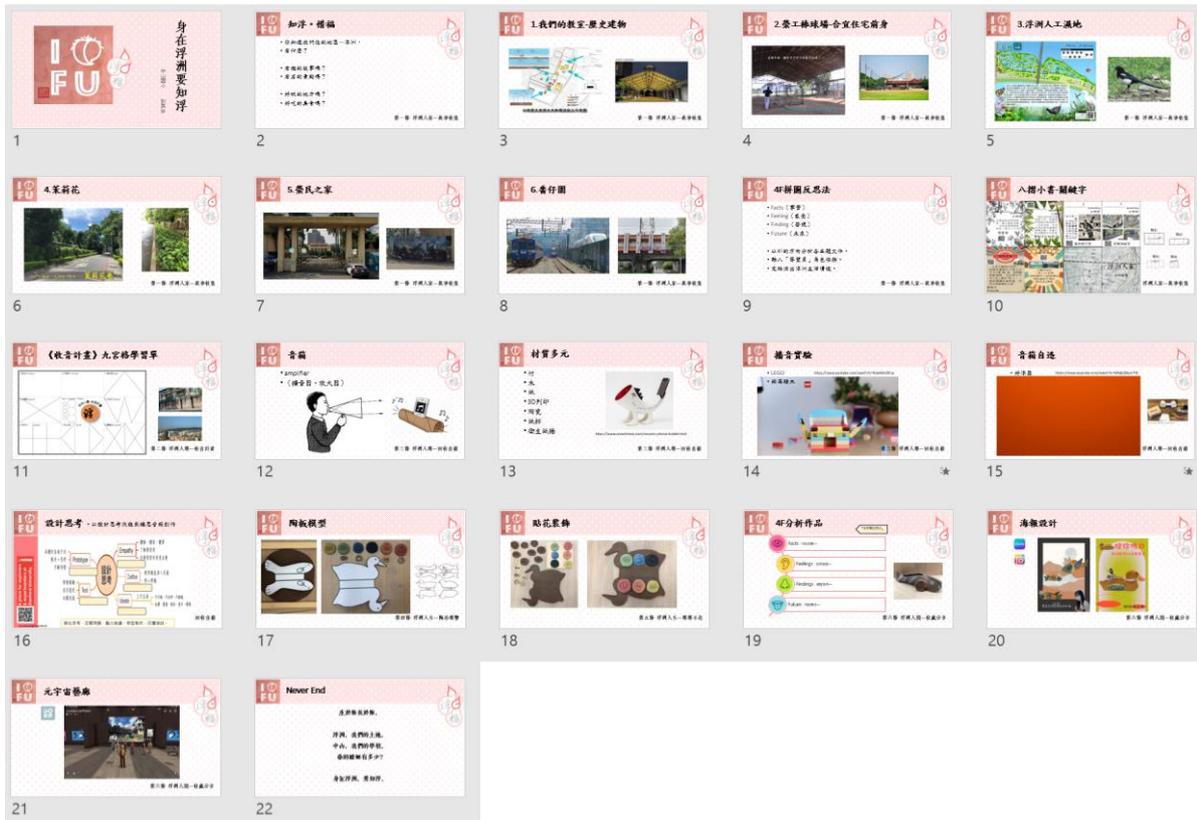
Feelings: 浮洲人家- _____

Findings: 浮洲人家- _____

Future: 浮洲人家- _____

Try to reality! _____

2.簡報檔《身在浮洲要知浮》。



3.學生自我檢核表、評量規準。

學生自我檢核表
 班級 _____ 座號 _____ 姓名 _____
身在浮洲要知浮
 請你依照各個任務的完成度，來為自己打勾勾！

	A	B	C	D	E
定稿表演	能大方地以身體表演浮洲主題故事。	能以身體表演浮洲主題故事。	表演時動作稍小，有點害羞。	僅一起上台，無參與討論。	未達D級
浮洲導覽員	能送出對4組表演的評論。	能送出對3組表演的評論。	能送出對2組表演的評論。	僅送出對1組表演的評論。	未達D級
收音計畫	能上傳1件校園和1件家園收音作品。	能上傳1件校園收音作品。	能上傳1件校園收音作品。	僅嘗試上傳收音作品，但未成功。	未達D級
海報設計	能流暢運用 iPad、APP，並能引導他人使用。	能流暢運用 iPad、APP。	能使用 iPad、APP。	使用 iPad、APP 時需向人請教及陪伴。	未達D級
回饋表達	能選出元宇宙藝術，點讚送愛心5枚以上。	能選出元宇宙藝術，點讚送愛心3-4枚。	能選出元宇宙藝術，點讚送愛心1-2枚。	僅嘗試選出元宇宙藝術。	未達D級
等級	專家	高手	新手	學徒	
總評	得到3個以上的A。	至少得到2個A。	得到2個以上的B。	未達新手級，尚須努力	

評量方式：多元評量、形成性評量、總結性評量

素養導向課室評量資源建置暨推廣計畫
 Development and Promotion for Competency-oriented Classroom Assessment

		評量方式					評量工具	評量人員
主題	次主題	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後		
表現	創作表現	能熟練運用媒材進行設計思考的實驗並創作音筒，同時瀟灑地應用科技工具設計數位海報。	能運用媒材進行設計思考的實驗並創作音筒，同時應用科技工具設計數位海報。	能參與運用媒材進行設計思考的實驗並創作音筒，嘗試應用科技工具設計數位海報。	僅能嘗試運用媒材進行設計思考實驗和創作音筒，並嘗試運用科技器材參與活動。	未達D級	回收音筒、陶藝音筒	教師評量
		能積極感知環境的聲音及記錄生活的故事，對小組定表格表演、同儕作品進行討論和回饋。	能大部分地感知環境的聲音及記錄生活的故事，對小組定表格表演、同儕作品進行討論和回饋。	能部分地感知環境的聲音及記錄生活的故事，對小組定表格表演、同儕作品進行討論和回饋。	僅能少部分地感知環境的聲音及記錄生活的故事，對小組定表格表演、同儕作品進行討論和回饋。	未達D級	對話表達	教師學生評量
實踐	生活應用	能適當地運用元宇宙數位資源，進行跨越空間與時間的分享活動。	能大部分地運用元宇宙數位資源，進行跨越空間與時間的分享活動。	能部分地運用元宇宙數位資源，進行跨越空間與時間的分享活動。	僅能少部分地運用元宇宙數位資源，進行跨越空間與時間的分享活動。	未達D級	元宇宙藝術、自評表	教師學生評量
		等級	明星選手	雷家投手	小展身手	學徒		評量工具
綜評		於以上的評量工具中，得到3個以上的A等級。	於以上的評量工具中，得到2個A等級。	於以上的評量工具中，得到2個以上的B等級。	未達C級		檢核表	教師評量