

臺南市公(私)立下營區賀建國民中(小)學110學年度第一學期五年級彈性學習 E遊賀建 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	賀建故事E童說	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) 3.□特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4.□其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學							
設計理念	互動與關聯 1. 以scratch動畫模擬賀建社區產業問題並探討解決之道。 2. 透過製作一系列相關成果展演賀建社區小故事。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	(本階段無資訊科技課程, 參考臺南市國民小學科技及資訊議題融入彈性學習課程設計參考指引 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷, 關注生活問題及其影響, 並思考解決方法。 (刪除國語)							
課程目標	透過程式編寫軟體讓學生發現社區面臨的發展問題, 並試圖提出以程式語言展示自己的想法。							
配合融入之領域 或議題	<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 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 checked="" 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	1. 學生應用程式編寫軟體以動畫與遊戲方式重述社區故事。 2. 透過小組討論, 製作動畫展示觀察到的社區問題與解決方法。							
課程架構脈絡								
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	自編自選教材 或學習單
第一周~ 第五周	4	賀建與我-故事篇	資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。	學生製作完 成的社區故 事動畫	1. 能完整蒐 集賀建社 區的歌 事。	1. 學生兩兩一組, 討論賀建 社區的經典故事。 2. 利用scartch製作角色對 話訴說故事	1. 實作評量 2. 發表評量	Scartch動畫影 片

C6-1彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

					2. 能以小組方式合作完成社區故事動畫			
第六周~第十周	5	賀建與我-遊戲篇	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	利用賀建社區元素製作的遊戲。	1. 能蒐集具社區特色的遊戲元素。 2. 能以小組方式合作製作社區小遊戲。	1. 學生兩兩一組, 討論賀建社區的經典故事。 2. 利用scartch設計遊戲故事腳本 3. 利用scartch設計遊戲關卡	1. 實作評量 2. 發表評量	Scartch動畫影片
第十一周~第十六周	6	賀建, 我的家	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料, 並判讀其正確性。 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響, 評估與選擇合適的解決方案。	社區危機的心智圖 網路查找的正確資訊	1. 能與同儕合作探討目前社區面臨的問題 2. 能查找並判讀在網路資源尋找的資料	1. 運用心智圖探討產業與社區危機 2. 於網路蒐集解決方法資訊	1. 實作評量 2. 發表評量 3. 檔案評量	社區總體營造範例
第十七周~第二十一周	4	賀建有我更美好	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	小組合作完成的賀建社區小影片	1. 能與同儕合作設計動畫劇情 2. 學生給予回饋能分享製作過	1. 學生兩兩一組製作賀建社區問題與解決動畫 2. 向全班發表程式動畫設計想法	1. 實作評量 2. 發表評量 3. 檔案評量	

◎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。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公(私)立下營區賀建國民中(小)學110學年度第二學期五年級彈性學習E遊賀建課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	賀建故事E童說	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	<p>1.■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)</p> <p>3.□特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4.□其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學</p>				
設計理念	<p>互動與關聯</p> <p>1.運用RPG maker設計以下營為主題的遊戲。</p> <p>2.透過賀建RPG遊戲推銷下營特產。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>(本階段無資訊科技課程，參考臺南市國民小學科技及資訊議題融入彈性學習課程設計參考指引</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>國-E-B1理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p>				
課程目標	<p>透過程式編寫軟體讓學生發現社區面臨的發展問題，並試圖提出以程式語言展示自己的想法。</p>				
配合融入之領域 或議題	<p>■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</p>			<p>□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</p>	
表現任務	<p>1. 學生應用遊戲編輯軟體描述社區故事。</p> <p>2. 學生加入社區元素製作遊戲，分享對社區的關懷。</p> <p>3. 小組利用遊戲編輯軟體模擬下營環境，行銷下營特色。</p>				
課程架構脈絡					

C6-1彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一周~ 第五周	4	認識RPG maker	資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。	RPG角色 製作	1. 透過操作 熟悉遊戲 編輯介 面。 2. 學生能初 步製作 RPG角色	3. 學生經由情境設計探索角 色編輯功能。	1. 實作評量 2. 發表評量	RPG maker範 例遊戲
第六周~ 第十周	5	下營故事我創造	資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。 2a-III-1 關注社 會、自然、人文環 境與生活方式的 互動關係。 6-III-4 創 作童詩及故事。	下營故事腳 本編寫	學生能透過 社區故事撰 寫遊戲腳本	1. 學生兩兩一組, 討論下營 的經典故事。 2. 將故事內容以第三人稱撰 寫為腳本	1. 實作評量 2. 發表評量	RPG maker動 畫影片
第十一周 ~ 第十七周	7	E遊下營作伙來	資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。 3d-II-3 將問題解 決的過程與結果 , 進行報告分享 或實作展演。	賀建社區面 臨問題記錄	小組透過網 路資源, 探討 社區發生的 問題	1. 運用心智圖探討產業與社 區危機 2. 於網路蒐集解決方法資訊	1. 實作評量 2. 發表評量 3. 檔案評量	RPG maker動 畫影片
第十八周 ~第二十 周	3	遊戲展示與修正	資 E3 應用運算 思維描述問題解 決的方法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資	1. 完成遊 戲 2. 組間回 饋	1. 能夠對他 人作品提 出有意義 的回饋。	1. 小組展示創作的遊戲, 並 介紹設計理念。 2. 小組間試玩遊戲並除錯	1. 實作評量 2. 發表評量 3. 檔案評量	

C6-1彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			源與心得。		2. 學生能夠 針對組間 回饋修正 遊戲細節。		
--	--	--	-------	--	----------------------------------	--	--

◎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。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程), 如無特定「自編自選教材或學習單」, 敘明「無」即可。