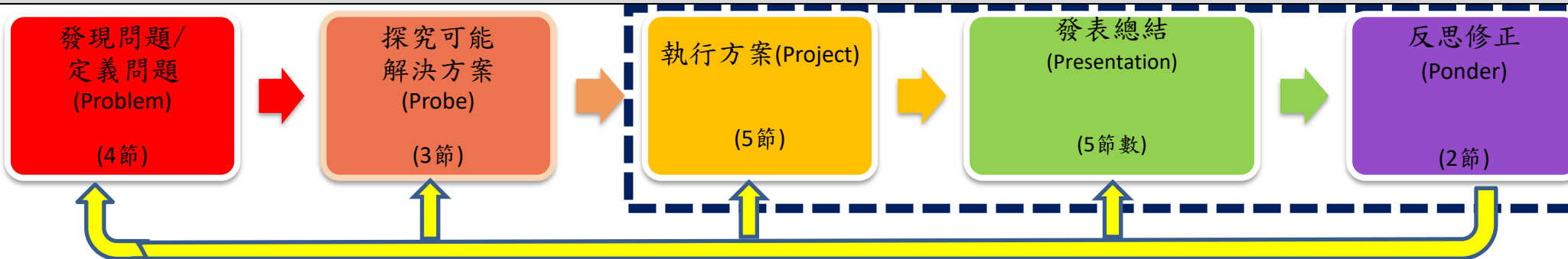


## 臺南市公立大內區大內國民小學 113 學年度(第 1 學期)五年級【PBL 專題式學習】大內創客打造智慧園地彈性學習課程計畫

專題名稱	個人風格遊戲製作	教學節數	本學期共( 19)節
學習情境	學生之間最喜歡做的事情，莫過於玩遊戲。手機上也常常可以玩到不同國家的遊戲。為什麼不同國家的遊戲會有不同的特色？找出與自己有關的文化元素，製作有自己個性、地區文化特色的遊戲吧！		
待解決問題 (驅動問題)	如何製作一個有自己個性及地區文化特色的遊戲？		
跨領域之 大概念	差異與多元：發現自己與他人差異，欣賞多元文化之美。		
本教育階段 總綱核心素養	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	發現自己以及所處社會身上的文化元素，並據以創作出有特色的簡易遊戲。		
表現任務 (總結性)	任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" type="checkbox"/> 作品類 <input type="checkbox"/> 服務類 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	服務/分享對象： <input checked="" type="checkbox"/> 校內學生 <input type="checkbox"/> 校內師長 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	設計一有自己文化特色的簡易遊戲。		

PBL 5P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)



教學期程 (節數)	單元問題	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	單元任務 (學習評量)
第 1~3 週 共 2 節	1. 透過遊戲的什麼部份，可以看出這是哪個國家的遊戲？	不同國家的遊戲特色	1. 能發現不同國家遊戲中，代表該國家文化的特徵。	1. 播放具有不同國家文化特徵的遊戲介紹。 2. 將發現的明顯特徵列出清單，找出能判斷出不同國家遊戲的通則。 例：地區、建築、服裝、歷史、語言……等。	1. 遊戲特色清單。
第 4~5 週 共 2 節	1. 與自己有關的文化特徵有哪些？它來自哪裡？	分析自身的文化元素	1. 能找出自己身上所包含的文化特徵。	1. 運用找出的通則，透過討論與發現，記錄下與自己有關的文化特徵。 2. 學生分享與自己有關的文化特徵。	1. 與自己有關的文化特徵清單。
第 6~7 週 共 2 節	1. 組成跑酷遊戲的基本要素有哪些？	製作獨特的跑酷遊戲	1. 能拆解跑酷遊戲包含的基本要素。	1. 介紹跑酷遊戲。 2. 分析組成一個簡單跑酷遊戲的基本要素。	1. 跑酷基本要素清單。
第 8 週 共 1 節	1. 角色為什麼跑？	製作獨特的跑酷遊戲	1. 能決定要將哪些文化特徵加入遊戲中。 2. 能寫出合理的簡單遊戲劇情。	1. 將與自己有關的文化特徵合併跑酷遊戲，編寫出簡單合理的過關劇情。	1. 跑酷遊戲劇本。
第 9~13 週 共 5 節	1. 如何用 scratch 製作一個跑酷遊戲？	製作獨特的跑酷遊戲	1. 能設計一簡單的跑酷遊戲。	1. 學習 scratch 的基本操作。 2. 學習如何運用 scratch 製作跑酷遊戲的角色和背景。 3. 學習如何運用 scratch 的程式語言製作跑酷遊戲的規則。	1. 完成一個基本跑酷遊戲。
第 14~18 週 共 5 節	1. 如何把自己的文化特色加入遊戲中？	製作獨特的跑酷遊戲	1. 能製作有自己特色的遊戲物件。 2. 能將自己製作的特	1. 組成兩到三人小組，以小組為單位分工合作進行製作遊戲。 2. 學習如何製作自己特製的背景、	1. 完成個人特色跑酷遊戲。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-PBL)附參考說明

			色物件加入跑酷遊戲中。	角色和其他物件。 3. 學習如何置換自己特製的背景、角色和其他物件。 4. 學習如何加入自己設計的角色對話和劇情。 5. 學習如何製作配音和加入背景音樂。	
第 19~21 週 共 2 節	1. 對自己的遊戲最自信的部分是什麼？	獨特的跑酷遊戲分享會	1. 能分享自己所設計的遊戲與設計理念。 2. 能欣賞別人所設計的遊戲優點。	1. 分享小組的遊戲作品和設計理念。 2. 試玩並對分享的小組給予回饋。	1. 小組分享。 2. 聆聽回饋表。

## 臺南市公立大內區大內國民小學 113 學年度(第 2 學期)五年級【PBL 專題式學習】大內創客打造智慧園地彈性學習課程計畫

專題名稱	一日旅行動畫製作	教學節數	本學期共( 20)節
學習情境	畢業旅行要去哪裡玩呢?透過認識各地區的文化特色,規劃出一個有趣又充滿意義的文化之旅吧!		
待解決問題 (驅動問題)	如何規劃一個有趣又充滿意義的一日文化之旅?		
跨領域之 大概念	差異與多元:發現自己與他人差異,欣賞多元文化之美。		
本教育階段 總綱核心素養	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	發現自己所處地區、國家與其他地區的差異,規劃出有豐富文化特色的旅行。		
表現任務 (總結性)	任務類型: <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" type="checkbox"/> 作品類 <input type="checkbox"/> 服務類 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	服務/分享對象: <input checked="" type="checkbox"/> 校內學生 <input type="checkbox"/> 校內師長 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	製作一日文化之旅的介紹影片。		

PBL 5P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)



教學期程 (節數)	單元問題	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	單元任務 (學習評量)
第 1~3 週 共 3 節	1. 一次有意義的旅行須包含哪些項目，才會吸引人？	一日旅行影片探究	1. 能從一日旅行的影片中歸納出行程中包含哪些重要的基本要素。	1. 播放一日旅行的介紹影片。 2. 將發現的明顯特徵列出清單，找出旅遊介紹時的通則。 例：地區特色、建築、宗教、美食、歷史文化、特殊體驗活動……等。	1. 景點分類記錄表。
第 4~7 週 共 4 節	1. 如何設計一個有趣且豐富的大內旅行行程？	一日旅行規劃	1. 能將所找出的行程基本要素，運用在發現旅遊景點。 2. 能寫出所規劃行程的重點介紹。 3. 能依據時間限制規劃適合的行程。	1. 經由找出的通則，共同尋找大內區有關的旅遊景點和特色，並記錄下來。 2. 學生分組，將所有景點配合交通及時間，規劃出一日的行程。 3. 小組口頭分享所規劃的一日行程。 4. 學生給予分享小組回饋。	1. 運用討論、搜尋網路、訪問、踏查的方式，完成旅遊景點和特色的記錄表。 2. 小組分享。 3. 聆聽回饋表。
第 8~17 週 共 9 節	1. 如何將旅行行程，做成吸引人的動畫？	一日旅行動畫製作	2. 能將行程介紹編寫成簡單的劇情。 3. 能運程式設計編寫介紹動畫。 4. 能幫所製作的動畫配音。	1. 小組將所規劃的一日旅行行程，改寫成一個簡單的劇本。 2. 學習 Scratch 如何變換場景。 3. 學習如何安排角色進出場。 4. 學習如何配音和加入配樂。 5. 持續解決問題和完成作品。	1. 一日旅行劇本。 2. 一日旅行動畫作品。
第 18~21 週 共 4 節	1. 對自己設計的旅行介紹動畫，最自信的部分是什麼？	一日旅行動畫分享會	1. 能分享自己所設計的動畫與設計理念。 2. 能欣賞別人所設計的動畫優點。	1. 分享小組的一日旅行動畫設計理念。 2. 動畫分享並對分享的小組給予回饋。	1. 小組分享。 2. 聆聽回饋表。