臺南市公(私)立安南區南興國民小學 114 學年度(第一學期)五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

F	至用中公(和)工文用画用共图以小子 114 子十及(第一字册)工一数 [IDL 中越八子日] 序[工了日际汇	<u>미 프</u>							
專題名稱	南行天下:家鄉文化小行者	教學節數	本學期共(21)節							
學習情境	台江地區擁有豐富的文化資產,如金獅陣、蜈蚣陣、傳統信仰與地方產業,但多數學生對家鄉文化的清楚說明家鄉特色。當學校或社區需要學生擔任文化小解說員或推廣大使時,往往面臨「不知道怎麼力」的困境。 本課程以「數位簡報行銷家鄉文化」為主軸,引導學生運用 Google 工具、簡報軟體,蒐集資料、整為小小文化行銷師,推廣台江文化。	介紹」或「缶	央乏數位行銷表達能							
待解決問題 (驅動問題)	如何提升我們運用資訊工具介紹家鄉文化的能力,讓更多人認識台江特色?									
跨領域之 大概念	關聯與交互作用:家鄉文化與居民生活間的連結									
本教育階段 總綱核心素養	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。 EA3: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。 EB2:具備科技與資訊應用的基本素養,並理解數位媒體表達的重要性。									
課程目標	 學生能蒐集並分析家鄉文化資料,理解台江特色與居民生活的連結。 學生能運用 Google 工具與簡報軟體,設計數位簡報介紹家鄉文化。 學生能清楚表達文化特色與設計理念,提升數位溝通表達與行銷能力。 									
表現任務 (總結性)	任務類型:■資訊類簡報 □書面類簡報 □展演類 □作品類 □服務類 □其他 服務/分享對象:■校內學生 ■校內師長 □家長 ■社區 □其他 學生分組完成「台江文化小行銷師」數位簡報,簡報內容需介紹至少一項家鄉文化特色(如金獅陣、 居民生活的關聯及文化價值。簡報需含視覺設計、重點文字說明,並向同儕、師長或社區發表。	<u></u> 蜈蚣陣、地	方產業),並說明與							
	PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)									

發現問題/ 定義問題 (Problem) (3節)

(3節) 觀察校內外文 化介紹現況, 訪談師長或社 區居民了解文 化行銷困境。



探究可能 解決方案 (Probe) (4節)

(4節) 蒐集資料、分 析文化與生活 的關聯,討論 簡報架構。



執行方案 (Project) (6節)

製作簡報內 容、設計圖文 與視覺化呈 現,進行小組 討論與修正。



製作簡報 (整個執行歷程紀 錄)

(Powerpoint) (3節) 完成簡報設計, 練習口語發表與 表達邏輯。



發表總結 (Presentation) (3節)

對學生、師長、 社區發表簡報並 接受提問。



反思修正 (Ponder) (2節) 收集回饋、討 論改進方向並 修正簡報或表 達方式。

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)	學習資源 (自選編教材或學習單)
3	為什麼我們在向他人介紹家鄉文化時,會覺得困難或說不出重點?	 2. 3. 	認的(蜗信探過的(表容討的識文如蚣仰討程挑資達乏論重台化金陣)文中戰料不味文要工資獅、 化常與不清等化性地產陣地 介遇困足、)行與區 、方 紹到難、內。銷實	 2. 3. 	學述的銷學作特解學行特價能生化境能論,的能在中的觀話介。與家並問理推的察中紹 同鄉提題解廣角際地過或 儕文出點文家色描到行 合化待。化鄉與	1. 討論,我們是 當門」 之可能,我們們」 之可能,我們們」 之一, 一個一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一	 1.介錄● 京紹單」現管發不初決組,待別需文或的 討向享出決解別人。 文記,有道現足步方分提解說文記的 討向享出決明的 對向享出決明明 對向等出決明 對向等出決明 所屬 對於經察少問什 人。 	1. 台江文化館 簡介資料 2. 學校或社區 文化看板與展版 3. 心看圖工具 (如 coggle、 A3 紙筆) 4. 訪談紀錄 表、問題觀察單

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

			際例子。	7.1		境與挑戰。	這是需要解決的 重點。		
4	我們要如何設計數位 簡報或行銷方式,讓 大家更容易了解台 文化特色?	 3. 	學G簡簡分簡銷片報蒐娱信具事小呈的式片等習の報報析報案、)集蚣仰體。組現數(、)如le軟架優或例簡。金陣或資善討文位簡電何工體構秀數(報 獅、產料 論化行報子運具規。文位影、 陣地業與 適特銷、書用具劃 化行 海 、方的故 合色方影	1. 2. 3.	學化點色結學簡的學資分生紹如生。 能或步能整內歷活 規行架合理式电 想的、 數作。討略文重特 也品 論與	1. 分析範例(觀看文化, 數個行銷作品), 數值行銷作品。 2. 化割計論 以對於 1. 不知 2. 化 1. 不知 2. 化 1. 不知 2. 化 1. 不知 3. 不知 2. 化 3. 不知 3. 不知 3. 不知 4.	1. 草含• • • 2. 稿及正常	 2. 3. 	優報片(文源G文模台關站架紙智秀或範仰V化)のBL、文籍料圖筆軟化銷 實際 化或 設或體化數 雲報 相網 計心
0	我們如何將文化資料 轉化成吸引人的數位 簡報,清楚傳達家鄉	1.	學習簡報製作 技巧(頁面設 計、圖片文字	1.	學生能將文化資 料整理轉化為簡 報頁面內容。	1. 學習簡報軟體功能 (範本選擇、圖片插 入、字型設計、動畫應	 完成文化簡報數位初稿: 包含完整分頁 	1.	Google 簡報 / PowerPoint
6	文化特色?	2.	搭配、動畫效果)。 小組合作完成	2.	學生能運用簡報 軟體製作具有圖 文結合效果的數	用)。 2. 分工合作:由組員負 責不同分頁主題設計與	設計 (主題 頁、內頁、結 尾頁)	2.	/ Canva 學校簡報範 本資源或文

C6-1	彈性學習課程計畫	(統整性主題/重題	/議題探空課程	-PRI)附象考說田
CO 1				エレロロルロシン コロルツー

■		<u>(</u> 国) トノ		77					
			文化簡報初		位簡報。	內容撰寫。	● 每頁含有圖片		化館簡報參
			稿,圖文並茂	3.	學生能清楚說明	3. 小組內進行簡報初稿	與重點文字		考
			呈現台江文化		簡報設計理念與	展示與內部討論,提出	● 簡單視覺效果	3.	圖片素材庫
			特色。		內容邏輯。	修改建議。	設計(如動畫		(如 CC 授
		3.	強化口語表達			4. 修改與優化簡報頁	或圖表)		權文化照
			與簡報說明邏			面,增進版面美感與內	2. 小組內發表簡報		片)
			輯(練習講述			容精簡度。	初稿,說明設計理	4.	小組討論
			每頁內容重				念與呈現重點,接		單、簡報修
			點)。				受同儕回饋。		改記錄表
	如何讓我們的簡報內	1.	學習簡報發表	1.	學生能清楚、流	1. 教師示範簡報發表技	1. 完成文化簡報正	1.	簡報範例影
	容和口語發表能清楚		技巧(語速、		暢地表達簡報內	巧 (語速調整、視線交	式版:		片、名人演
	有力地推廣家鄉文		語調、肢體語		容與文化特色。	流、互動設計)。	● 簡報頁面經優		講片段
	化?		言、互動提	2.	學生能優化簡報	2. 小組檢視並微調簡報	化(重點文字		(TED、文化
			問)。		版面設計,使重	頁面 (重點字型、圖文	清楚、圖文搭		推廣簡報)
		2.	調整簡報版面		點更加明確。	比例、動畫節奏)。	配適當)	2.	學校簡報設
			與內容,增強	3.	學生能掌握發表	3. 小組模擬簡報發表:	● 動畫效果適		計教學簡報
			重點突出效		技巧,增強台風	每位組員練習負責的簡	度、流暢	3.	小組發表互
			果。		與溝通表達力。	報部分。	2.小組進行完整簡		評單、改進
3		3.	小組演練文化			4. 小組內互評發表效	報演練:		記錄表
			簡報發表,模			果,提出具體建議,調	● 每位組員能清		
			擬正式發表場			整發表策略。	楚表達負責部		
			合。				分		
							● 發表語速、語		
							調、表情、互		
							動良好		
							● 接受師生回饋		
							並記錄改進重		
							點		

71177 1 1	体性可重似定性工炮/夺炮/战	グントノ		7.1					
	如何透過簡報發表,	1.	學生完整呈現	1.	學生能完整發表	1. 小組依序上台進行完	1. 完成公開簡報發	1.	學校禮堂或
	讓更多人了解台江文		文化簡報成		簡報作品,清楚	整簡報發表,說明文化	表:		教室投影設
	化的特色與價值?		果,向師生或		說明台江文化特	主題與設計重點。	● 能清楚介紹文		備
			社區發表介紹		色與簡報設計理	2. 發表後進行問答與回	化特色、簡報	2.	發表回饋與
			家鄉文化特		念。	饋:觀眾提出問題或建	設計亮點		反思單
			色。	2.	學生能傾聽、紀	議,小組回應並記錄。	● 能完整呈現圖	3.	簡報作品
		2.	學生學習接受		錄他人回饋意	3. 全班共同討論優秀簡	文並茂的簡報		(數位版)
			同儕、師長回		見,並反思改進	報特點與改進方向。	頁面	4.	觀摩評分單
3			饋意見,強化		方向。	4. 填寫「發表回饋與反	● 能針對觀眾提		(供同儕、
			溝通與反思能	3.	學生能進行基本	思單」,整理收穫與後續	問進行簡單應		師長記錄優
			力。		的現場應答與互	改進想法。	答		點與建議)
		3.	學生體驗公開		動表達。		2. 完成「發表回饋		
			發表,學習如				與反思單」,包含:		
			何應對觀眾提				● 他人給予的回		
			問與互動。				饋重點		
							● 自己的收穫與		
							改進方向		
	我們在文化簡報發表	1.	學生整理發表	1.	學生能清楚說明	1. 小組討論與統整觀眾	1. 完成「改進計畫	1.	發表錄影
	後,從回饋中學到了		過程中收到的		同儕或師長給予	回饋意見,完成「改進	單」,內容包含:		(若有錄
	什麼?該如何改進與		同儕與師長回		的具體回饋。	計畫單」。	● 收到的主要回		製)
	提升?		饋。	2.	學生能主動提出	2. 分析發表錄影或觀摩	饋意見	2.	改進計畫
		2.	學生檢視簡報		改進簡報或表達	紀錄,檢討表現優缺	● 小組討論後決		單、回饋單
2			內容與表達技		方式的想法。	點。	定的改進方向	3.	小組討論記
			巧,討論可改	3.	學生能合作修正	3. 修正簡報作品:微調	● 修正重點與原		錄表
			進之處。		作品,並了解反	文字、圖像配置或動畫	因說明	4.	簡報修正資
		3.	學生修正簡報		思與改進的重要	節奏。	2. 簡報作品修正版		源(圖片、
			內容或發表策		性。	4. 討論如何在未來文化	(若有修正),或書		範本等)
			略,強化表達			推廣活動中運用改進經	面記錄改進方案與		

C6-1 彈性學習語	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										
		效果與版面設		驗。	想法。						
		計。									

[◎]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(私)立安南區南興國民小學 114 學年度(第二學期)五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	南行天下:文化遊戲創新隊
學習情境	台江地區擁有獨特的民俗文化(如金獅陣、蜈蚣陣)及地方產業,但對於許多學生來說,文化內容既陌生又難以記憶。本課程以 Scratch 遊戲設計為載體,引導學生將文化故事、特色轉化為簡易互動遊戲,藉此深入理解文化意涵並提升數位應用能力,同時讓文化行銷更 具趣味性與吸引力。
待解決問題 (驅動問題)	我們要如何設計出有趣又能介紹家鄉文化的互動遊戲?
跨領域之 大概念	交互作用:文化、科技與生活的互動影響
本教育階段	EA2: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。
本教月階段 總綱核心素養	EA3:具備擬定計畫與實作的能力,能應用創新思考於日常生活。
NON171次 5 水 段	EB2:具備科技與資訊應用的基本素養,並理解數位工具與媒體的影響。
	1. 學生能運用 Scratch 設計簡易遊戲表現家鄉文化特色。
課程目標	2. 學生能將文化資料轉化為遊戲故事或角色。
	3. 學生能在遊戲設計中展現合作精神與問題解決能力。
	任務類型:■資訊類簡報 □書面類簡報 □展演類 ■作品類 □服務類 □其他
	服務/分享對象:■校內學生 ■校內師長 □家長 ■社區 □其他
表現任務	學生分組設計以金獅陣、蜈蚣陣或地方產業為主題的互動遊戲,內容需結合遊戲化元素並融入家鄉文化特色,搭配簡報介紹遊戲設計
(總結性)	理念與規則,進行校內或社區發表分享。
	PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)

發現問題/ 定義問題 (Problem) (3節)



探究可能 解決方案 (Probe) (4節)

學習 Scratch 基礎、分析文 化主題遊戲案 例,討論遊戲 故事、角色、 互動方式。



執行方案 (Project)

(5節)

分工合作開始 製作遊戲,完 成角色繪製、 場景設計、程 式積木編排。



製作簡報 (整個執行歷程紀 錄)

(Powerpoint)

(3節)

學習簡報排版與 發表技巧,完成 遊戲設計簡報。



發表總結 (Presentation)

(3節)

進行公開發表, 完整呈現遊戲設 計成果與簡報說 明。



反思修正 (Ponder)

(2節)

學生根據四饋 意見討論改正 方案,修報正遊 戲與簡報 瓦成 反思 紀錄表。

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)	學習資源 (自選編教材或學習單)
3	為什麼用傳統說明方式介紹家鄉文化不易吸引人?遊戲化行銷有什麼好處?	1. 認現 說現 說 說 說 說 說 的 說 的 討 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 的 。 。 。 。	1. 學生能觀察並 察並現 等性 等性 等性 等性 等性 等性 等性 等性 等性 的 等性 的 等性 的	1. 觀察人 在紹點 和 和 和 和 和 不 的 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	1. 完銷圖問優銷小受饋方以內含戲步 並問改明 1. 題勢想組簡,向於 法分單記。	1. 校板文資範戲銷片心(上小錄記 內與化料例或案。智為工組單 人版簡動位影工或。記察 1. 公人 人。互數例 圖紙 人。 人。 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人 人

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

4 我們的女性遊戲可以 这種操作與人 含 基本組織作與人 是 是 经操作與人 也	C6-1 彈性學習	課程計畫(統整性主題/專題/議	題探多	咒課程-PBL)附參考說時	抈							
事、角色、互動恋麼 規劃? 2. 觀摩分析文化 生趣遊戲繁	4	我們的文化遊戲可以	1.	學習 Scratch	1.	學生能說明遊戲	1.	學習 Scratch 介面	1.	完成「遊戲設	1.	Scratch 教
事、角色、互動恋療		設計成什麼形式?故		基礎操作與介		基本組成元素		與基本操作(角色		計草圖」, 包含		學資源、操
提到												
 主題遊戲繁 例,了解設計 完熟與邏粹。			2									
文化遊戲的設計		/90 旦】:	۵.		9	• • •	2					
表點臭選輯				· · · · ·	۷.		۷.			• • •		
3. 規劃遊戲故事、角色、場景與基本互動方式。 1. 學習 Scratch 編輯推體技巧。 (事件控制、變數、簡單則) 別人工合作完成 角色、場景與基本 2. 撰寫 设計 1. 學生能完成遊戲 初稿的角色、場景與基本 2. 撰寫 设计 1. 完成文化遊戲 有 2. 完成文化遊戲 初稿 2. 小組分工設計 6. 完成文化遊戲								, , = . ,	9		o	
事、角色、場景與基本互動 遊戲設計單圖、					0		0		۷.		۷.	
京與基本互動 方式。			3.	• •	3.		3.					
方式。												
型						•				議。		' '
1. 學習 Scratch (海鲜進階技巧) (事件控制、變數,簡單判 數点 (事件控制、變數,簡單判 數本 (事件控制、變數,簡單判 數計文) (事件控制、變數,簡單判 數計文) (事件控制、變數,簡單判 數計文) (事件控制、變數,簡單判 數計文) (事件控制、變數,簡單判 數字 (事件控制、變數, 數學生能說明遊戲 設計, 重點發 潛戶, 在 (事件控制) (事件控制、變數, 有色、場景繪 教學性能發達 數學學生能說明遊戲 海科· (事件控制、				方式。		念。	4.				3.	•
1. 學習 Scratch 編輯進階技巧 (事件控制、變數、簡單判斷式)。 2. 分工合作完成 角色、場景繪 數與程式編 排。 3. 小組進行遊戲 初稿湖ష與問題修正。 內種情性持過,變數就與問題修正。 內種情性的 遊戲設計理念與文化內涵? 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化內涵? 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化內涵。 2. 學習 問報製作 技巧(版面設計、藥點整理、視覺搭配)。 文化转色的簡報、主要品數數 表现對一日結模數。 3. 小組進行遊戲 初稿測減與問題修正。 2. 學生能製作清楚 表读故學有 文化特色的簡								圖」,完成設計構想				單、設計構
(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・								初稿並口頭分享。				想紀錄表。
(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5	我們如何開始製作文	1.	學習 Scratch	1.	學生能完成遊戲	1.	小組分工設計角色	1.	完成文化遊戲	1.	Scratch 編
 整数、簡單判断式)。 2. 分工合作完成角色、場景繪製作其便與挑戰解決壓程。 3. 小組進行遊戲初稿組試與問題修正。 3. 如何清楚介紹我們的遊戲設計理念與文化內涵? 4. 學生能製作清楚報收集。 5. 學生能製作清楚報收集。 6. 學生能製作清楚報收集。 7. 學生能製作清楚報收數計數數計、重點整理、大價質搭配的。 2. 撰寫設計日誌,				編輯進階技巧		初稿的角色、場		造型、場景背景、		初稿並進行小		輯軟體與進
3 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化內涵? 1. 學生能製作清楚 與養表技巧 (版面影)。 1. 學生能製作清楚 教皇 生能製作清楚 教育 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 表 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 不 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我		的困難?		(事件控制、		景與基本互動功		主要互動積木。		組內發表。		階教學資
3 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化內涵? 1. 學生能製作清楚 與養表技巧 (版面影)。 1. 學生能製作清楚 教皇 生能製作清楚 教育 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 表 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 我 不 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 你 我 我 你 我 你 我 你 你 我 我 你 我				變數、簡單判		能。	2.	撰寫「設計日誌」	2.	撰寫設計日		源。
2. 分工合作完成 角色、場景繪 製與程式編 排。 3. 小組進行遊戲 初稿測試與問題修正。 3. 小組進行遊戲 初稿測試與問題修正。 4. 學習簡報範本、版 拉巧 (版面設計理念與文化 內涵? 4. 學里習簡報之 表達設計理念與文化 內涵? 4. 學生能製作清楚 表達設計理念與文化 內涵? 4. 學生能製作清楚 表達設計理念與 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 文化特色的簡 報 《 2. 學生能掌握簡報 設計的版面美感 與內容條理。 4. 學生能數質報發表。 2. 一次成遊戲設計 簡報初稿並進					2.	學生能說明遊戲					2.	遊戲測試記
角色、場景繪製與程式編描:			2.	, ,,		•					_,	
3 製與程式編排。 3. 學生能合作測試 遊戲並提出改進 意見。 稿測試與討論改進 方案。 3. 小組討論 單、問題記錄表。 3 如何清楚介紹我們的 遊戲改計理念與文化內涵? 1. 學習簡報製作 技巧(版面設計、重點整理、視覺搭配)。 1. 學生能製作清楚 表達設計理念與文化特色的簡報。 1. 學習簡報範本、版面設計與視覺搭配數計 簡報初稿並進行模擬發表。 1. 管報發表。 2. 學生能掌握簡報報(包含故事背景、角色、互動方式、遊戲亮點)。 2. 投影設備或量模擬發表。 2. 投影設備或量模擬發表。 2. 投影設備或量模擬發表。 3. 有色、互動方式、遊戲亮點)。 3. 簡報互評紀錄,說明改進方向。 3. 簡報互評單、改進建業人工程,以進建業人工程,以進建業人工程,以進建業人工程,以進建業人工程,以進建建業人工程,以進建建業人工程,以進建建業人工程,以進建建業人工程,以進建建工程,以進建建建工程。 4. 記錄同傳與師長的 3. 以推建工程,以進建 議紀錄表。							3	** *				· ·
# 。					3		•			NEC N	3	· ·
3. 小組進行遊戲 初稿測試與問 題修正。 3. 如何清楚介紹我們的 題修正。 1. 學習簡報製作 技巧 (版面設計理念與文化內涵? 2. 學習口語表達與發表技巧 (語速、語調、肢體語言)。 3. 數作遊戲設計 3. 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化內涵? 4. 完成遊戲初稿並進行內部發表與同儕 建議收集。 4. 完成遊戲初稿並進行內部發表與同儕 建議收集。 4. 完成遊戲初稿並進行模擬發表。				• • • • •	0.	•					0.	•
对稿測試與問題修正。 3 如何清楚介紹我們的遊修正。 1. 學習簡報製作技巧(版面設計、重點整理、視覺搭配,以學問的一致,以一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣一樣			3	** *		• •	1	· · · ·				, , ,
理議收集。 如何清楚介紹我們的遊戲設計理念與文化內涵? 1. 學習簡報製作技巧(版面設計、重點整理、視覺搭配的。 2. 學習的報報,說是對於不可以的一個的學生能製作清楚,表達設計理念與文化特色的簡報。 如何清楚介紹我們的遊戲設計理念與文化內涵? 1. 學生能製作清楚,表達設計理念與文化特色的簡報。 如何清楚介紹我們的遊戲設計理念與文化特色的簡素。 如何清楚介紹我們的遊戲發情, 表達設計理念與文化特色的簡報(包含故事背景、角色、互動方式、遊戲亮點)。 ② 學生能掌握簡報 設計的版面美感與內容條理。 ③ 一個報報,說明改進方向。 ③ 一個報題, 如何清楚介紹我們的遊戲設計			0.			心儿	4.					以
3 如何清楚介紹我們的 遊戲設計理念與文化 內涵?												
遊戲設計理念與文化 內涵?		上午生林人 初亚朗丛	1		1	超上化制化主林	1		1	中土海部机士	1	· · · · · · · · · · · · · ·
內涵? 計、重點整理、視覺搭配)。 2. 學生能掌握簡報設計的版面美感與內容條理。 (語速、語調、肢體語言)。 (語應、語言)。 3. 製作遊戲設計 2. 製作遊戲設計 2. 學生能練習完整發表並接受同儕自言)。 3. 製作遊戲設計 2. 以對於 2. 沒樣的報發表,進行小組互評與修正。 3. 製作遊戲設計 4. 記錄同儕與師長的 5. 有模擬發表。 2. 沒樣與發表。 2. 沒樣與發表。 2. 沒樣與發表。 2. 沒樣的報發表, 3. 有模擬簡報發表, 3. 有模擬簡報發表, 3. 有模擬簡報發表, 3. 有模擬簡報發表, 4. 記錄同儕與師長的	3		1.		1.		1.		1.		1.	
理、視覺搭配)。 ② 學生能掌握簡報 ② 外組製作遊戲設計 ② 完成簡報發表 ② 互評紀錄,說 ③ 對於 對的版面美感 與發表技巧 (語速、語 訓、肢體語 言)。 ③ 製作遊戲設計 ② 外組製作遊戲設計 ② 完成簡報發表 互評紀錄,說 明改進方向。 ③ 模擬簡報發表,進 行小組互評與修 正。 ③ 製作遊戲設計 ④ 記錄同儕與師長的								, 				
 配)。 2. 學生能掌握簡報 2. 學生能掌握簡報 2. 學生能掌握簡報 2. 學生能掌握簡報 3. 學生能學習完整 3. 學生能練習完整 3. 學生能練習完整 3. 學生能練習完整 3. 模擬簡報發表,進 4. 記錄同儕與師長的 		內涵?		,							0	
2. 學習口語表達 與發表技巧 與發表技巧 (語速、語 高)。 設計的版面美感 與內容條理。 式、遊戲亮點)。 明改進方向。 3. 簡報互評 單、改進建 預小組互評與修 議紀錄表。 3. 製作遊戲設計 四饋。 4. 記錄同儕與師長的							2.		2.	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	2.	
與發表技巧 與內容條理。 式、遊戲亮點)。 3. 簡報互評 (語速、語 調、肢體語 言)。 發表並接受同儕 回饋。 行小組互評與修正。 議紀錄表。 3. 製作遊戲設計 4. 記錄同儕與師長的				*	2.					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
(語速、語 調、肢體語 調、肢體語 言)。 3. 學生能練習完整 發表並接受同儕 回饋。 3. 模擬簡報發表,進 行小組互評與修 議紀錄表。 3. 製作遊戲設計 4. 記錄同儕與師長的			2.							明改進方向。		
調、肢體語 發表並接受同儕 行小組互評與修 議紀錄表。 言)。 回饋。 正。 3. 製作遊戲設計 4. 記錄同儕與師長的											3.	
言)。 回饋。 正。					3.		3.	模擬簡報發表,進				
3. 製作遊戲設計 4. 記錄同儕與師長的						發表並接受同儕		行小組互評與修				議紀錄表。
				言)。		回饋。		正。				
 			3.	製作遊戲設計			4.	記錄同儕與師長的				
				簡報並進行模				建議並討論改進方				

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

	珠怪計畫(紙整性土越/專題/藏)			/1			,	1		1]
			擬發表。				向。				
3	如何呈現我們的文化	1.	學生進行完整	1.	學生能完整發表	1.	小組上台進行完整	1.	完成遊戲簡報	1.	發表場地
	遊戲並引起觀眾興		遊戲簡報發		遊戲設計與簡報		簡報與遊戲發表。		與發表,內容		(投影設
	趣?		表,介紹遊戲		內容。	2.	接受觀眾(同儕、		完整、表達流		備、音響器
			設計理念、故	2.	學生能進行現場		師長、社區)提問		暢、互動良		材等)。
			事背景與互動		互動問答並回答		與建議。		好。	2.	發表回饋與
			売點 。		觀眾提問。	3.	小組記錄發表回饋	2.	完成「發表回		反思單。
		2.	學生學習現場	3.	學生能傾聽與紀		重點並討論改進方		饋與反思單」,	3.	同儕互評
			應答與互動技		錄回饋意見,說		向。		內容包含回饋		表、師長建
			巧,增強台風		明改進方向。	4.	填寫「發表回饋與		重點、改進想		議單。
			與溝通表達				反思單」。		法。		
			力。								
		3.	學生學習傾聽								
			回饋意見,強								
			化改進意識與								
	我們在遊戲設計與發	1.	態度。 學生整理發表	1.	學生能歸納並說	1.	小組討論整理回饋	1.	完成「改進計	1.	回饋單、互
2	我们在超風設計與發表中學到了什麼?該	1.	字生登	1.	学生 化 那 納 亚 硫 明 主 要 回 饋 重	1.	小組 前	1.	畫單」,說明回	1.	四頁平、 <u>五</u> 評表、發表
	衣下学到了什麼了該 如何改進並提升?		回饋意見。		奶 王 安 凹 領 里 點 。		甲與互計表,然至回饋重點。		黄重點與修正		紀錄資料。
	邓内以进业处介:	2.	學生檢視遊戲	2.	學生能提出具體	2.	撰寫「改進計畫		方向。	2.	改進計畫
		۵.	設計與簡報內	۵.	的改進計畫或想	۵.	單」,記錄修正方向	2.	呈現修正後重	۷.	單、反思紀
			容的優缺點。		法。		與改進重點。	۷.	點內容 (遊戲		年
		3.	學生討論修正	3.	學生能合作完成	3.	小組合作修正遊戲		或簡報)。	3.	Scratch 編
		••	方向並完成改	•	遊戲或簡報的修		或簡報內容。	3.	撰寫簡短反思	••	輯資源、簡
			進方案或修正		正重點。	4.	比較修正前後作	•	紀錄(小組或		報編輯工
			版作品。		 ·		品,討論改進成效		個人)。		具。
			•				與收穫。		,		
							N MX			l	

[◎]教學期程請敘明週次起訖,如行列太多或不足,請自行增刪。