臺南市公立下營區賀建國民小學 114 學年度第一學期五年級彈性學習 Е遊賀建 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名 (中系統)		賀建故事E童	說 實施年級 (班級組別	+ + -	年級	教學節數	本學期共(21)節						
彈性學習課 四類規範		1. ■統整性探究課程(■主題□專題□議題)											
設計理念	20	互動與關聯 了解賀建社區故事與自身的關聯,運用程式語言呈現家鄉故事。											
本教育階	段		說、讀、寫 、作 」		文素養,	並具有生活	所需的基礎畫	: 理、肢體及藝術	等符號知能,能				
總綱核心素		<u> </u>	生活與人際溝										
或校訂素	養	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	的意義與影響	<u>。</u>						
課程目標	 下	學生運用程式編寫	;軟體展示社區面臨	的發展問題,	並嘗試提出」	以程式語言打	是出自己針對問題的	解決想法。					
配合融入之	一	□國語文 □英語	文 □英語文融入	参考指引 □	4 上 前		育 □人權教育 □環境教		品德教育				
配合融入之 域或議題		□ 數學 ■社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □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 □閲讀素養 □多元文化教育											
以以政政	8	□健康與體育 [□生活課程 □科	技 科技融》	. 4 4 14 71		育 □家庭教育 □原住民]國際教育				
		完成「賀建,我的]家」任務:		·								
+ 1 -1	表現任務 1. 運用 scratch 程式以三分鐘動畫與兩關卡遊戲方式重述社區故事。												
表現任務		I. 連用 scratch	程式以三分鐘動畫與	與兩關卡遊戲	方式重述社區	故事。							
表現任務	F	 	程式以三分鐘動畫與 畫展示觀察到的社區		-	.故事。							
表現任務	ট	2. 製作三分鐘動		 	方法。	•	區分)(單元脈絡自行	斤增刪)					
		2. 製作三分鐘動課程架	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依	區問題與解決 天據學生應習行	方法。	•	區分)(單元脈絡自行	万增刪)					
賀建與	具我-古	2. 製作 三分鐘動 課程架 汝事篇	畫展示觀察到的社區構脈絡圖(單元請依	這問題與解決 球學生應習行 -遊戲篇	方法。	習目標進行	區分)(單元脈絡自行 的家(6 節)		3. 更美 <i>好(</i> 5 箭)				
賀建與	具我-t (3 節)	2. 製作三分鐘動 課程架 文事篇	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 億	這問題與解決 樣學生應習行 一遊戲篇 而)	方法。 导的素養或學	習目標進行		賀建有打	发更美好(5 節)				
賀建與 (運用 scra	具我-t (3 節,	2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 管 運用 scratch	區問題與解決 樣學生應習行 一遊戲篇 節) 三呈現賀建	方法。 导的素養或學	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6 節)	賀建有打	发更美好(5 節) 展問題小劇場				
賀建與	具我-t (3 節,	2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 億	區問題與解決 樣學生應習行 一遊戲篇 節) 三呈現賀建	方法。 导的素養或學	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6節) 了解家鄉發	賀建有打					
賀建與 (運用 scra	具我-t (3 節,	2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 管 運用 scratch	區問題與解決 樣學生應習行 一遊戲篇 節) 「呈現賀建 事(遊戲)	方法。 导的素養或學	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6節) 了解家鄉發	賀建有打					
賀建與 (運用 scra	與我-世 (3 節) 致事(2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 管 運用 scratch	區問題與解決 樣學生應習和 一遊戲篇 節) 「呈現賀建 事(遊戲)	方法。	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6節) 了解家鄉發	賀建有打	展問題小劇場				
賀建與 (運用 scra	與我-ta (3 節) atch b 故事(2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 億 運用 scratch 在地故事	區問題與解決 「據學生應習符 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲音 「一遊戲音」	方法。	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6節) 了解家鄉發	賀建有打	展問題小劇場自編自選教材				
賀建與 (運用 scra 在地站	與我-世 (3 節) 致事(2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建 動畫)	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 億 運用 scratch 在地故事 學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或	區問題與解決 樣學生應習和 一遊戲篇 節) 「呈現賀建 事(遊戲)	方法。 寻的素養或學 果程架構脈絡	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,	的家(6 節) 了解家鄉發 困難	賀建有打社區發	展問題小劇場				
賀建與 (運用 scra 在地站	與我-ta (3 節) atch b 故事(2. 製作 三分鐘動 課程架 次事篇) 呈現賀建 動畫)	畫展示觀察到的社區 構脈絡圖(單元請依 賀建與我 (5 億 運用 scratch 在地故事	區問題與解決 「據學生應習符 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲篇 一遊戲音 「一遊戲音」	方法。 寻的素養或學 果程架構脈絡	習目標進行 賀建,我 搜尋資料,展	的家(6 節) 了解家鄉發 困難	賀建有3 社區發	展問題小劇場自編自選教材				

	1 T T I T	三(刘正)工上这/守险/成 					_		11a 11 -	1
			源與心得。			區的故	2.	利用 scartch 製作角色對	鄉故事	
			社 2a-III-1 關			事。		話訴說故事		
			注社會、自然、		2.	能以小組				
			人文環境與生活			方式合作				
			方式的互動關			完成社區				
			係。			故事動畫				
第六週~	5	賀建與我-遊戲	資 E3 應用運算	具賀建社區	1.	能蒐集具	1.	學生兩兩一組,描述賀建	能運用家鄉	Scratch 社區特
第十週		篇	思維描述問題解	元素遊戲製		社區特色		社區的經典故事。	故事作為腳	色遊戲製作
			 决的方法。	作。		的遊戲元	2.	應用 scartch 設計遊戲故	本設計	
			社 2a-III-1 關			素。		事腳本	scratch 遊戲	
			注社會、自然、		2.	能以小組	3.	利用所關注的故事進行		
			人文環境與生活			方式合作		scartch 遊戲關卡設計		
			方式的互動關			製作社區				
			(条。			小遊戲。				
第十一週~	6	賀建,我的家	資 E9 利用資訊	1. 社區危機	1.	能與同儕	1.	利用心智圖探討產業與社	能透過網路	AI 資訊搜尋與
第十六週			科技分享學習資	的心智圖		合作探討	1.	區危機	蒐集相關資	社區危機分析教
			源與心得。	2. 正確資訊		目前社區	2	於網路蒐集與探究解決方	料分析家鄉	材
			社 3d-III-2 探	搜尋		面臨的問	۵.	法資訊	發展危機	
			究社會議題發生	12.1		題		石 貞 副 (1271273174	
			的原因與影響,		2.	能查找並				
			評估與選擇合適			判讀在網				
			的解決方案。			路資源尋				
			叩까八// 			找的資料				
第十七週~	5	賀建有我更美好	資 E3 應用運算	賀建社區小	1.	能與同儕	1.	學生兩兩一組利用	能製作	無
第二十一		7. 67 77.27	思維描述問題解	影片		合作設計		scratch 製作賀建社區問	scratch 動畫	,
週			· 決的方法。	42.71		動畫劇情		題與解決動畫	展示所構想	
			資 E9 利用資訊		2.	學生給予	2	向全班分享程式動畫設計	的家鄉問題	
			科技分享學習資			回饋能分	".	想法	解決方法	
			行权[<u>万子</u>]字百頁 源與心得。			享製作過		1014		
			社 3d-III-2 探			程的心得				
			I ——			·-··•				
			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。	

- ◎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。

臺南市公立下營區賀建國民小學 114 學年度第二學期五年級彈性學習 Е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	競 實施年級 (班級組別)	五至	年級 孝		本學期共(20)節						
彈性學習課程 四類規範	1.■統整性探究課	1.■統整性探究課程(■主題□專題□議題)										
設計理念	互動與關聯 了解下營特產,透	互動與關聯 了解下營特產,透過遊戲製作推銷家鄉特產,提升學生對家鄉的認同。										
本教育階段	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				
總綱核心素養	以同理心應用在	生活與人際溝	通。									
或校訂素養	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	<u> </u>						
課程目標	具備發現社區面臨	的發展問題之敏感	度,並應用資	訊媒材加以展	示,進一步	b 推銷 賀建社區。						
町人司しょみな	□國語文 □英語	文 □英語文融入	參考指引 □2	人工	性別平等教育			品德教育				
配合融入之领 域或議題	□數學 ■社會	│────────────────────────────────────										
以 以	□健康與體育 [│□数字 ■任盲 □日然科字 □雲帆 □然日冶期 │□安全教育 □防災教育 □閲讀素養 □多元文化教育 │□健康與體育 □生活課程 □科技 <mark>■科技融入参考指引</mark> │□生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育										
	完成「Let's go 貧	完成「Let's go 賀建」任務:										
丰田仁功	1. 學生應用遊戲	1. 學生應用遊戲編輯軟體描述社區故事。										
表現任務	2. 學生加入社區;	2. 學生加入社區元素製作三地圖模式遊戲,分享對社區的關懷。										
	3. 小組利用遊戲絲	編輯軟體模擬下營環	境,行銷下	營特色。								
	課程架	構脈絡圖(單元請依	據學生應習得	寻的素養或學習	目標進行	區分)(單元脈絡自行增	曾刪)					
智建 DDC	闖關趣(4	下營故事我	长剑进(5									
		下宫 故事和		E	遊下營作	(7節)	Lot's	go 賀建(4 節)				
				#	解社區用 :	境轉化為遊						
	素設定 RPG	撰寫遊戲故				情節	遊戲作	修正與展示				
遊	戲	本)A M						
	課程架構脈絡											
		學習表現										
】 教學期程 」		校訂或相關領域與	學習內容	學習目標		學習活動	學習評量	自編自選教材				
教学别程 集		參考指引或	(校訂)	7 5 6 1/1/1		1 11 11 2/1	1 1 1 1 E	或學習單				
第一週~ 4	賀建 RPG 闖關趣	議題實質內涵 資 E9 利用資訊	RPG 角色製	1. 透過操作	1 與 4	利用情境設計探索角	能加入賀建	賀建 RPG 闖關趣				
か 週 4	貝杜 III U	貝 上3 小1 円 貝 貳	加口丹巴衣	1. 12 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	1. 字生	们们用地议引休系用	ルルハ貝廷	貝杜 NI U				

第五週	11111	型(刘正江上)思(守)思(哦)	科技分享學習資	作	熟悉遊戲	_	色編輯功能。	社區元素作	教材
			源與心得。		編輯介	2.	學生以賀建元素作為遊戲	為遊戲素材	
			社 3c-Ⅲ-1 <u></u> 聆聽		面。		製作素材		
			他人意見,表達		2. 學生能初				
			自我觀點,並能		步製作				
			與他人討論。		RPG 角色				
第六週~	5	下營故事我創造	資 E3 應用運算	下營故事腳	學生能透過	1.	學生兩兩一組,討論下營	能進行符合	無
第十週			思維描述問題解	本編寫	社區故事撰		的經典故事,將其應用於	在地故事的	
			决的方法。		寫遊戲腳本		腳本中。	故事腳本創	
			社 3c-Ⅲ-1 <u></u> 聆聽			2.	將故事內容以第三人稱創	作	
			他人意見,表達				作腳本		
			自我觀點,並能						
			與他人討論。						
第十一週~	7	E遊下營作伙來	資 E3 應用運算	賀建社區面	小組透過網	1.	應用心智圖描述產業與社	1. 能以心智	E遊下營作伙來
第十七週			思維描述問題解	臨問題記錄	路資源,探		 區危機	圖對家鄉發	教材
			决的方法。		討社區發生	2.	利用網路資源蒐集解決方	展危機進行	
			資 E9 利用資訊		的問題		法資訊	發想	
			科技分享學習資			3.	學生分享設想的問題解決	2. 能發表分	
			源與心得。				方法	享問題解決	
			國 3d-II-3 將					方案	
			問題解決的過程						
			與結果,進行報						
			告分享或實作展						
			演。						
			社 1b-Ⅲ-2 理解						
			各種事實或社會						
			現象的關係,並						
			歸納 出其間的						
			關係或規律						
			性。						
第十八週~	4	Let's go 賀建	資 E3 應用運算	1. 賀建主	1. 能夠對他	1.	小組分享創作的遊戲,並	1. 能清晰說	無
第二十一			思維描述問題解	題遊戲	人作品提		描述設計理念。	明遊戲設	

週	決的方法。	2. 組間回	出有意義	2. 組間應用所學經驗給予他	計理念	
	資 E9 利用資訊	饋	的回饋。	組遊戲修正回饋	2. 能以正向	
	科技分享學習資		2. 學生能夠		的態度觀	
	源與心得。		針對組間		摩他人作	
	社 3c-Ⅲ-1 聆聽		回饋修正		品並給予	
	他人意見,表達		遊戲細		建議	
	自我觀點,並能		節。			
	與他人討論。					

- ◎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。