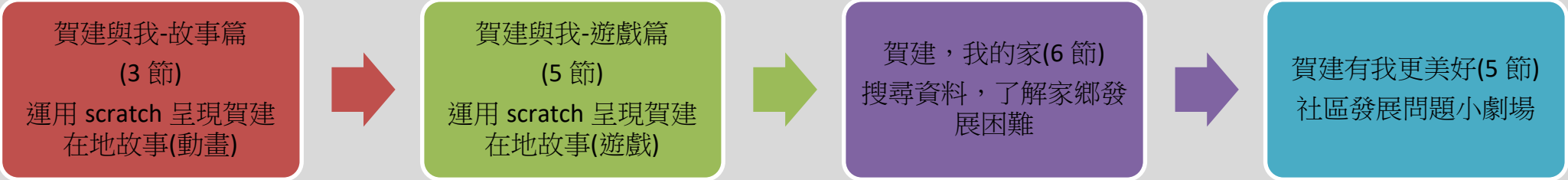


臺南市公立下營區賀建國民小學 114 學年度第一學期五年級彈性學習 E 遊賀建 課程計畫 (☒ 普通班 / ☐ 藝才班 / ☐ 體育班 / ☐ 特教班)

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(21)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)				
設計理念	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 總綱核心素養 或校訂素養	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，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。				
課程目標	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提出自己針對問題的解決想法。				
配合融入之領域 或議題	☐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 ☐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				
表現任務	完成「賀建，我的家」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。 2. 製作三分鐘動畫展示觀察到的社區問題與解決方法。				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



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
第一週~ 第五週	5	賀建與我-故事篇	資 E9 利用資訊科技分享學習資	社區故事動畫製作	1. 能完整蒐集賀建社	1. 學生兩兩一組，分享蒐集到的賀建社區經典故事。	學生能分享蒐集到的家	Scratch 社區故事動畫製作教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			源與心得。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的 <u>互動</u> 關係。		區的故事。 2. 能以小組方式合作完成社區故事動畫	2. <u>利用</u> scartch 製作角色對話訴說故事	鄉故事	
第六週~第十週	5	賀建與我-遊戲篇	資 E3 <u>應用</u> 運算思維 <u>描述</u> 問題解決的方法。 社 2a-III-1 <u>關注</u> 社會、自然、人文環境與生活方式的 <u>互動</u> 關係。	具賀建社區元素遊戲製作。	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， <u>描述</u> 賀建社區的經典故事。 2. <u>應用</u> scartch 設計遊戲故事腳本 3. 利用所 <u>關注</u> 的故事進行scartch 遊戲關卡設計	能運用家鄉故事作為腳本設計scratch 遊戲	Scratch 社區特色遊戲製作
第十一週~第十六週	6	賀建，我的家	資 E9 <u>利用</u> 資訊科技分享學習資源與心得。 社 3d-III-2 <u>探究</u> 社會議題發生的原因與影響， <u>評估與選擇合適的解決方案</u> 。	1. 社區危機的心智圖 2. 正確資訊搜尋	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. 利用心智圖 <u>探討</u> 產業與社區危機 2. 於網路蒐集與 <u>探究</u> 解決方法資訊	能透過網路蒐集相關資料分析家鄉發展危機	AI 資訊搜尋與社區危機分析教材
第十七週~第二十一週	5	賀建有我更美好	資 E3 <u>應用</u> 運算思維 <u>描述</u> 問題解決的方法。 資 E9 <u>利用</u> 資訊科技 <u>分享</u> 學習資源與心得。 社 3d-III-2 <u>探究</u> 社會議題發生的原因與影響，	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程的心得	1. 學生兩兩一組利用scratch <u>製作</u> 賀建社區問題與解決動畫 2. 向全班 <u>分享</u> 程式動畫設計想法	能製作scratch 動畫展示所構想的家鄉問題解決方法	無

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			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 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(20)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)									
設計理念	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 總綱核心素養 或校訂素養	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，能以 同理心 應用在生活與人際溝通。 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。									
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 推銷 賀建社區。									
配合融入之領域 或議題	☐ 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				☐ 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					
表現任務	完成「Let's go 賀建」任務： 1. 學生 應用 遊戲編輯軟體描述社區故事。 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的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)										
賀建 RPG 闖關趣(4 節) 以賀建元素設定 RPG 遊戲 ➡ 下營故事我創造(5 節) 撰寫遊戲故事內容腳本 ➡ E 遊下營作伙來(7 節) 將社區困境轉化為遊戲情節 ➡ Let's go 賀建(4 節) 遊戲修正與展示										
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
第一週~	4	賀建 RPG 闖關趣	資 E9	利用資訊	RPG 角色製	1. 透過操作	1. 學生	利用情境設計探索角	能加入賀建	賀建 RPG 闖關趣

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第五週			科技分享學習資源與心得。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	作	熟悉遊戲編輯介面。 2. 學生能初步製作RPG 角色	色編輯功能。 2. 學生以賀建元素作為遊戲製作素材	社區元素作為遊戲素材	教材
第六週~第十週	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。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	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，將其應用於腳本中。 2. 將故事內容以第三人稱創作腳本	能進行符合在地故事的故事腳本創作	無
第十一週~第十七週	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。 國 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。 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。	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. 應用心智圖描述產業與社區危機 2. 利用網路資源蒐集解決方法資訊 3. 學生分享設想的問題解決方法	1. 能以心智圖對家鄉發展危機進行發想 2. 能發表分享問題解決方案	E 遊下營作伙來教材
第十八週~第二十一	4	Let' s go 賀建	資 E3 應用運算思維描述問題解	1. 賀建主題遊戲	1. 能夠對他人作品提	1. 小組分享創作的遊戲，並描述設計理念。	1. 能清晰說明遊戲設	無

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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

◎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。