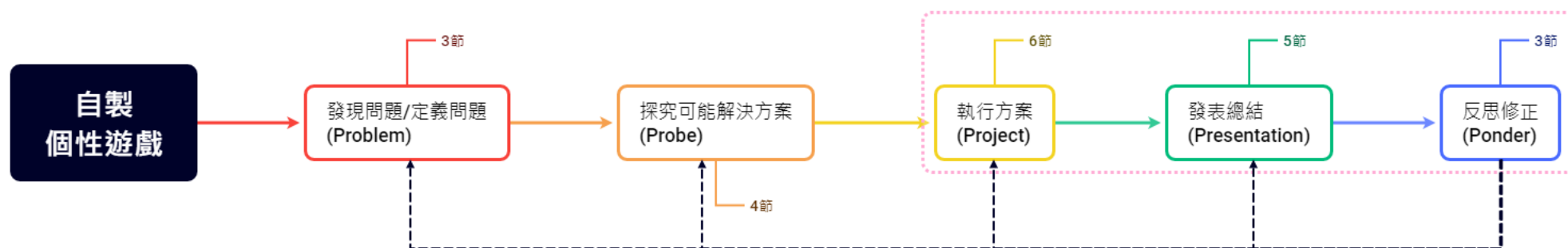


臺南市公立大內區大內國民小學 115 學年度(第 1 學期)五年級【PBL 專題式學習】大內創客打造智慧園地彈性學習課程計畫

專題名稱	個人風格遊戲製作	教學節數	本學期共(21)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： ☐ 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_____		
	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 週 1150831 ~ 第 3 週 1150929	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 週 1150920 ~ 第 5 週 1151003	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 週 1151004 ~ 第 7 週 1151017	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 1151018	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 週 1151025 ~ 第 13 週 1151128	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。

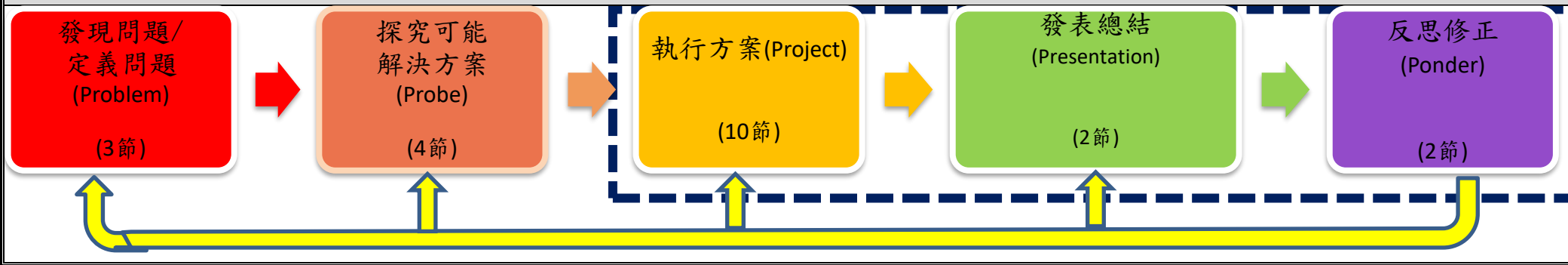
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-PBL)附參考說明

第 14 週 1151129 ~ 第 18 週 1160102	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. 能將自己製作的特色物件加入跑酷遊戲中。	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、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。	1. 完成個人特色跑酷遊戲。
第 19 週 1160103 ~ 第 21 週 1160120	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 115 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(21)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： ☐ 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_____		
	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)



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

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 週 1160211 ~ 第 3 週 1160227	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 週 1160228 ~ 第 7 週 1160327	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 週 1160328 ~ 第 17 週 1160605	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 週 1160606 ~ 第 21 週 1160630	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。