一、課程計畫內容-戲說人聲、樂享文學

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **總綱課程架構內涵** | **執行規劃** | **規劃內容** |
| **跨領域學習課程：****統整性主題/專題探究** | 設計理念 |  108課綱首重統整各領域教學資源及活動，故設計此跨領域課程為彈性課程。 希望學生能夠在平時的休閒活動當中，增加對戲劇、電影、文本的學習與興趣，認識戲劇、電影，除了能夠知道戲劇的發展歷史以外，透過實際的參與操作，從人物的角色扮演、場景佈置、情節敘述…等；親身感受戲劇、電影、文本交相演繹所迸發之藝術之美，進行一場「**戲說人聲、樂享文學」**的教學歷程。 |
| 發展跨領域統整課程 | **國文領域：**1.能思考所聽到話語的修辭技巧，並練習應用。2.能依理解的內容，選擇不同的溝通方式，適當表達。3.能有條理、有系統思考，並合理的歸納重點，表達意見。4.能廣泛的閱讀各類讀物，並養成比較閱讀的能力。**藝術與人文領域：**1.感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。2.透過有計劃的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。3.了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。4.養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。**社會領域：**1.分析個體所扮演的角色，會受到人格特質、社會制度、風俗習慣與價值觀等影響。2.比較人們因時代、處境、角色的不同，所做的歷史解釋的多元性。3.想像自己的價值觀與生活方式在不同的時間、空間下會有什麼變化。4.了解在人類成長的歷程中，社會如何賦予各種人不同的角色與機會。**資訊教育：**1.能利用軟體工具進行圖表製作(盡量使用自由軟體)。2.能利用網際網路、多媒體光碟、影碟等進行資料蒐集，並結合已學過的軟體進行資料整理與分析。3.適時應用資訊科技，透過網路培養合作學習、主動學習的能力。4.建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技作為關心他人及其他族群的利器。 |
| 預期教學成效 | 1.學生能夠瞭解戲劇的發展過程。2.學生能夠利用台語口白唸出戲劇中的名言俚語。3.學生能確實完成學習單。4.學生能自製簡易戲劇配飾。5.學生能揣摩劇中角色特性於舞台上演出。6.學生能激發喜愛傳統戲曲的興趣。7.學生能瞭解傳統戲曲於不同型式或不同文化下的差異與創新。 |

二、課程計畫內容-玩機器、激創意

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **總綱課程架構內涵** | **執行規劃** | **規劃內容** |
| **跨領域學習課程：統整性主題/專題探究** | 設計理念 |  近年來在科技融入生活的發展趨勢下，教師扮演引導學生探索科技新知的重要角色，激發學生的想像力和創造力，並讓學生自己動手嘗試去完成作品。透過「玩機器、激創意」課程，讓學生們在輕鬆自在的環境下，進行scratch程式設計課程並結合積木機器人套件，培養學生的邏輯思考以及程式設計觀念，發揮個人的想像力，創造屬於自己獨特的作品。並培養學生的團隊合作精神以及問題解決的能力。 |
| 生活科技創意生活應用 |  透過「玩機器、激創意」課程，學生不僅可以從中學會scratch程式設計，並能結合積木機器人套件，還可以將學到的知識與技能應用於生活上各個面向，提升學生在資訊教育與創意生活的整體學習效益。 |
| 發展跨領域統整課程 | **資訊領域：**1.能利用scratch進行程式設計。2.能分組合作製作機器人。3.能寫出程式操控機器人。4.能操控機器人進行各項闖關活動。**自然與生活科技領域：**1.養成動手做的習慣，察覺自己也可以處理很多事。2.處理問題時，能分工執掌，做流程規畫，有計畫的進行操作。3.學習如何分配工作，如何與人合作完成一件事。4.喜歡將自己的構想，動手實作出來，以成品來表現**數學領域：**1.能做整數四則混合運算，理解併式，並解決生活中的問題。2.能認識比率及其在生活中的應用。3.能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。4.能描繪或仿製簡單幾何形體。**綜合領域：**1.以五官知覺探索生活，察覺事物及環境的特性與變化。2.能依照自己所觀察到的現象說出來。3.學習體會他人的立場、體諒別人，並與人和諧相處。4.在日常生活中，持續發展自己的興趣與專長。 |
| 預期教學成效 | 1.資訊力：學生透過本課程能習得各種資訊技術與設備。2.合作力：透過分組合作學習，培養學生的團隊合作精神。3.想像力：學生能夠發揮想像力設計闖關關卡。4.創造力：發揮個人創意製造出屬於自己獨一無二的機器人。 |