

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。

