

## 臺南市公立新營區新營國民小學 110 學年度第一學期五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	永續世界-懷舊童玩				教學節數	本學期共( 21 )節
學習情境	班級近視比例變多，學生是否能發現平時的眼用習慣問題，結合生活當中的休閒娛樂進行討論與發現，進而嘗試解決視力問題。					
待解決問題 (驅動問題)	學生常倚賴手遊來當作休閒娛樂，時間過長，容易導致近視或患有手機成癮症，希望藉由問題討論與發現減少使用手遊時間，進而嘗試改善學生視力。					
跨領域之 大概念	變遷與因果					
本教育階段 總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。					
課程目標	藉由問題的探索與思考，從日常生活發現解決途徑，進而以手作方式創作童玩，減少使用手遊時間，改善學生近視問題。					
表現任務 (總結性)	任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 書面類簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" type="checkbox"/> 作品類 <input type="checkbox"/> 服務類 <input type="checkbox"/> 其他 服務/分享對象： <input checked="" type="checkbox"/> 校內學生 <input checked="" type="checkbox"/> 校內師長 <input checked="" type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他					
	舉辦全校性成果發表會(童玩博覽會)，邀請全校老師或家長(祖孫)共同參與。					
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)	
1 節	現代兒童長時間接觸手機遊戲對健康或生活品質會造成那些影響呢？	1. 手機成癮症。 2. 手遊對眼睛的傷害性。	1. 能說出手機成癮症的症狀。 2. 能說出手機遊戲對眼睛造成的疾病。	1. 調查學童使用 3C 的頻率與時間的長短。(製作統計表) 2. 分享手機成癮症的報導並學生發表想法。 3. 公布本校兒童視力狀況統計表 4. 播放護眼衛教宣導影片	透過口頭問答檢視學生是否知道手機成癮症的症狀和手機遊戲對眼睛造成的疾病	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

2 節	以前的人，沒有手機遊戲，是玩什麼遊戲呢？	1. 問卷設計 2. 長輩的傳統民俗童玩。	1. 能設計出問卷題目 2. 能訪問長輩並將結果記錄在問卷上 3. 能說出長輩兒時的童玩種類	1. 設計問卷： 問卷-【那一年我們的童玩】 2. 訪問長輩兒時的童玩，並記錄在學習單。 3. 各組進行發表並完成自評互評表。	1. 完成問卷 2. 完成訪談 3. 完成自評互評表
8 節	長輩怎麼製作傳統童玩？	傳統童玩	製作： 能分組製作出一種傳統童玩	分組討論並製作一種童玩。	完成童玩作品
2 節	如何和同學分享童玩作品？	童玩作品	發表 能清楚表達童玩的製作方式和玩法	1. 製作書面類簡報(如海報)說明童玩的製作流程及原理。 2. 各組進行發表並完成自評互評表。	1. 完成書面類簡報 2. 完成自評互評表
2 節	1. 體驗各組童玩時，發現了什麼問題？ 2. 可以怎麼改善呢？	童玩設計	1. 能說出各組童玩設計的問題，並給予建議。 2. 能改善童玩設計	1. 體驗童玩心得分享：說出優缺點 2. 修正童玩設計 3. 由它組填寫修正滿意度評分表	1. 口頭發表心得 2. 完成修整滿意度評分表
2 節	不同年齡層的學生也適合玩嗎？	童玩作品	1. 能清楚表達童玩的製作方式和玩法 2. 能找出童玩設計的問題。	1. 舉辦童玩週(擺攤) 2. 體驗後，填寫回饋單(含評分表) 3. 辦理回饋單抽獎活動	1. 顧客評分表 2. 回饋單回收率
1 節	1. 舉辦童玩週時，不同年級的學生在體驗童玩時，發現了什麼問題？ 2. 可以怎麼改善呢？	童玩設計	1. 能說出童玩設計的問題。 2. 能改善童玩設計	1. 發表回饋單內容修改童玩設計	1. 口頭發表
3 節	如何推廣手作童玩呢？	童玩作品	能清楚表達童玩的製作方式和玩法	1. 舉辦童玩博覽會，邀請全校老師和家長(祖孫)共同參與。 2. 童玩票選活動 例如：最佳團隊獎、童玩最有趣獎….	1. 透過活動過程檢視團隊合作情形。

◎待解決問題設定檢核項目，可以如下：

(1)真實性-與學生生活經驗相關。

#### C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

- (2)真實性-在真實情境中應用。
- (3)開放性-非單一標準答案。
- (4)挑戰性-待解決問題之解決方法非 google 搜尋即可得之。
- (5)挑戰性-探究過程非單次性活動即可完。
- (6)互動性/影響性-明述表現任務服務(報告)對象/利害關係人。

#### ◎任務類型說明如下：

- (1)資訊類簡報並分享，如 PPT、電子書、Google 簡報、KeyNote…等。
- (2)書面類簡報並分享，如海報、小書、企劃書…等。
- (3)展演類，如音樂會、說明會、策展…等。
- (4)作品類，如模型、地圖、程式設計、影片…等。
- (5)服務類，如社區改造、樂齡服務…等。
- (6)其他，請自行具體說明。

◎總結性表現任務為呈現課程評鑑的「課程效果」，故各校應自行建置學生校訂課程 PBL 成果資料庫，以利展現學生依據 PBL 課程計畫實施後之學習成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。

## 臺南市公立新營區新營國民小學 110 學年度第二學期五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	永續世界-翻轉童玩				教學節數	本學期共( 21 )節
學習情境	班級近視比例變多，學生是否能發現平時的眼用習慣問題，結合生活當中的休閒娛樂進行討論與發現，進而嘗試解決視力問題。					
待解決問題 (驅動問題)	學生常倚賴手遊來當作休閒娛樂，時間過長，容易導致近視或患有手機成癮症，希望藉由問題討論與發現減少使用手遊時間，進而嘗試改善學生視力。					
跨領域之 大概念	變遷與因果					
本教育階段 總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。					
課程目標	藉由問題的探索與思考，從日常生活發現解決途徑，進而以手作方式創作童玩，減少使用手遊時間，改善學生近視問題。					
表現任務 (總結性)	任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 書面類簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" type="checkbox"/> 作品類 <input type="checkbox"/> 服務類 <input type="checkbox"/> 其他 服務/分享對象： <input checked="" type="checkbox"/> 校內學生 <input checked="" type="checkbox"/> 校內師長 <input checked="" type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他					
	舉辦全校性成果發表會(科學遊戲博覽會)，邀請全校老師或家長(祖孫)共同參與。					
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)	
8 節	怎麼製作現代版有創意的科學遊戲?	創意科學遊戲	製作: 能分組製作出一種科學遊戲	分組討論並製作一種科學遊戲。	完成科學遊戲作品	
3 節	如何和同學分享科學遊戲?	科學遊戲	發表: 能清楚表達科學遊戲的製作方式和玩法	3. 製作書面類簡報(如海報)說明科學遊戲的製作流程及原理。 4. 各組進行發表並完成自評互評	3. 完成書面類簡報 4. 完成自評互評	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

				表。	表
2 節	3. 體驗各組科學遊戲時，發現了什麼問題？ 4. 可以怎麼改善呢？	科學遊戲設計	3. 能說出各組科學遊戲設計的問題，並給予建議。 4. 能改善科學遊戲設計	4. 體驗科學遊戲心得分享：說出優點 5. 修正科學遊戲設計 6. 由它組填寫修正滿意度評分表	3. 口頭發表心得 4. 完成修整滿意度評分表
3 節	不同年齡層的學生也適合玩嗎？	科學遊戲作品	4. 能清楚表達科學遊戲的製作方式和玩法 5. 能找出科學遊戲設計的問題。	3. 舉辦科學遊戲週(擺攤) 4. 體驗後，填寫回饋單(含評分表) 6. 辦理回饋單抽獎活動	3. 顧客評分表 4. 回饋單回收率
2 節	3. 舉辦科學遊戲週時，不同年級的學生在體驗科學遊戲時，發現了什麼問題？ 4. 可以怎麼改善呢？	科學遊戲設計	3. 能說出科學遊戲設計的問題。 4. 能改善科學遊戲設計	3. 發表回饋單內容修改科學遊戲設計	2. 口頭發表
3 節	如何推廣科學遊戲呢？	科學遊戲作品	能清楚表達科學遊戲的製作方式和玩法	3. 舉辦科學遊戲博覽會，邀請全校老師和家長(祖孫)共同參與。 4. 科學遊戲票選活動 例如：最佳團隊獎、科學遊戲最有趣獎….	2. 透過活動過程檢視團隊合作情形。

◎待解決問題設定檢核項目，可以如下：

- (1)真實性-與學生生活經驗相關。
- (2)真實性-在真實情境中應用。
- (3)開放性-非單一標準答案。
- (4)挑戰性-待解決問題之解決方法非 google 搜尋即可得之。
- (5)挑戰性-探究過程非單次性活動即可完。
- (6)互動性/影響性-明述表現任務服務(報告)對象/利害關係人。

◎任務類型說明如下：

- (1)資訊類簡報並分享，如 PPT、電子書、Google 簡報、KeyNote…等。
- (2)書面類簡報並分享，如海報、小書、企劃書…等。
- (3)展演類，如音樂會、說明會、策展…等。
- (4)作品類，如模型、地圖、程式設計、影片…等。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

(5)服務類，如社區改造、樂齡服務…等。

(6)其他，請自行具體說明。

◎總結性表現任務為呈現課程評鑑的「課程效果」，故各校應自行建置學生校訂課程 PBL 成果資料庫，以利展現學生依據 PBL 課程計畫實施後之學習成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。