

臺南市立新營區公誠國民小學 112 學年度(第一學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	公誠小學糖—話我家鄉之觀光篇				教學節數	本學期共(20)節
學習情境	有感於新營在縣市合併後，被邊緣化的危機，透過學習活動，找出在地特色，以吸引人潮，讓新營再熱鬧起來。					
待解決問題 (驅動問題)	新營的觀光逐漸沒落，該如何化危機為轉機，讓新營風華再現呢？					
跨領域之 大概念	改變：透過實作、討論、分享等方式，藉此認識家鄉的好與價值，提高對家鄉的認同感，激發對家鄉的使命感，進而提高家鄉的能見度，吸引觀光客的到訪，讓走下坡的觀光能柳暗花明又一村。					
本教育階段 總綱核心素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。					
課程目標	以自編教材為主軸，從閱讀中培養學生思考與整理歸納要點的能力，透過紀錄單、討論、實作，進而加強解決問題的能力；展現創造力、發揮特色，欣賞他人作品的優點，激發學生的潛能。					
表現任務 (總結性)	任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input 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 type="checkbox"/> 校內師長 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____					
	學生能夠以小組的方式針對特定情境設計新營一日遊計畫，完成海報創作並上台分享。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">海報設計</div> <ul style="list-style-type: none"> ● 能根據特定情境（老人團、腳踏車團、大學生團等）規劃行程。 ● 各景點須規劃停留時間、要做/吃什麼、可以拍什麼樣的照片。 ● 字體大小適中並加入插圖。 					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">上台發表</div> <ul style="list-style-type: none"> ● 每組 5-10 分鐘。 ● 每個組員都必須分享。 					
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 (1 節)	到新營的交通工具有哪些(鐵路篇)?	到新營的交通工具-鐵路。	蒐集到新營的交通工具(鐵路)。	活動一：交通篇-鐵路 1. 全班共讀自編教材講義。 2. 使用 google map 查詢鐵路系	完成活動紀錄表-牛刀小試。	

				<p>統。</p> <p>教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 如何查詢搭車時間？ ● 如何查詢票價？ <p>3. 能整理與說出講義中的鐵路交通設施項目。</p>	
第 2 週 (1 節)	到新營的交通工具有哪些(公路篇)？	到新營的交通工具-公路。	蒐集到新營的交通工具(公路)。	<p>活動一：交通篇-公路</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班共讀自編教材講義。 2. 使用 google map 查詢公路系統。 3. 能整理與說出講義中的公路交通設施項目。 	完成活動紀錄表-牛刀小試。
第 3 週 (1 節)	到新營的交通工具有哪些(自行車篇)？	到新營的交通工具-自行車。	察覺到新營的交通工具(自行車)。	<p>活動一：交通篇-自行車</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班共讀自編教材講義。 2. 使用 google 查詢新營公共自行車。 3. 完成「牛刀小試」活動紀錄單。 	完成活動紀錄表-牛刀小試。
第 4-6 週 (3 節)	新營的特色景點有哪些？	新營的打卡名勝。	蒐集與整理新營景點名勝。	<p>活動一：景點篇(教師為主)</p> <p>全班共讀自編教材講義。 教師引導學生整理自編教材的景 店內容，完成來去「新營Happy Go——景點篇」記錄單。 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 各景點營業時間？ ● 各景點的特色？ ● 如何到達該景點？(學生使用google map查詢) <p>活動二：景點篇(學生為主)</p>	完成「新營 Happy Go——景點篇」記錄單。

				<p>學生於活動一可了解資料如何搜尋以及如何摘要重點。</p> <p>教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生介紹自己查到的景點給全班聽。 ● 其他學生整理臺上同學報告的內容。 	
第 7-9 週 (3 節)	新營的特色美食有哪些?	新營的特色美食。	蒐集新營美食，並思考具備特色美食條件。	<p>活動一：美食篇</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 查詢新營在地美食（學生回家查詢資料、也可在課堂上使用平板查詢） 2. 完成「新營Happy Go——美食篇」記錄單。 <p>教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 店名為何？ ● 營業時間什麼時候？ ● 這項美食的特色事什麼？ ● 可以畫什麼樣的插畫吸引讀者興趣？ <ol style="list-style-type: none"> 3. 與同學分享自己的美食紀錄單。 	完成「新營 Happy Go——美食篇」記錄單。
第 10-12 週 (3 節)	如何規劃新營一日遊?	新營一日遊計畫。 (規劃)	利用先前蒐集的新營美食及景點規劃，針對目標對象給予適當的新營一日遊計畫表。	<p>活動一：初步規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提供不同的新營一日遊情境設定，如：單車團、老人團、小家庭團等。 2. 學生針對特定對象初步構思形成，完成「新營一日遊」討論單。 <p>教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 幾點出發？ ● 第一站、第二站……要去 	小組共同規劃合理的新營一日遊。

				<p>哪裡？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 到了該景點要做什麼活動？ <p>活動二：景點時間修正 教師針對各組的「新營一日遊」討論單，給予建議並由小組修改內容。</p>	
第 13-18 週 (6 節)	小組如何透過海報吸引觀看者來新營一日遊？	新營一日遊計畫。 (設計)	將新營一日遊計畫表轉換成海報的方式呈現。	<p>活動一：版面設計 教師提供海報設計版面參考，小組自行選擇合適的版面。 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 標題要放在海報的何處？ ● 景點及美食要如何呈現？手繪？相片？ <p>活動二：內容創作 小組將「新營一日遊」討論單內容轉化到海報上。 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 字體要多大？字可以寫多少？ ● 要用什麼著色工具可以讓海報的內容更吸引讀者？ 	小組共同設計新營一日遊海報。
第 19-20 週 (2 節)	如何完整清楚地說明新營一日遊規劃？	新營一日遊計畫。 (發表)	上台發表新營一日遊。	<p>活動一：小組練習 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 上台發表海報時，開頭要如何介紹？ ● 小組成員要如何分配發表內容？ 	小組上台發表新營一日遊海報。

				<p>活動二：上台發表 台下學生給予回饋，包含值得學習以及需要調整的部分。 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 哪些行為值得我們學習？ ● 哪些行為需要調整？ 	
--	--	--	--	--	--

◎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。
- (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。

臺南市立新營區公誠國民小學 112 學年度(第二學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	公誠小學糖—話我家鄉之飄渺篇			教學節數	本學期共(20)節
學習情境	有感於新營在縣市合併後，被邊緣化的危機，透過學習活動，找出在地特色，以吸引人潮，讓新營再熱鬧起來。				
待解決問題 (驅動問題)	新營的觀光逐漸沒落，該如何化危機為轉機，讓新營風華再現呢？				
跨領域之 大概念	改變：透過實作、討論、分享等方式，藉此認識家鄉的好與價值，提高對家鄉的認同感，激發對家鄉的使命感，進而提高家鄉的能見度，吸引觀光客的到訪，讓走下坡的觀光能柳暗花明又一村。				
本教育階段 總綱核心素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	以自編教材為主軸，從閱讀中培養學生思考與整理歸納要點的能力，透過紀錄單、討論、實作，進而加強解決問題的能力；展現創造力、發揮特色，欣賞他人作品的優點，激發學生的潛能。				
表現任務 (總結性)	任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input 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 type="checkbox"/> 校內師長 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____				
	學生小組完成並分享之家鄉神鬼傳說海報。				
	海報創作				
	<ul style="list-style-type: none"> ● 小組挑選出想要介紹的神明或神鬼故事至少 3 個。 ● 寫出該神明或神鬼故事的特色。 ● 字體大小適當並加入插圖。 				
	上台發表				
	<ul style="list-style-type: none"> ● 每組 5-10 分鐘。 ● 每個組員都必須分享。 				
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 1-3 週 (3 節)	有關新營在地的神鬼鄉野傳聞有哪些?(故事篇)	透過討論各地區相關鬼神鄉野傳說，了解其意義與價值。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解故鄉神鬼傳說的意義與價值。 2. 熟悉新營的神鬼傳說內容。 	討論神鬼傳說的意義與價值 <ul style="list-style-type: none"> ● 為什麼有這些神鬼傳說? ● 具有哪些功能? 	完成「找找最靠近你的神」活動紀錄

<p>第 4-7 週 (4 節)</p>	<p>有關新營在地的神鬼鄉野傳聞有哪些? (踏查篇)</p>	<p>進行田野調查, 走訪新營神鬼傳說中有關的地點與神社, 深入了解相關資訊。</p>	<p>走訪且深入了解新營神鬼傳說中有關的地點與神社資訊。</p>	<p>新營神鬼傳說踏查</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 神鬼傳說累積哪些文化傳承與記憶? <p>自編教材故事</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 暗夜大火燕都戲院神鬼交鋒 <ul style="list-style-type: none"> ● 這個事件的起因、背景、經過及結果如何? <ol style="list-style-type: none"> 2. 斬妖除魔的玄天上帝 <p>誰是玄天上帝?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 為什麼成為大家信奉的神明? ● 新營祀奉玄天上帝的廟宇有哪些? ● 神醫濟世的保生大帝 <ol style="list-style-type: none"> 3. 誰是保生大帝? <ul style="list-style-type: none"> ● 為什麼成為大家信奉的神明? ● 新營祀奉保生大帝的廟宇有哪些? ● 保生大帝有哪些顯靈傳說故事? <ol style="list-style-type: none"> 4. 太子爺大戰開天炎帝水兵 <ul style="list-style-type: none"> ● 誰是太子爺? ● 為什麼成為大家信奉的神明? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上網搜尋關於新營神鬼傳說資料。 2. 在踏查的過程中, 可以檢核自己蒐集的資料是否正確。 3. 再踏查的過程中, 可以提出對於新營神鬼傳說的相關問題。
--------------------------	--------------------------------	---	----------------------------------	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> ● 新營祀奉太子爺的廟宇有哪些？ ● 太子爺有哪些傳說故事？ 5. 善靈變神明 6. 天鵝湖招軍 伽藍安營 7. 流氓神在新營 ● 誰是流氓神？ ● 為什麼成為大家信奉的神明？ ● 新營祀奉流氓神的廟宇有哪些？ ● 流氓神有哪些傳說故事？ 8. 一個車站五間廟 ● 新營火車站鐵路周邊為什麼有五間廟？ 	
第 8-10 週 (3 節)	有關新營在地的神鬼鄉野傳聞有哪些？(活用篇)	將踏查的資料進行整理,小組合作繪製出導覽地圖。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能整理踏查過程中所蒐集的資料。 2. 能根據蒐集的資料繪製出導覽地圖。 	共同製作家鄉神鬼傳說導覽地圖	完成導覽地圖
第 11-16 週 (6 節)	新營有關「水」的自然景觀及設施、事物有哪些？	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新營的急水溪。 2. 新營的嘉南大圳新營支線。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集與了解急水溪的水文及防洪治水歷史。 2. 蒐集並熟悉新營的碑塘湖泊泳池資訊。 	<p>活動一：蒐集與了解急水溪的水文及防洪治水歷史。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集與了解急水溪的水文 2. 蒐集與了解新營的水患史料 <p>活動二：共讀並深究「急水溪事</p>	了解急水溪的位置、特性及致災原因。

				件」 1. 了解「急水溪事件」創作的歷史背景 2. 完成「急水溪事件」心智圖	
第 17-20 週 (4 節)	新營有關「水」的景點有哪些?	1. 新營的碑塘湖泊 泳池 2. 新營的水景點	蒐集並熟悉新營的水 景點。	活動二：新營的水景點踏查 1. 了解並踏查嘉南大圳新營支 線 2. 了解並踏查綠都心、天鵝湖 3. 了解並踏查新營各泳池 4. 蒐集並踏查新營其它水景點	能說明嘉南大圳 在新營區的位置。

◎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。
- (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。