

臺南市公立麻豆北勢國民小學 112 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	穹頂之下-歷史		教學節數	本學期共(40)節
學習情境	透過校定課程的執行與推動，引領學生探索平埔文化的改變與差異，讓學生的思考模式能更為同理，從而瞭解平埔文化的轉變。然而平埔文化在復興的過程中，遭遇了不少挑戰，例如：祭祀文化的差異、文化紀錄的文獻資料亡佚等問題，所以要探索平埔文化，就要更加深入的去了解、比較與探討，因此在這樣的背景下，引領學生思考平埔文化的復興與宣傳。			
待解決問題 (驅動問題)	透過平埔文化的研究與探討，建立西拉雅族夜祭的 VR 場景，並藉此進行西拉雅平埔夜祭的策展與復興、宣傳。(真實性)			
跨領域之 大概念	差異與設計：認識、蒐集與記錄麻豆地區的平埔文化特色，並設計平埔文化的數位體驗虛擬實境。			
本教育階段 總綱核心素養	E-B2 具備科技與資訊應用 [□] 的基本素養，並理解 [□] 各類媒體內容的意義與影響。 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用科技輔具對於資料蒐集、統整及發表之使用。 2. 能了解平埔文化的復興困境。 3. 能尊重在自己生活中的多元文化研究的與社會意義。 4. 能關懷文化傳承，從而思考對於文化研究與傳播的方法，並藉由科技輔具之協助，進而建立資訊且能予以發表。 			
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 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 checked="" type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 議題研究報告：學生能理解議題產生與問題解決歷程，皆由小組自行探討與規劃、擬定。對於輔具之選定與使用也皆由小組討論決定。 			

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

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~ 第 6 週 (12)	學生能了解平埔族祭祀文化的意涵。	三元宮與阿立祖祭祀的關係，並了解祭祀活動與文化意涵。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能了解三元宮與阿立祖的關係。 2. 學生能了解阿立祖祭祀文化的流程與文化意涵。 3. 學生能透過腳本設計，進行相關資料的蒐集與分類。 4. 學生能正確操作 360 相機，並完成場景蒐集。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集與歸納：學生能蒐集、整合關於三元宮及阿立祖的紙本與數位資源，並分析、比較與歸納資料。 2. 理解與關心：學生能理解與關心三元宮阿立祖祭祀文化，並設計活動體驗腳本，以進行 VR 場景建立。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能與組員進行分工蒐集三元宮及阿立祖祭典文化與平埔文化的資料。 2. 學生能將蒐集做分析、比較與歸納的整理，並與其他小組做分享。 3. 學生設計 VR 場景腳本，並進行發表。
第 7 週~ 第 16 週 (20)	學生能整理與歸納，並將學習資料轉換為 VR 虛擬實境場景。	能應用資訊科技，進行創新學習的設計。透過 VR 場景設計與實作，讓學習資源得以數位化。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能進行學習資料的報告與說明。 2. 學生能理解數位媒體的內容與意義，並做出正確的工具選擇。 3. 學生能設計虛擬實境來保留與記錄平埔文化。 4. 學生能為 VR 設計場景做正確的解說與配音，以引導體驗者進行正確體驗。 5. 小組能共能討論與設計體驗回饋單。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 整理與報告：學生能進行學習資料的整理與報告，並說明與科技工具選用的策略。 2. 設計：學生能設計 VR 場景，並做出相應的解說，以引導體驗者了解阿立祖祭典的意義。 3. 討論：學生能討論與設計體驗回饋單，並進行體驗後資料蒐集與分析。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組間能進行分工將蒐集資料與選用數位工作之關聯做 PPT 報告。 2. 學生能進行 VR 場景設計報告，並完成相對應的場景說明。 3. 小組間能設計體驗回饋單，並邀請體驗者進行回饋填寫。
第 17 週~ 第 18 週 (4)	學生能思考並模擬使用者的想法，事前規劃回饋單與了解如何協助排除體驗困境。	學生能透過數位資源，協助體驗者進行阿立祖祭典的虛擬參	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能提供體驗者體驗過程的說明與使用指導。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗與回饋：學生能將設計的虛擬實境體驗場景提供體驗者操作，並能從旁進行協助與指導， 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能在體驗者操作過程，從旁協助進行完整體

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

		與，並進行介紹與體驗回饋蒐集。	2. 學生能邀請體驗者進行體驗後回饋資料的填寫。	幫助體驗者完成操作與體驗。 2. 回饋： 學生能在體驗者操作完畢後，邀請填寫體驗後回饋單。	驗。 2. 學生能邀請體驗者完成體驗回饋表填寫，並完成蒐集。
第 19 週~ 第 20 週 (4)	學生能將蒐集資料進行歸納整理，並擬定修正方向。	學生能將蒐集的體驗者回饋資訊進行整理、歸納與分析，並作為未來課程操作的參考資料。	1. 學生能進行體驗者回饋資料蒐集與整理、分析。 2. 學生能完成分析資料的檢討與修正，做為未來課程操作的參考資料。	1. 蒐集與分析： 學生能進行體驗者回饋單的蒐集與分析，並做出檢討與修正的擬定。 2. 分析： 學生能進行操作過程與體驗者回饋分析、比較，並完成報告。	1. 學生能進行體驗回饋表單的整理與分析，並進行檢討與修正，納入虛擬實境體驗調整的參考面向。 2. 學生能將檢討內容完成紀錄，並透過 PPT 進行報告與說明。

◎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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。

臺南市公立麻豆北勢國民小學 111 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	認識家地圖與環境保育	教學節數	本學期共(38)節
學習情境	<p>透過校本課程對於家鄉認識的契機引導，讓學生能從家鄉的認識為出發，透過資訊科技的輔具協助，進而學習資料蒐集與應用。並藉此融入資訊科技輔具，以提供學生能啟發自學的觀念建立。此外也透過專題擬定與研究的過程中，讓學生從被動學習者從而轉為主動學習，並能理解科技輔具的適當用法。</p> <p>本學習藉由家鄉為出發點後，也將一步步引導學生進而理解友善農業與友善環境的議題。並透過資訊科技輔具的協助，進行資料蒐集、整合、發表與展示，讓學生透過更多元的學習來強化知能。</p>		
待解決問題 (驅動問題)	<p>透過上學期整合的環境議題，理解家鄉產業轉型的困難，持續引導思考如何進行環境保育與家鄉推廣。 (真實性)</p>		
跨領域之 大概念	<p>結構與功能：科技於家鄉宣傳之輔助。</p>		
本教育階段 總綱核心素養	<p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣理解並遵守道德規範，培養公民意識。</p>		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用科技輔具對於資料蒐集、統整及發表之使用。 2. 能了解家鄉，進而推廣家鄉特色物產或景點。 3. 能理解在自己生活中友善環境社會意義，以及自我實踐的方法。 4. 能關懷生態環境，從而思考對於環境保育方法，並藉由科技輔具之協助，進而搜尋相關資訊且能予以發表。 		
表現任務 (總結性)	<p>任務類型：<input checked="" type="checkbox"/>資訊類簡報 <input checked="" type="checkbox"/>書面類簡報 <input type="checkbox"/>展演類 <input type="checkbox"/>作品類 <input type="checkbox"/>服務類 <input type="checkbox"/>其他</p> <p>服務/分享對象：<input checked="" type="checkbox"/>校內學生 <input checked="" type="checkbox"/>校內師長 <input type="checkbox"/>家長 <input type="checkbox"/>社區 <input checked="" type="checkbox"/>其他：<u>學校網站分享給民眾</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 家鄉地圖繪製與發表：透過課程設計，予以切割為數個單元，並於短程學習目標之整合與發表。藉由在班級發表之機會，給予小組分工合作，包含資料收集、整合、發表等，引導學生對於資訊科技輔具之熟悉與應用。 2. 小小解說員文稿：在課程發展過程，藉由資料蒐集、整合(Word)，還有報告(PPT)，以及小組展示(PhotoImpact)的過程，從而學習相關之科技輔具之操作。在發表過程中，鼓勵學生能適當應用對應之輔具，提高報告之效率。 3. 資源再利用之創作：學生能理解議題產生與問題解決歷程，皆由小組自行探討與規劃、擬定。對於輔具之選定與使用也皆由小組討論決定。 		

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

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 2~10 週	<ol style="list-style-type: none"> 引導學生複習家鄉產業、藝文發展，並思考製作家鄉地圖，以推廣自己家鄉。 透過蒐集家鄉資訊，進行藝文、產業的資訊分析，並分組思考地圖的繪製。 	<ol style="list-style-type: none"> 地圖 產業 藝文 自然 科技 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能透過蒐集家鄉產業、環境等自然或藝文資訊，並予以整理、歸納。 學生能覺察相應科技輔具之使用，並理解地圖資訊的應用。 	<ol style="list-style-type: none"> 小組能分工合作，進行地圖資訊蒐集，並給予整理、分類。 小組間透過資料蒐集，彼此分工完成產業、藝文等地圖，並能彼此分享成果後給予整合。 學生能學習整合，進行家鄉地圖繪製與發表。 	<ol style="list-style-type: none"> 小組間能進行分工合作，且每人能針對該負責之議題進行整理與歸納及發表。 小組能於發表彼此成果後進行相應之整合，並發表於學校網站上，提供後續課程使用。
第 11~15 週	<ol style="list-style-type: none"> 學生從前一單元進行之家鄉地圖，選定藝文或產業進行小小解說員撰稿。 透過個人發表與小組回饋，思考家鄉推廣的方法與輔具應用。 	<ol style="list-style-type: none"> 家鄉 景點 飲食 科技 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能透過自己完成的家鄉地圖，選擇一景點或飲食，進行資料蒐集。 學生蒐集資料後，能撰寫解說員文稿。 學生能覺察相應科技輔具的使用，進行文稿撰寫與發表。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能透過科技輔具(Word、Google)的使用，蒐集自己將推廣之景點或飲食資訊，並進行撰稿。 學生於課堂中進行文稿發表，並能仔細聆聽他人回饋，且完成稿件潤飾。 學生能完成解說員文稿，並蒐集相關照片(PhotoImpact、雲端硬碟)，完成小小解說員的作品(PPT)，並能於課堂中進行發表。 能仔細聆聽他人發表的內容，並給予正向鼓勵或回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能思考資料蒐集的方法與整理 學生能進行解說員資料蒐集與統整，並完成小小解說員報告。 學生能仔細聆聽他人報告，並給予回饋。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

<p>第 16~20 週</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 疊加上學期友善環境以及家鄉產業特色，思考如何進行家鄉資源再利用。 2. 引導學生理解資源回收的意義，並思考如何在有限的的能力下進行資源再利用。 3. 引導學生進行友善環境的反思與發表。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 環境 2. 意義 3. 回收 4. 永續 5. 科技 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能察覺友善環境的意義，並理解資源回收的作用與永續性。 2. 學生能覺察相應之科技輔具應用，進行資料蒐集與規劃、創作及發表。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能透過科技輔具(Google)進行資源回收資訊的蒐集，並能於小組中進行發表。 2. 學生能進行資源回收物的創作設計，透過科技輔具(Word、小畫家、PhotoImpact)進行設計及完成創作理念報告。 3. 學生能實際動手做出自己設計的再利用創作。 4. 學生可於班級中進行一年學習中，對於友善環境的理解與推廣感想。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能思考科技輔具的應用時機，並進行相應之選擇。 2. 學生可將自己設計的再利用物品進行創作理念報告，並與他人分享。 3. 學生可進行自己一年以來對於家鄉產業認識，理解產業或環境轉型的困難，並分享學習心得。
------------------	---	---	---	--	--

◎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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

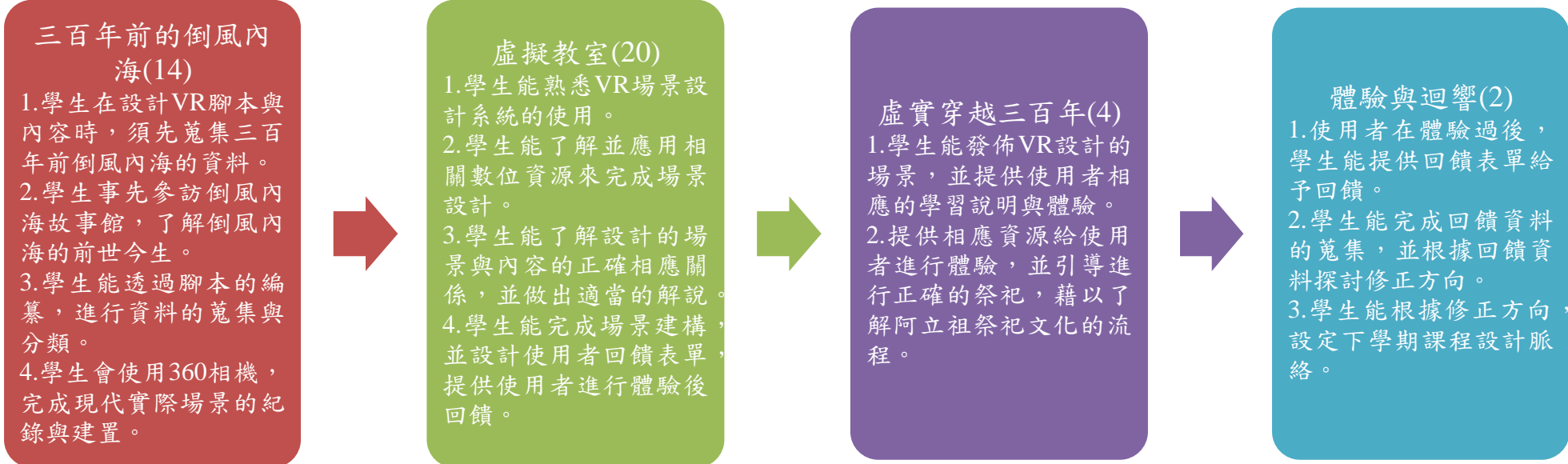
成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。

學習主題名稱 (中系統)	穹頂之下-文化	實施年級 (班級組別)	五年級下學期	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	差異與設計：認識、蒐集與記錄麻豆地區的倒風內海文化特色，並設計倒風內海文化的數位體驗虛擬實境。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊 應用 的基本素養，並 理解 各類媒體內容的意義與影響。 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	探索 與 關心 麻豆地區的倒風內海文化特色， 蒐整 資料後能 理解 與古今之間倒風內海文化的變遷差異，並 設計 虛擬實境來保留與記錄倒風內海文化。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	【任務名稱：倒風內海 VR 虛擬實境的設計與展覽】 任務說明或引導： 1.內容+形式： (1)資料蒐集：內容須包含倒海內海環境變遷，且能進行歸納與分類。 (2)資料呈現：VR 影像腳本設計，內容須包含分鏡圖與文字說明。 (3)兩人一組，分組完成一套 VR 設計產出。內容須包含倒海內容環境變遷，且能從中提供體驗者參與的闖關提示。 (4)期末以策展方式進行成果發表。(包含場地布置、動線引導、解說)				

2.分享+回饋

- (1)能具體說明蒐集資料的歷程與感受。
- (2)能具體說明製作 VR 場景的想法與設計理念。
- (3)能在體驗者參與過程給予引導，並與其互動。
- (4)體驗者參與後，能蒐集回饋資料與分析，作為設計的參考。

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 <small>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</small>	學習內容 <small>(校訂)</small>	學習目標	學習活動 <small>請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程</small>	學習評量	自編自選教材或學習單
第1週~第6週	14	三百年前的倒風內海	綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 資-E2 使用資訊	了解倒風內海的古往今來，以及時代變遷帶來的改變與文化意涵。	1. 學生能了解倒風內海的範圍。 2. 學生能了解倒風內海對三百年前的經濟意義。 3. 學生能透過腳本設計，進行相關資料的蒐集與分類。	1. 蒐集與歸納 :學生能蒐集、整合關於倒風內海的紙本與數位資源，並分析、比較與歸納資料。 2. 理解 :學生能理解與關心倒風內海	1. 學生能與組員進行分工蒐集倒風內海文化的紙本與數位資料。 2. 學生能將蒐集做分析、比較與歸納的整理，並與其他小組做分	1. 倒風內海 PPT 2. 學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			科技解決生活中簡單的問題 資-E9 利用資訊科技分享學習資源與心得		4. 學生能正確操作 360 相機，並完成場景蒐集。	文化，並設計活動體驗腳本，以進行 VR 場景建立。	享。 3. 學生設計 VR 場景腳本，並進行發表。	
第 7 週~ 第 16 週	20	虛擬教室	綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 資-E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資-E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	能應用資訊科技，進行創新學習的設計。透過 VR 場景設計與實作，讓學習資源得以數位化。	1. 學生能進行學習資料的報告與說明。 2. 學生能理解數位媒體的內容與意義，並做出正確的工具選擇。 3. 學生能設計虛擬實境來保留與記錄平埔文化。 4. 學生能為 VR 設計場景做正確的解說與配音，以引導體驗者進行正確體驗。 5. 小組能共能討論與設計體驗回饋單。	1. 整理與報告： 學生能進行學習資料的整理與報告，並說明與科技工具選用的策略。 2. 設計與體驗： 學生能設計 VR 場景，並做出相應的解說，以引導體驗者了解阿立祖祭典的意義。學生能討論與設計體驗回饋單，並進行體驗後資料蒐集與分析。	1. 小組間能進行分工將蒐集資料與選用數位工作之關聯做 PPT 報告。 2. 學生能進行 VR 場景設計報告，並完成相對應的場景說明。 3. 小組間能設計體驗回饋單，並邀請體驗者進行回饋填寫。	VR 編輯器： https://www.makerar.com/ VR 頭盔： https://reurl.cc/OVbX4v
第 17 週~ 第 18 週	4	虛實穿越三百年	綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。 資-E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	學生能透過數位資源，協助體驗者進行倒風內海三百年古今變化的虛擬參與，並進行介紹與體驗回饋蒐集。	1. 學生能提供體驗者體驗過程的說明與使用指導。 2. 學生能邀請體驗者進行體驗後回饋資料的填寫。	1. 體驗與操作： 學生能將設計的虛擬實境體驗場景提供體驗者操作，並能從旁進行協助與指導，幫助體驗者完成操作與體驗。 2. 體驗與回饋： 學生能在體驗者操作完畢後，邀請填寫體驗後回饋單。	1. 學生能在體驗者操作過程，從旁協助進行完整體驗。 2. 學生能邀請體驗者完成體驗回饋表填寫，並完成蒐集。	1. 虛擬實境發佈平台： https://www.makerar.com/ 2. 體驗者回饋表單(學生設計)
第 19 週~ 第 20 週	2	體驗與迴響	綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，	學生能將蒐集的體	1. 學生能進行體驗者回饋資料蒐集與整理、分	1. 蒐集與修正： 學生能進行體驗者回	1. 學生能進行體驗回饋表單的整理	1. 體驗者回饋表單(學生設計)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。 資-E8 認識基本的數位資源整理方法。</p>	<p>驗者回饋資訊進行整理、歸納與分析，並作為未來課程操作的參考資料。</p>	<p>析。 2. 學生能完成分析資料的檢討與修正，做為未來課程操作的參考資料。</p>	<p>饋單的蒐集與分析，並做出檢討與修正的擬定。 2. <u>分析</u>:學生能進行操作過程與體驗者回饋分析、比較，並完成報告。</p>	<p>與分析，並進行檢討與修正，納入虛擬實境體驗調整的參考面向。 2. 學生能將檢討內容完成紀錄，並透過PPT進行報告與說明。</p>	<p>2. 體驗者回饋數據分析檢討(學生設計、PPT)</p>
--	--	--	--	---	---	---	---	---------------------------------

- 教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

向度 \ 等級	優 秀	良 好	基 礎
<p>1.內容+形式：</p> <p>(1) 資料呈現：倒風內海古今圖片、照片與資料蒐集，並完成簡報。</p> <p>(2) 分組完成一篇關於倒風內海的報告與 VR 腳本設計。</p> <p>(3) 完成 VR 虛擬實境、體驗者回饋表單設計。</p>	<p>1. 資料呈現：能以圖片或照片、文字說明倒風內海古今變遷。</p> <p>2. 分組完成倒風內海的 VR 腳本設計並進行報告說明。</p> <p>3. 能完成 VR 虛擬實境及體驗者回饋表單的五感與文化參與深度設計。</p>	<p>1. 資料呈現：雖有圖片或照片、文字說明，但資料略顯片段或未完成簡報(僅完成倒風內海紙本與數位資料蒐集，但缺乏歸納)。</p> <p>2. 分組完成倒風內海古今變遷的 VR 腳本設計並進行報告說明，但報告執行度尚可。</p> <p>3. VR 操作能體驗但未能完成引導協助，且體驗者回饋表單未能細項分析設計。</p>	<p>1. 資料呈現：雖有圖片或照片、文字說明，但完整度待提升(僅完成倒風內海數位資料蒐集，缺乏紙本資料)</p> <p>2. 分組完成一篇關於倒風內海古今變遷的腳本設計，但缺乏實際執行的內容向度。</p> <p>3. 未能提供體驗者 VR 操作，且體驗者回饋表單未能完成細項分析設計。</p>
<p>2.分享+回饋：</p> <p>(1) 能具體表達蒐集資料的歷程與感受。</p> <p>(2) 能完整說出倒風內海的古今變遷與文化遷移，並能發表對其感想與省思。</p> <p>(3) 體驗者操作後，能蒐集體驗回饋單並進行分析與修正檢討。</p>	<p>1. 能具體表達蒐集資料的歷程與感受。</p> <p>2. 能完整說出倒風內海的古今變遷，並能發表對祭典的感想與漢、原文化的省思。</p> <p>3. 能蒐集體驗者回饋表單，並進行分析與修正檢討，以做為未來虛擬實境場景設計之參考。</p>	<p>1. 能表達蒐集資料的歷程與感受，但未能完成具體程度的描述。</p> <p>2. 能說出倒風內海古今變遷的流程，並能發表對經濟、文化遷移的感想，但完整度待提升。</p> <p>3. 蒐集體驗者回饋表單後能進行分析，但未能明確提出未來行動構思的檢討方向。</p>	<p>1. 未能表達蒐集資料的歷程與感受，僅能一般性描述。</p> <p>2. 能說出倒風內海古今變遷但缺乏流程說明，或無法完成經濟文化的評估、省思且完整度不足。</p> <p>3. 未能完成體驗者回饋表單蒐集，且無法進行分析與提出未來行動構思的檢討方向。</p>