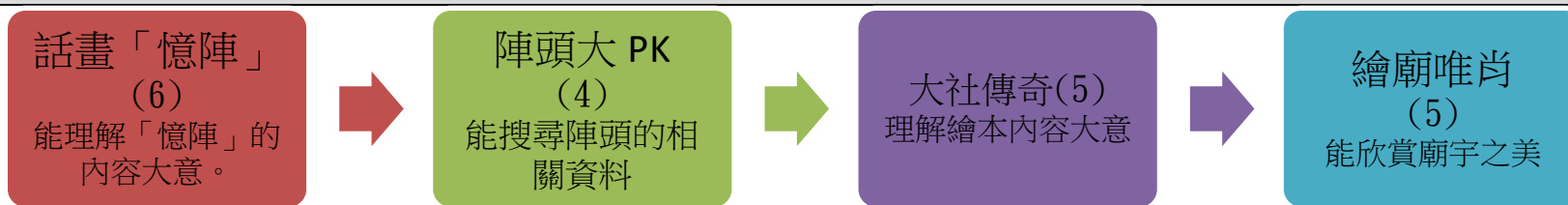


臺南市公立新市區大社國民小學 113 學年度(第一學期)四年級彈性學習悠遊大社自在學習課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	文化饗宴	實施年級 (班級組別)	四年級	教學節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係：透過搜尋資料、記錄、遊戲、寫生等活動，了解自家附近廟宇相關的陣頭文化及傳奇故事，進而認同與感受在地文化的美。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	透過導讀繪本、搜尋資料、實際記錄、體驗遊戲、動手繪製，了解自家附近廟宇相關的陣頭文化及傳奇故事，進而認同與感受在地文化的美。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	1. 個人口頭發表 2. 完成憶陣、陣頭、故事大意學習單 3. 拚陣頭桌遊 4. 完成東勢北極殿繪圖。				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 2~7 週	6	話畫「憶陣」	國 2-II-4 樂於參加討論， 提供個人的觀點 和意見。 國 5-II-11 閱讀多元文本， 以認識議題。 藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	1. 繪本 <u>憶陣</u> 。 2. 閱讀心得單。 3. <u>憶陣</u> 著色圖。	1. 能依照故事三要素說出故事大意。 2. 能習寫 <u>憶陣</u> 閱讀心得單。 3. 能彩繪 <u>憶陣</u> 著色圖並欣賞他人的作品。	1. 導讀 <u>憶陣</u> 繪本： 描述故事主人翁 <u>阿水</u> 回到家鄉 <u>大社</u> ，除了懷念小時操練宋江陣的回憶外，更發心傳承，在國小成立宋江陣社團，培育小小宋江陣，並得到顯著的成效。 2. 習寫 <u>憶陣</u> 閱讀心得單。 3. 彩繪 <u>憶陣</u> 線稿圖： 選擇最喜歡的 <u>憶陣</u> 線稿圖彩繪，繪圖工具不拘。 4. 票選小小藝術家： 全班作品公布在黑板上，票選出最受大家喜愛的一張著色圖。	1. 依照故事內容的開頭、經過、結果說出故事大意。 2. 完成 <u>憶陣</u> 閱讀心得單。 3. 使用不同彩繪工具完成一張著色圖。 4. 回答最喜愛的著色圖並說出 1~2 個理由	1. 繪本 <u>憶陣</u> 2. 閱讀心得單 3. <u>憶陣</u> 著色圖
第 8-11 週	4	陣頭大 PK	社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。	1. 「陣頭文化」PPT。 2. 「陣頭」學習單。 3. 「拚陣頭」桌遊。	1. 能利用網路搜尋臺南市現存的陣頭。 2. 能仔細聆聽他人桌遊獲勝的訣竅。	1. 搜索「陣頭」： 介紹現今仍活躍於臺南市各鄉鎮的陣頭文化。例如：宋江陣、跳鼓陣、鬥牛陣、金獅陣、蜈蚣陣、水族陣。 2. 書寫「陣頭」學習單。 3. 「拚陣頭」桌遊： 介紹「拚陣頭」桌遊的遊戲規則，接著分組進行競賽，獲勝的	1. 回答臺南市陣頭的名稱及特色。 2. 完成「陣頭」學習單。 3. 正確操作「拚陣	1. 「陣頭文化」PPT 2. 「陣頭」學習單 3. 「拚陣頭」桌遊

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

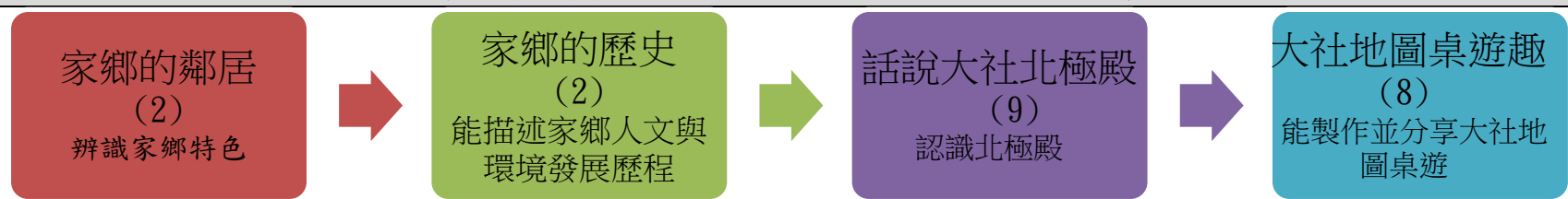
						人可繼續挑戰他組。 4. 分享桌遊競賽： 獲勝的人分享獲勝的祕訣。	頭」桌遊。 4. 分享桌遊獲勝的祕訣。	
第 12~16 週	5	大社傳奇	國 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 國 2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 國 5-Ⅱ-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	1. 「老葉宅公愿」繪本導讀。	1. 能了解繪本故事內容。	繪本「老葉宅公愿」故事大意書寫。	完成故事大意學習單。	1. 「老葉宅公愿」繪本。
第 17-21 週		繪廟唯肖	社 2a-Ⅱ-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 藝 2-Ⅱ-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。	1. 東勢北極殿的照片。	1. 能確實遵守戶外寫生的規則。 2. 能用心彩繪東勢廟的外貌。	1. 行前解說：展示東勢廟的照片並叮嚀寫生需攜帶的物品。 2. 東勢北極殿寫生：主要繪出東勢廟的正門，亦可畫出其他民眾在廟前活動的情景。	1. 完成東勢北極殿繪圖。	1. 東勢北極殿的照片

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立新市區大社國民小學 113 學年度(第二學期)四年級彈性學習悠遊大社自在學習課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	戲說大社	實施年級 (班級組別)	四年級	教學節數	本學期共( 21 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係:認識家鄉的行政區域與歷史發展,並透過搜尋資料、記錄、遊戲等活動,了解自家附近廟宇的歷史沿革,進而認同與感受在地文化的美。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬訂計畫與實作的能力,並以創新思考方式,因應日常生活情境。 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-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	認識家鄉的行政區域,透過搜尋北極殿資料、製作海報、大社桌遊大富翁等活動,了解自家附近廟宇的歷史沿革,進而認同與感受在地文化的美。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input 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 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 <small>須說明引導基準:學 生要完成的細節說明</small>	行政區域拼圖單、繪本閱讀大意單、大社北極殿學習單、小組報告北極殿主題、大社地圖桌遊 DIY				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	家鄉的鄰居	社 1a-Ⅱ-2 分 辨社會事物的 類別 或先後順 序。 社 1b-Ⅱ-1 解 釋社會事物與 環境 之間的關 係。	新市區周 圍鄰近的 行政區與 特色。	1. 能辨別家 鄉鄰近的行政區。 2. 能描述該 地區的特 色。	1. 家鄉與鄰近行政區拼圖。 2. 家鄉與鄰近行政區的特色配 對。	1. 完成行政區域拼 圖。 2. 完成行政區域特 色配對。	設計行政區域 與特色拼圖學 習單。
第 3-4 週	2	家鄉的歷史	社 1b-Ⅱ-1 解 釋社會事物與 環境 之間的關 係。 社 2a-Ⅱ-1 關 注居住地方社 會事 物與環境 的互動、差異 與變遷等問 題。	新市區(西 拉雅族-新 港社)的歷 史發展。	1. 能關注家 鄉的人文歷 史與環境變 遷 2. 能描述家 鄉人文與環 境發展歷程	1. 認識新市區(西拉雅族-新港 社)的歷史發展 2. 小組「快問快答」	小組完成 「快問快 答」活動	準備新市區的 人文歷史與環 境變遷的簡報 與問答题。
第 5~13 週	9	話說大社北極 殿	戶 E7 參加學校 外教學活 動，認識地方 環境，如生 態、環保、地 質、文化等的 戶外學習。 社 3b-Ⅱ-1 透過適當的管 道蒐集與學習 主題相關的資	1. 「東勢 北極殿、 後殿北極 殿、西興 北極殿」 影片導 覽。 2. 工具書 「大社玄 武傳 奇」。	1. 能正確回 答大社北 極殿供奉 神明的名 稱。 2. 能透過網 路網搜尋主 題或實際訪 問北極殿廟 宇耆老並整 理資料。	1. 大社北極殿影片導覽： 介紹東勢北極殿、後殿北極殿、 西興北極殿的歷史沿革，供奉神 明，特殊習俗活動。 2. 拜訪大社東勢北極殿 3. 書寫「大社北極殿」學習單。 4. 製作主題海報： 選定 3 個主題(a. 玄天上帝 b. 東 勢北極殿的傳說故事 c. 東勢北 極殿的特殊文物)，分組蒐集資	1. 回答大 社北極 殿供奉 神明的 名稱。 2. 完成 「大社 北極 殿」學 習單 3. 上網搜	1. 「東勢北極 殿、後殿北極 殿、西興北極 殿」影片導覽 2. 工具書「大 社玄武傳奇」 3. 「大社北極 殿」學習單 4. 「東勢北極 殿、後殿北極 殿、西興北極

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			料，並判讀其正確性。 社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 社 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	3. 「大社北極殿」學習單。	3. 能有條理的報告主題內容。 4. 能針對他人的報告內容提問並回饋。	料，製作海報。 5. 分享主題海報： 各組輪流上台分享海報內容，他組提問並給予 1-2 個的優缺點。	尋或實際訪問報告的主題內容並整理成海報。 4. 上台分享主題海報。 5. 針對報告內容提問並回饋。	殿」影片導覽 5. 工具書「大社玄武傳奇」 6. 「大社北極殿」學習單 7. 參考文獻 《南瀛神明傳說誌》
第 14~21 週	8	大社地圖桌遊趣	國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗一探	1. 桌遊：拼圖、大富翁。 2. 社區景點資訊。	1. 能討論並提供對於製作桌遊的個人觀點和意見。 2. 能整理社區景點資訊，並與同儕合作進行製作桌遊，進而實作、說明與體驗。	1. 桌遊：認識桌遊元素(拼圖、大富翁闖關等) 2. 分組設計大社地圖桌遊：繪製、景點介紹等。 3. 實際操作大社地圖桌遊：實際操作並分享遊戲過程的想法。	*分組設計桌遊。 *操作大社地圖桌遊。  *發表一項大社地圖操作之想法。	*桌遊介紹： <a href="https://www.phantasia.tw/intro">https://www.phantasia.tw/intro</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			究與實作。					
--	--	--	-------	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。