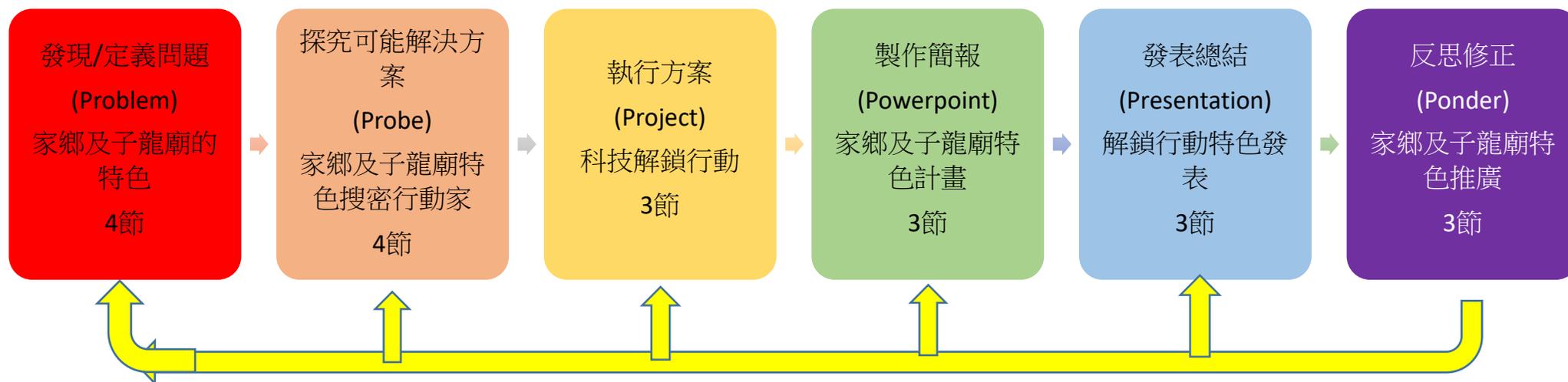


臺南市公立佳里區子龍國民小學113學年度5年級上學期【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

<p>專題名稱</p>	<p>社區發展實踐家首部曲</p>	<p>教學節數</p>	<p>本學期共 20 節</p>
<p>學習情境</p>	<p>學校附近的子龍廟是子龍里以及小朋友們從小到大，活動與信仰的中心；小朋友想要向全台灣的旅客介紹子龍社區，讓社區可以發展起來。</p>		
<p>待解決問題 (驅動問題)</p>	<p>我們如何將科技融入介紹子龍社區的計畫中，以提高子龍社區的知名度呢？</p>		
<p>跨領域之 大概念</p>	<p>交互作用：子龍社區介紹與推廣</p>		
<p>本教育階段 總綱核心素養</p>	<p>E-A2具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。</p>		
<p>課程目標</p>	<p>學生能夠探索子龍社區的故事，應用科技及資訊工具，調查並製作社區推廣與旅遊介紹行動方案。</p>		
<p>表現任務 (總結性)</p>	<p>任務類型：<input checked="" type="checkbox"/>資訊類簡報 <input 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 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 checked="" type="checkbox"/>社區 <input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>地方特色介紹行動發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 家鄉及子龍廟的特色 2. 彙整篩選分析資訊分享。 3. 擬定以科技工具介紹家鄉的計畫 4. 家鄉介紹計畫簡報製作 5. 家鄉介紹計畫簡報分享 6. 小組回饋各組的報告，彙整回饋意見修正作品展示。 		
<p>PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)</p>			



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周~第4周 4節	家鄉社區及子龍廟 有哪些特色?	1. 地方特色、景點 2. 影音資料蒐集方法 3. 訪談單的內容	能運用影音、擬定訪談單訪談 各種方法蒐集資料並記錄。	1. 分工並以多元方式蒐集資料 (網路、訪談社區耆老、拍 照、攝影、閱讀史料等方式) 2. 分類整理所蒐集到的資料特 色。 3. 將蒐集的資料向大家報告	1. 蒐集資料 2. 統整資料 3. 第一階段結果報告
第5周~第8周 4節	如何將所蒐集到的 關於佳里子龍廟與 社區的資料，進行 篩選與整理進行訪 談?	資料討論與整理方式	能應用科技軟體，將訪談與蒐 集的資料進行整理；小組討 論，將資料進行分析	1. 設計訪談單。 2. 運用科技設備訪問師生與各行 各業人士的看法及建議	1. 設計訪談單 2. 進行訪談 3. 資料整理 4. 第二階段結果報告
第9周~第11周 3節	如何設計一個利用 科技介紹佳里子龍 廟與社區的計畫?	1. Google 文件的功能 2. 介紹佳里子龍廟與 社區計畫	能運用科技工具，討論並擬定 一個執行計畫	1. 小組整理師生與校外人士訪問 資料 2. 運用文書與簡報工具統整資料 3. 擬定成果報告	1. 文書與簡報製作 2. 第三階段結果報告

附錄2-C6-1彈性學習課程計畫(第一類 PBL)參考說明

第12周~第14周 3節	如何將擬定的計畫作成一個完整的簡報	Google 簡報的功能及內容	能運用科技工具，討論並製作成果報告	小組討論分工進行簡報製作	完成報告簡報
第15周~第17周 3節	如何將擬定的計畫與大家分享，並進行討論與修正?	1. 計畫簡報內容 2. 發表流程	能運用科技工具等多元方式製作計畫內容發表，進行回饋與修正。	1. 依序展示發表，提出意見回饋其他小組報告內容。 2. 彙整同學的意見以利計畫修正	1. 製作報告的簡報或書面報告 2. 上台報告及回饋 3. 彙整回饋意見進行修正
第18周~第20周 3節	如何利用彙整的回饋修正原始報告與計畫	回饋意見	能運用科技工具修正計畫	1. 修正簡報 2. 展示並比較簡報修正後之差異 3. 修正簡報建置於網頁增加點閱行銷。	1. 修正計畫 2. 修正並再次作品展示

◎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。

臺南市公立佳里區子龍國民小學113學年度(第二學期)五年級彈性學習創客子龍課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	慶典真廟	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)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	功能與表達:應用 Scratch 創作功能,展示廟宇慶典動畫故事。									
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	學生能夠理解與關心廟宇慶典故事,並應用 Scratch 彙整資訊,創作廟宇慶典互動式動畫。									
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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							
表現任務 須說明引導基準:學 生要完成的細節說明	創作廟宇慶典互動式動畫發表 · 蒐集慶典活動由來與習俗,製作簡報向全班發表介紹 · 分組進行互動介紹設計,以文件記錄 · 繪製選定慶典角色和背景 · 將繪製元素配合設計製成互動式 Scratch 動畫									
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)										
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 慶典大搜查(5) 能探究廟宇慶典活動和由來, 並進行分組報告 </div>		→	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> UX設計師的第一課 (5) 能理解慶典文化,小組產出互 動動畫作品規劃。 </div>		→	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 畫出「慶」活力(4) 能使用小畫家和Scratch表達 慶典活動角色與背景設計。 </div>		→	<div style="background-color: #008080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 互動設計我最行 (6) 能理解慶典文化並使用動畫編 輯軟體進行資料呈現表達。 </div>	

附錄2-C6-1彈性學習課程計畫(第一類 PBL)參考說明

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
第一週~ 第五週	5	慶典大搜查	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ■慶典活動與由來 ■簡報設計與操作 ■分組簡報發表流程 	能探究廟宇慶典活動和由來，並進行分組報告分享所蒐集與彙整的資料。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽慶典活動影片介紹，紀錄重點。 2. 每組擇一慶典進行簡報製作。 3. 每組依照教師說明報告流程，進行簡報發表方式介紹慶典，並給同學回饋。 	分組進行 5 頁簡報節慶主題分享	
第六週~ 第十週	5	UX 設計師的第一課	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。	<ul style="list-style-type: none"> ■互動動畫範例架構(互動設計、背景、時間、角色、劇情) ■各組動畫規劃的內容 	能理解慶典文化，小組合作應用動畫產出互動動畫作品規劃。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽互動動畫範例架構(互動設計、背景、時間、角色、劇情)功能及操作步驟後進行練習。 2. 小組討論動畫進行方式及內容 3. 撰寫 word 檔案紀錄動畫設計 	繳交互動動畫設計架構	Word 範例檔案
第十一週~ 第十四週	4	畫出「慶」活力	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 社 3d-III-1 選	<ul style="list-style-type: none"> ■小畫家/Scratch 角色與背景繪製 	能使用小畫家和 Scratch 表達慶典活動角色與背景設計。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹 Scratch 點陣圖/向量圖格式差異 2. 複習小畫家功能(筆刷、圖形繪製、存檔方式)及操作步驟後進行練習。 3. 小組討論動畫所需角色與背景 	繪製至少 4 角色和 3 背景	

附錄2-C6-1彈性學習課程計畫(第一類 PBL)參考說明

			定學習主題或社會議題，進行探究與實作。			4.繪製背景與動畫		
第十五週~ 第二十週	6	互動設計我最行	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。	<ul style="list-style-type: none"> ■角色互動程式編寫 ■背景切換程式編寫 	能理解慶典文化並使用動畫編輯軟體進行資料呈現表達。	<ol style="list-style-type: none"> 1.介紹互動功能設計 2.複習動作與事件程式撰寫方塊功能 3.能編排轉場背景順序與流程 4.撰寫動畫程式 	廟宇慶典互動式動畫發表	均一Scratch3.0一起說故事

◎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。