

臺南市公(私)立北區立人國民中(小)學 113 學年度(第一學期)三年級彈性學習身「立」其「蹟」課程計畫(□普通班/■藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	走讀社區古蹟- 既有城池，必有 城隍	實施年級 (班級組 別)	三年級	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 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係與表現-透過故事內容與文化習俗的介紹，了解信仰與生活的關聯，並透過藝術創作培養美感體驗。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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	能理解故事內容及認識文化習俗，並透過藝術創作與欣賞，培養對於生活環境中的美感體驗。				
配合融入之領 域或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	<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		
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	1. 能設計出個人心目中 Q 版水鬼形象與製作小檔案，並能完成廣告單設計，表達出自己的創作理念。 2. 能完成「城隍爺小祕密大考驗」學習單，並能描述出一項城隍爺主要的工作職掌。				
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)					


城隍爺大變身(11 節數)

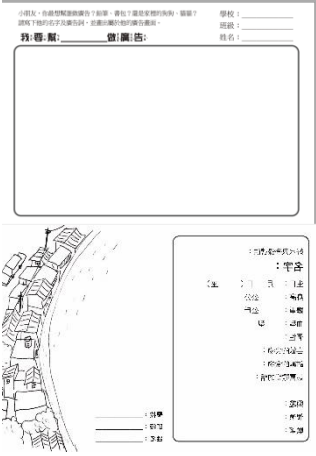
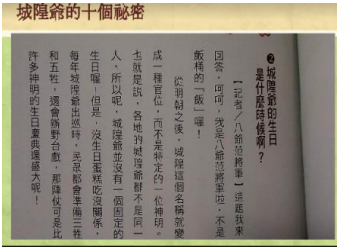
1. 能讀懂「舞啦啦變城隍」文本的故事內容
2. 能使用視覺元素與想像力，創作水鬼形象與設計廣告單
3. 能描述自己作品的特徵與理念




搜神報報-城隍爺的小秘密(9 節數)

1. 摘取「城隍爺的十個小秘密」所簡介的主要常識
2. 摘取縣城隍廟簡報的重點
3. 感受與欣賞城隍廟風俗活動的內涵

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
第一週至第十一週	11	城隍爺大變身	1. 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 2. 藝 1-II-6 能	1. 「舞啦啦變城隍」文本閱讀 2. 水鬼形象	1. 能讀懂「舞啦啦變城隍」文本的故	1. 「舞啦啦變城隍」故事導讀及閱覽 2. 設計個人心目中 Q 版水鬼形象，並製作水鬼小檔案	1. 能理解故事內容 2. 學生每人能畫出自己設計的 Q 版水鬼	

			<p>使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>3. 藝 2-II-7 能描述自己和他人的作品的特徵。</p>	<p>3. 創作廣告單設計</p> <p>4. 作品分享</p>	<p>2. 內容能使用視覺元素與想像力，創作水鬼形象與設計廣告單</p> <p>3. 能描述自己的特徵與理念</p>	<p>3. 選擇一個動物或一項物品，為他設計廣告單</p>	<p>3. 能為自己的Q版水鬼製作小檔案</p> <p>4. 能自我完成廣告單設計並表達創作理念</p>	
<p>第十二週至第二十週</p>	<p>9</p>	<p>搜神報報-城隍爺的小秘密</p>	<p>1. 社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點</p> <p>2. 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色</p>	<p>1. 「城隍爺的十個小秘密」</p> <p>2. 縣城隍廟簡報</p>	<p>1. 摘取「城隍爺的十個小秘密」所簡介的主要常識</p>	<p>1. 閱讀「舞啦啦變城隍」附錄「城隍爺的十個小秘密」</p> <p>2. 利用簡報，學習縣城隍廟歷史與相關的廟宇活動</p>	<p>1. 學生以分組討論方式進行「城隍知識大考驗」</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

				<p>3. 城隍廟風俗活動影片</p>	<p>2. 摘取縣城隍廟簡報的重點</p> <p>3. 感受與欣賞城隍廟風俗活動的內涵</p>	<p>3. 觀看短篇動畫-「夜巡」，認識城隍廟風俗活動</p>	<p>活動</p> <p>2. 學生能描述城隍爺主要的工作職掌</p> <p>3. 學生能說出夜巡的主要目的</p>	<p>城隍廟小常識-什麼叫做「放告」、「夜巡」?</p>   <p>動畫-夜巡 https://www.youtube.com/watch?v=3BAqHqtdMG</p> <p>影片-城隍爺傳奇檔案 https://www.youtube.com/watch?v=kfu3E3uNluE</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。

學習主題名稱 (中系統)	走讀社區古蹟— 「兒」來了	實施年級 (班級組 別)	三年級	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 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係與表現-透過縣城隍廟神祇文物介紹、藝術創作、縣城隍廟踏查及狀況劇體驗，了解在生活情境中之交互關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	國 E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 社 E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 藝 E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	能理解縣城隍廟神祇文物介紹，透過藝術創作、縣城隍廟踏查及狀況劇體驗，欣賞文化，在生活情境中達成溝通及互動。				
配合融入之領 域或議題 有勾選的務必出現 在學習表現	<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		
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	1. 能完成童子爺護身符創作並表達自我創作想法。 2. 能小組合作完成城隍知識大擂台。 3. 能小組合作完成狀況劇的演出。				
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)					

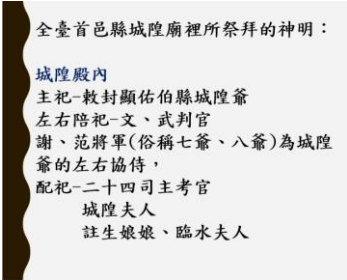
神奇神祇
(9 節數)




1. 能聆聽縣城隍廟神祇的介紹
2. 能使用視覺元素進行童子爺護身符創作
3. 能描述自己的作品



follow 爺
(11 節數)

1. 能聆聽縣城隍廟文物的介紹
2. 實地走訪踏查縣城隍廟
3. 透過同儕合作完成知識大擂台
4. 能演出「爾來了」小劇場

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
1-9 週	9	神奇神祇	1. 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2. 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力豐富創作主題。	1. 縣城隍廟神祇的介紹 2. 童子爺護身符創作	1. 能聆聽縣城隍廟神祇的介紹 2. 能使用視覺元素進行童子	1. 縣城隍廟神祇的簡報教學 2. 進行童子爺護身符創作	1. 學生能聆聽縣城隍廟神祇的介紹 2. 學生能完成童子爺護身符創作	認識城隍廟神祇  童子爺學習單

			<p>3. 藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>3. 作品分享</p>	<p>爺護身符創作</p> <p>3. 能描述自己的作品</p>	<p>3. 發表童子爺護身符作品</p>	<p>3. 學生能描述自己的作品</p>	<p>「童」心「童」畫</p> <p>請幫童子爺穿上美麗的衣服，並剪條一些糖果餅乾給童子爺吧！</p>  <p>護身符設計與製作</p> 
<p>10-20 週</p>	<p>11</p>	<p>follow 爺</p>	<p>1. 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2. 社 2a-II-1 選擇合宜的學習</p>	<p>1. 縣城隍廟文物的介紹 2. 縣城隍廟的走訪踏查 3. 城隍知識大擂台</p>	<p>1. 能聆聽縣城隍廟文物的介紹 2. 實地走訪踏查</p>	<p>1. 縣城隍廟文物的簡報教學 2. 縣城隍廟的走訪踏查 3. 城隍知識大擂台</p>	<p>1. 學生能聆聽縣城隍廟文物的介紹 2. 學生能實地走訪踏查縣城隍廟</p>	 <p>全台首邑縣城隍廟城隍殿外觀</p>

			<p>方法，落實學習活動。</p> <p>3. 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗—探究與實作。</p> <p>4. 藝 1-II-8 能結合不同的媒材以表演的形式表達想法。</p>	<p>4. 「爾來了」小劇場</p>	<p>查縣城隍廟</p> <p>3. 透過同儕合作完成知識大擂台</p> <p>4. 能演出「爾來了」小劇場</p>	<p>4. 「爾來了」小劇場</p>	<p>3. 學生透過同儕合作完成知識大擂台</p> <p>4 能演出「爾來了」小劇場</p>	<div data-bbox="1489 119 1881 478"> <p>縣城隍廟—城隍知識大擂台</p> <p>4年()班()號()</p> <p>小朋友我們學習了許多有關縣城隍廟的知識。</p> <p>讓我們一起來接受大擂台的挑戰吧!</p> <ol style="list-style-type: none"> 小朋友人死後到陰間會受到審判而冥界罪惡的神明請問是哪位? 參考答案：城隍爺 小朋友「爾來了」的匾額，代表什麼意義? 參考答案：具有警世意義，人生最終會向城隍爺報到 小朋友你知道城隍廟內的大算盤，象徵了什麼意義? 參考答案：清官一身的功過與是非 小朋友，你知道城隍爺審判鬼神的任務是什麼嗎? 參考答案：土地之神、城市守護神、陰間的司法神 小朋友，你認為具備什麼樣的特質才有資格當城隍爺? 參考答案：忠良者、有德性的人、心地善良正直無私的人 <p>c 在縣城隍廟城隍神說，有誰說哪?</p> </div> <div data-bbox="1489 494 1881 957"> <p>『爾來了』小劇場 討論單</p> <p>我們需要 _____ 員</p> <p>*角色分配</p> <table border="1"> <tr> <td>六福喜(城隍爺)(A)</td> <td>謝德成(B)</td> <td>謝德成(B)</td> </tr> <tr> <td>文利寶(冥府鬼判官)(A)</td> <td>城隍爺(C)</td> <td>城隍爺(C)</td> </tr> <tr> <td>文利寶(鬼判判官)(A)</td> <td>城隍(C)</td> <td>城隍(C)</td> </tr> </table> <p>*閱讀討論(請老師讀下的角色表討論他在世間的功過)</p> <p>(根據將經編劇設定上，除每句以討論，次要則當分別兩句，每機將於當下，六將當即從供分話當下兩句。)</p> <p>城隍爺：文利寶，請你讀我生平善惡。</p> <p>文利寶：此人叫做()，他生前的功過(請將「善行」或「惡行」寫於下列表格內)。</p> <table border="1"> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>☆狀況一：(根據讀我生平，只是善惡就讀即可)</p> <p>謝德成：此人心地善良，做了很多好事，善有善報，城隍爺決定讓他去()做安祥官。</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡)</p> <p>☆狀況二：(根據讀我生平，則善惡，此時城隍爺可以考慮轉文利寶判官)</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> <p>謝德成：此人作惡多端，做盡壞事，惡有惡報，城隍爺決定讓他去()受罰。</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> <p>城隍爺：(讀我生平善惡，(讀我生平善惡))</p> </div>	六福喜(城隍爺)(A)	謝德成(B)	謝德成(B)	文利寶(冥府鬼判官)(A)	城隍爺(C)	城隍爺(C)	文利寶(鬼判判官)(A)	城隍(C)	城隍(C)		
六福喜(城隍爺)(A)	謝德成(B)	謝德成(B)																	
文利寶(冥府鬼判官)(A)	城隍爺(C)	城隍爺(C)																	
文利寶(鬼判判官)(A)	城隍(C)	城隍(C)																	

◎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。