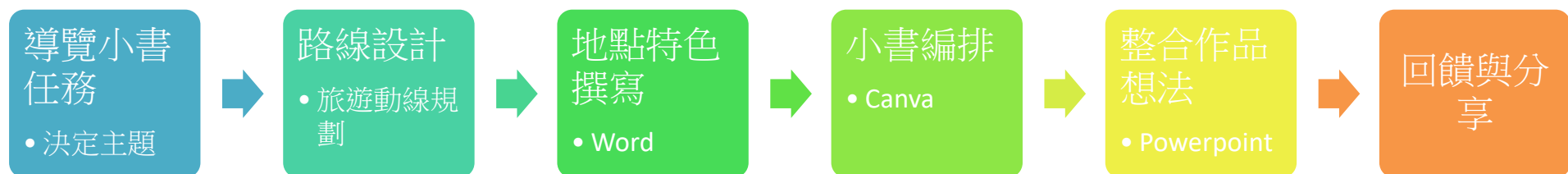


臺南市公立東區勝利國民小學 114 學年度(第一學期)四年級【勝利小創客】彈性學習課程計畫

專題名稱	勝利小創客	教學節數	本學期共(20)節
學習情境	本課程從學生日常生活與社區經驗出發，透過真實的任務挑戰，引導他們探索問題並尋求解決方式。在學習過程中結合多元數位工具，讓學生進行創意設計與提案實作，並透過合作學習與任務導向活動，培養解決問題的能力、數位素養，以及自信的表達能力。		
待解決問題 (驅動問題)	如何運用科技協助學生了解自己的家鄉？		
跨領域之 大概念	互動與關聯：強調學習內容與生活經驗的關聯，透過具情境的任務，引導學生運用數位工具進行觀察與創作。藉由同儕之間的交流與討論，深化對學習內容的理解，並提升連結生活與實踐應用的能力。		
本教育階段 總綱核心素養	EA2 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。 EB2 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。 EB3 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	學生能從生活中發現問題，運用數位工具進行創意設計，並結合表達與合作完成提案與發表。		
表現任務 (總結性)	任務類型： ☒ 資訊類簡報 ☐ 書面類簡報 ☐ 展演類 ☒ 作品類 ☐ 服務類 ☐ 其他_____		
	服務/分享對象： ☒ 校內學生 ☐ 校內師長 ☐ 家長 ☐ 社區 ☐ 其他_____		
	學生選定一處場域（如：學校或台南地區景點），規劃一日小旅行行程，並撰寫景點介紹、安排動線與特色。再運用 Word 或 Canva 完成「圖文導覽小書」設計，進行簡報發表並接受同儕回饋，最終完成作品定稿。		
PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)			



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)	學習資源 (自選編教材或學習單)
1	啟動導覽任務 【引導觀察生活場域 與旅行經驗】	1. 旅行經驗回顧。 2. 場域觀察重點。 3. 導覽要素認識。 4. 主題構想練習。	1. 能回憶與分享自己參與過的旅行或外出經驗。 2. 能觀察並描述生活周遭的地點特色(如學校、社區、公園、市場等)。 3. 能初步辨識導覽內容可包含的資訊要素(如交通、活動、景點介紹)。 4. 能透過討論與簡單紀錄, 提出有興趣發展的導覽主題。	1. 引導學生口頭分享曾去過的景點、旅行方式、留下印象的事情。 2. 認識生活周遭可導覽的地方, 從安全、景觀、趣味等角度觀察。 3. 初步介紹導覽常見元素(地點、交通、動線、活動、飲食等)。 4. 鼓勵學生從生活經驗中找出可設計的導覽主題與原因。	探索台南大小事問卷。	臺南之旅 PPT、問卷。

1	決定導覽主題 【選定地點（校園/台南景點），調查交通、特色與故事】	1. 導覽主題構思。 2. 地點初步評估。 3. 資訊蒐集方法。 4. 背景故事整理。 5. 團隊主題共識。	1. 能從多個地點中選出具有代表性或個人興趣的導覽主題。 2. 能透過查詢、訪談或觀察，蒐集導覽地點的交通資訊與環境特色。 3. 能整理並簡單說明該地點的背景故事或人文特色。 4. 能與小組協作，確定導覽主題並完成初步資料彙整。	1. 從校園或台南地區中發想感興趣的導覽地點（如孔廟、安平、成大、奇美館等）。 2. 比較各地點在交通便利性、特色吸引力、資料取得難易度等條件。 3. 學習透過 Google 搜尋、地圖查詢、家人訪談等方式蒐集資料。 4. 探索該地的歷史、文化、趣聞（例如傳說、名人物語、節慶活動）並進行紀錄。 5. 能決定導覽主題並蒐集不同面向的內容（交通、景點、特色等）。	問卷、訪談、Google 地圖、Google 表單。	臺南之旅 PPT、問卷。
2	行程路線設計 【學習旅遊動線規劃（上午/中午/下午）】	1. 動線規劃概念。 2. 行程分段練習。 3. 時間預估與安排。 4. 團隊溝通與調整。	1. 能根據選定的導覽主題，合理安排旅遊行程的時間與順序。 2. 能理解旅遊動線的重要性，考量交通路程、活動時間與地點分布。 3. 能分段規劃出上午、中午與下午的活動內容，並寫出簡單的行程表。 4. 能安排各地點的先	1. 認識什麼是旅遊動線（順暢、有邏輯、不繞路），理解安排順序的原則（地點鄰近、交通方便、時間分配）。 2. 區分一日行程：上午（出發與第一站）、中午（休息／午餐）、下午（最後活動與返回）。 3. 練習估算各站所需時間（停留時間、交通時間），製作簡單的「時間	行程規劃表填寫（表格式：時間／地點／活動內容）。	Word 表格示範。

			後順序，並統整為初步的路線規劃。	軸行程表」。 4. 小組討論各站的順序與可行性，依據實際狀況進行調整與重排。		
2	地點特色撰寫 【撰寫導覽內容（介紹文字、注意事項）】	1. 景點資料整理。 2. 地點特色描寫。 3. 注意事項撰寫。 4. 文字編排練習	1. 能整理景點的基本資料與特色說明。 2. 能撰寫導覽介紹。 3. 能加入適當的注意事項，讓讀者理解活動須知或安全提醒。 4. 能根據目標讀者（同學或家人）調整語氣與說明方式。	1. 查詢景點名稱、地理位置、開放時間、交通方式等基本資訊。 2. 撰寫景點的特色亮點、歷史故事、有趣活動、美食或風景等。 3. 加入導覽須知（如：集合時間、安全提醒、攜帶物品、禁止事項）。 4. 練習使用段落、標題、列表等方式讓資訊清楚呈現，方便閱讀。	Word 地點特色介紹。	Word 版面介紹。
3	小書初步編排 【練習使用 Canva 製作頁面排版】	1. 小書結構介紹。 2. 排版工具操作練習。 3. 圖文配置技巧。 4. 頁面邏輯安排。	1. 能理解小書的基本結構（如：封面、目錄、內頁）。 2. 能運用 Canva 進行版面與圖文設計。 3. 能依據導覽內容安排每一頁的資訊順序與版型。 4. 能初步完成具有可讀性與視覺美感的導覽小書草稿。	1. 認識小書組成（封面、目錄、各景點頁面、封底）。 2. 學習使用 Canva 進行版面設定、插入圖片與文字方塊。 3. 練習圖文比例、標題大小、留白與色彩搭配等設計概念。 4. 將前面撰寫的導覽內容分頁設計，依照行程或景點順序安排頁面。	製作導覽小書初稿。	Canva 設計介紹。

3	美術與視覺設計 【設計吸引人的圖像與版面美感】	1. 基本視覺設計原則。 2. 色彩與字型搭配。 3. 圖片與版面運用。 4. 範例觀摩與評析。	1. 能辨識良好設計的基本要素：對比、對齊、留白與一致性。 2. 能運用 Canva 設計工具，調整圖文配置與色彩搭配。 3. 能選擇合適的圖片、圖示與字型，強化視覺閱讀效果。 4. 能運用視覺設計原則，優化導覽小書的排版與呈現效果。	1. 認識設計的四大原則：對齊、對比、重複、親密性（CRAP 原則）。 2. 學習如何選擇和諧或強烈對比的配色方案，理解字型的表達效果。 3. 練習放置圖片的位置、大小調整、留白安排，避免過度擁擠。 4. 觀察與分析範例作品，指出吸引人的地方與改善空間。	優化導覽小書的視覺版面。	Canva 設計介紹。
2	完成圖文小書 【完成旅遊導覽小書】	1. 結構統整。 2. 編輯與整合技巧。	1. 能整合導覽內容、圖像與排版設計。 2. 能檢查內容正確性與結構完整性，並進行基本自我修正。 3. 能說明小書的設計概念與導覽邏輯。	1. 根據先前設計，整理小書完整結構（封面→行程→景點→結語）。 2. 調整文字與圖片內容，保持風格一致與邏輯順序。	旅遊導覽小書。	
2	口語發表規劃 【設計口頭簡報用語與簡報結構】	1. 簡報內容架構。 2. 口語用語設計。 3. 發表練習。 4. 演練與反饋。	1. 能規劃口頭發表內容的順序與重點。 2. 能設計簡報稿或口語講稿，搭配小書內容進行說明。 3. 能運用適當的語言與語氣介紹作品重點與設計想法。	1. 規劃發表順序：主題介紹 → 行程亮點 → 設計特色 → 結語。 2. 練習自然且有禮貌的口說方式。 3. 練習簡單口語講稿。 4. 練習發表，調整用詞與發表節奏。	設計導覽作品簡報。	

2	成果展示與分享 【小組上台發表導覽路線與設計理念】	1. 簡報發表技巧。 2. 導覽內容統整。 3. 現場作品展示。 4. 同儕觀摩與提問練習。	1. 能清楚、有條理地說明導覽內容與設計重點。 2. 能自信地在台前進行簡報與作品展示。 3. 能傾聽他人發表，學習觀摩與回應。 4. 能展現團隊合作成果與溝通表達能力。	1. 口語節奏、眼神交流、肢體語言、自信表現的練習。 2. 各組簡報主題：導覽地點、行程設計、視覺排版特色等。 3. 小書畫面展示，實際呈現作品設計。 4. 學生間觀摩後可互相提問、回饋與鼓勵，強化學習交流。	導覽圖文小書成果發表會。	
2	同儕觀摩與互評 【學生互評小書設計內容與導覽品質】	1. 觀摩技巧與態度。 2. 正向回饋語句練習。 3. 評分項目說明。 4. 接受回饋與自我修正。	1. 能從他人作品中觀察與辨識設計內容的優點與待改善處。 2. 能表達具體、正向且具建設性的回饋。 3. 能尊重與聆聽他人回饋，思考如何優化自己的作品。 4. 能透過互評歷程增進美感判斷、表達與反思能力。	1. 學習如何聚焦觀察他人發表、傾聽與記錄要點，保持尊重態度。 2. 練習如何說出鼓勵與具體建議，如：「我喜歡你們的封面設計，顏色很吸引人。」 3. 認識觀摩的焦點：排版清楚、內容完整、視覺吸引力、導覽邏輯、發表清晰等。 4. 引導學生聽取建議後進行反思與作品優化。	導覽小書觀摩與互評任務。	設計互評 Google 表單。

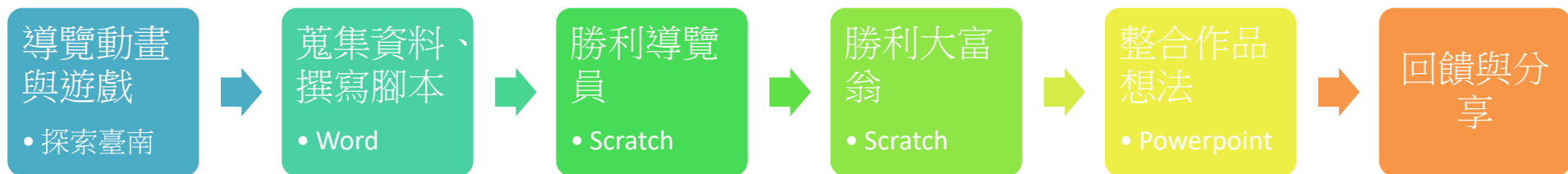
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立東區勝利國民小學 114 學年度(第二學期)四年級【勝利小創客】彈性學習課程計畫

專題名稱	勝利小創客	教學節數	本學期共(18)節
------	-------	------	-----------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-PBL)附參考說明

學習情境	本課程從學生日常生活與社區經驗出發，透過真實的任務挑戰，引導他們探索問題並尋求解決方式。在學習過程中結合多元數位工具，讓學生進行創意設計與提案實作，並透過合作學習與任務導向活動，培養解決問題的能力、數位素養，以及自信的表達能力。
待解決問題 (驅動問題)	如何運用科技協助學生了解自己的家鄉？
跨領域之 大概念	互動與關聯：強調學習內容與生活經驗的關聯，透過具情境的任務，引導學生運用數位工具進行觀察與創作。藉由同儕之間的交流與討論，深化對學習內容的理解，並提升連結生活與實踐應用的能力。
本教育階段 總綱核心素養	EA2 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。 EB2 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。 EB3 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	學生能從生活中發現問題，運用數位工具進行創意設計，並結合表達與合作完成提案與發表。
表現任務 (總結性)	任務類型：☒資訊類簡報 ☐書面類簡報 ☐展演類 ☒作品類 ☐服務類 ☐其他_____ 服務/分享對象：☒校內學生 ☐校內師長 ☐家長 ☐社區 ☐其他_____ 以「台南景點」為核心主題，結合 Scratch 程式設計，設計兩大成果任務：「勝利大富翁」互動遊戲設計與「勝利導覽員」動畫導覽製作。學生將從台南文化與旅遊場域觀察出發，進行主題發想、腳本設計、角色創作與程式互動開發，最終完成一款融合知識與創意的數位作品。
PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)	



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)	學習資源 (自選編教材或學習單)
1	啟動導覽任務 【台南地圖探索、任務說明、分組】	1. 台南地理認識。 2. 導覽任務介紹。 3. 興趣引導與構想。 4. 組別與主題分配。	1. 認識台南市的基本地理位置與主要景點。 2. 能說明本課程的任務目標與學習成果方向。 3. 能表達自己對某個台南景點的興趣與理由。	1. 認識台南的行政區與知名景點位置(如安平古堡、赤崁樓、花園夜市等)。 2. 簡介 Scratch 地圖大富翁與導覽動畫成果目標與流程。 3. 分享自己去過或想介紹的景點，開始發想主題與行程。 4. 小組討論並選擇欲發展的景點主題，確定分組與合作方式。	透過觀察台南地圖與景點資料，提出自己最想設計成導覽或遊戲場景的地點。	Google 地圖、台南景點介紹。

2	景點資料蒐集與腳本撰寫 【撰寫大富翁事件卡與導覽對話內容】	1. 景點資料蒐集。 2. 資訊統整與摘要練習。 3. 大富翁事件卡設計。 4. 敘事順序與段落結構。	1. 能查找與整理台南景點的相關資料(位置、歷史、特色等)。 2. 能根據景點設計有趣的事件卡或互動資訊。 3. 能撰寫符合角色口吻的導覽腳本，並能進行口語模擬。 4. 能與組員協調分工，完成小組腳本初稿與資料統整。	1. 使用搜尋引擎、地圖工具或簡介網站查詢重要資訊。 2. 將資料重點化、簡短化，避免直接複製。設計與景點有關的互動卡片(如：文化知識題、角色對話、前進或後退效果)。 3. 導覽對白與腳本編寫練習以角色身分說話，如：「大家好，我是勝利導覽員，今天要帶你去...」。 4. 介紹開場 → 景點亮點 → 小趣聞 → 結語或提醒。	1. 撰寫導覽對話腳本(約 4~6 句)，和動畫角色說話內容有關。 2. 設計 3 張以上的大富翁事件卡，需與該景點有關，含有趣的互動或挑戰效果。	Word
1	角色與場景設計 【建立 Scratch 場景與角色圖像】	1. Scratch 角色創作基礎。 2. Scratch 背景設計技巧。 3. 圖像構圖與故事配合。 4. 美術美感基本概念。	1. 能根據導覽主題設計合適的角色造型與背景場景。 2. 能運用 Scratch 畫筆工具或素材庫創作角色與背景。 3. 能理解角色與場景間的互動關係，安排邏輯轉場。 4. 能完成場景圖與角色圖的初步設計。	1. 認識「角色(sprite)」的外觀、大小、位置與造型切換。 2. 使用背景庫或自繪畫布設計景點場景，如古蹟、夜市、街道等。 3. 角色與背景應能反映腳本情境，例如角色出現在對應景點，或隨講解切換。	完成導覽角色與場景圖像初稿。	Scratch。
3	Scratch 基礎練習 【學習角色移動、切換場景等功能】	1. Scratch 基礎積木認識。 2. 角色移動功能與說話。 3. 場景切換與對話控制。 4. 邏輯流程概念。	1. 能觀察生活場域中與導覽相關的互動情境(如：走路導覽、對話、反應)。 2. 能理解 Scratch 中基本指令(角色移動、造型切換、對話	1. 認識常用積木：動作、外觀、事件、控制與偵測類型。 2. 學習角色如何前進、轉向、停下、說話、改變造型。 3. 模擬導覽中「走到新	製作一段導覽互動小場景。	Scratch。

			等) 的用途。 3. 能模擬導覽互動場景，設計簡單的指令串接邏輯。 4. 能嘗試運用角色與場景進行簡單互動設計與測試。	地點→角色介紹」的基本邏輯。 4. 初步理解「先做什麼→再做什麼」的指令排序與條件(如等待、重複)。		
3	勝利導覽員動畫設計 【設計導覽場景切換與語音介紹動畫】	1. 導覽動畫規劃。 2. 場景與角色切換技巧。 3. 導覽語音設計與同步。 4. 自動播放與控制互動。	1. 能根據經驗，規劃導覽動畫內容與場景順序。 2. 能用 Scratch 建立角色動作、場景切換與語音導覽功能。 3. 能將腳本、角色與場景統整成動畫。 4. 能調整動畫節奏與語音搭配，使內容清楚條理地表達。	1. 角色開場 → 景點介紹 1 → 景點介紹 2... → 結尾總結。 2. 使用角色出場/退場、換造型等。 3. 語音錄製技巧、搭配畫面變化設計講解時機與字數。 4. 可設計觀眾點選景點選單或自動播放流程與轉場流暢度。	完成「勝利導覽員」互動動畫導覽作品。	Scratch、錄音。
3	勝利大富翁開發 【建立互動機制：骰子、移動、事件卡】	1. 大富翁遊戲機制認識。 2. Scratch 隨機數與變數。 3. 碰撞偵測與事件觸發。 4. 版面設計與邏輯流程圖。	1. 能理解大富翁遊戲的規則與流程邏輯。 2. 能用 Scratch 建立角色擲骰移動、停格觸發、事件等。 3. 能結合地圖、景點、事件卡設計出互動場景，並能修正錯誤邏輯。 4. 能完成遊戲框架與初步互動測試。	1. 包含擲骰、移動、停格事件、回合切換等基本邏輯。 2. 用 pick random、變數記錄格數、位置計算。 3. 當角色碰到某格地圖，顯示該景點資訊或對話卡片 4. 設計遊戲邏輯順序、事件順序與版面構圖。	完成台南景點互動大富翁遊戲初版。	Scratch

1	測試與修正 【互玩作品、記錄問題、討論優化】	1. 作品測試流程。 2. 常見錯誤類型辨識。 3. 回饋紀錄與整理技巧。 4. 修正與再測試流程。	1. 能觀察自己與他人作品的執行效果與互動邏輯。 2. 能記錄程式錯誤或玩家操作的困難點。 3. 能與同學討論並提出改進動畫或遊戲的策略。 4. 能根據回饋調整作品內容，使其更加完整與易用。	1. 如何操作他人作品、逐步觀察流程、判斷是否如預期。 2. 觀察是否有：角色場景卡住、文字出畫面、語音不同步。 3. 紀錄問題、提出建議（如：如果..建議可..）。 4. 修改再測試，檢查是否改善並進一步優化。	測試並優化遊戲和動畫	Scratch
1	簡報與發表規劃 【設計遊戲說明簡報、發表流程】	1. 簡報內容架構。 2. 口語用語設計。 3. 發表練習。 4. 演練與反饋。	1. 能規劃口頭發表內容的順序與重點。 2. 能設計簡報稿或口語講稿，搭配動畫或遊戲內容進行說明。 3. 能運用適當的語言與語氣介紹作品重點與設計想法。	1. 規劃發表順序：主題介紹 → 行程亮點 → 設計特色 → 結語。 2. 練習自然且有禮貌的口說方式。 3. 練習簡單口語講稿。 4. 練習發表，調整用詞與發表節奏。	設計導覽作品簡報。	PowerPoint。
2	成果展示與分享 【小組上台發表導覽路線與設計理念】	1. 簡報發表技巧。 2. 導覽內容統整。 3. 現場作品展示。 4. 同儕觀摩與提問練習。	1. 能清楚、有條理地說明導覽內容與設計重點。 2. 能自信地在台前進行簡報與作品展示。 3. 能傾聽他人發表，學習觀摩與回應。 4. 能展現團隊合作成果與溝通表達能力。	1. 口語節奏、眼神交流、肢體語言、自信表現的練習。 2. 各組簡報主題：導覽地點、行程設計、視覺排版特色等。 3. 勝利大富翁與導覽動畫展示。 4. 學生間觀摩後可互相提問、回饋與鼓勵。	勝利大富翁與導覽動畫成果發表會。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-PBL)附參考說明

2	同儕觀摩與互評 【學生互評小書設計 內容與導覽品質】	1. 觀摩技巧與態度。 2. 正向回饋語句練習。 3. 評分項目說明。 4. 接受回饋與自我修正。	1. 能從他人作品中觀察與辨識設計內容的優點與待改善處。 2. 能表達具體、正向且具建設性的回饋。 3. 能尊重與聆聽他人回饋，思考如何優化自己的作品。 4. 能透過互評歷程增進美感判斷、表達與反思能力。	1. 學習如何聚焦觀察他人發表、傾聽與記錄要點，保持尊重態度。 2. 練習如何說出鼓勵與具體建議，如：「我喜歡你們的遊戲，關卡很有趣。」 3. 認識觀摩的焦點：排版清楚、內容完整、視覺吸引力、導覽邏輯、發表清晰等。 4. 引導學生聽取建議後進行反思與作品優化。	觀摩與互評任務。	設計互評 Google 表單。
---	---	--	---	---	----------	-----------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。