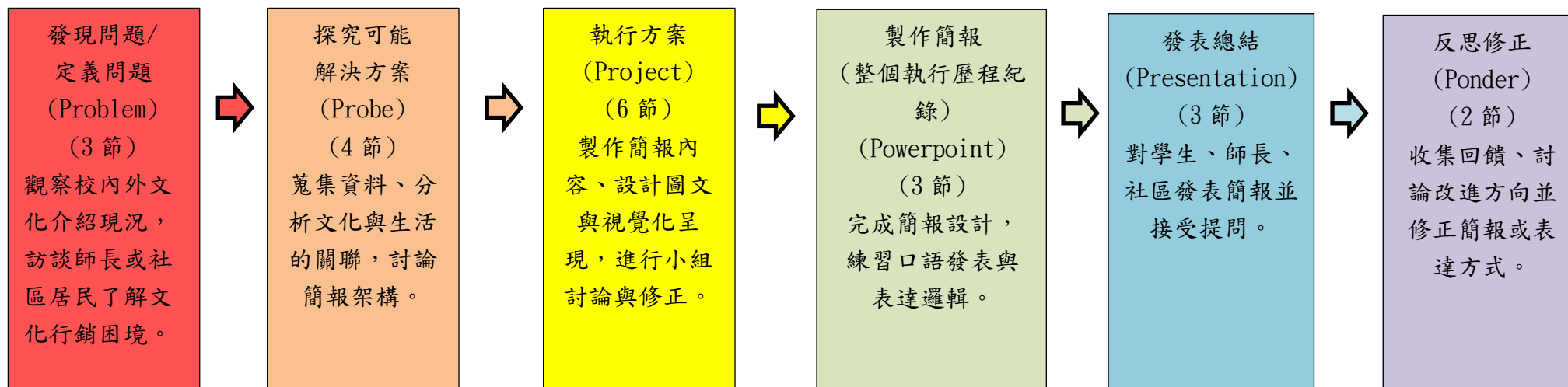


臺南市公(私)立安南區南興國民小學 114 學年度(第一學期)五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	南行天下：家鄉文化小行者	教學節數	本學期共(21)節
學習情境	台江地區擁有豐富的文化資產，如金獅陣、蜈蚣陣、傳統信仰與地方產業，但多數學生對家鄉文化的背景與意義認識有限，甚至無法清楚說明家鄉特色。當學校或社區需要學生擔任文化小解說員或推廣大使時，往往面臨「不知道怎麼介紹」或「缺乏數位行銷表達能力」的困境。 本課程以「數位簡報行銷家鄉文化」為主軸，引導學生運用 Google 工具、簡報軟體，蒐集資料、整理觀點、設計視覺化簡報，化身為小小文化行銷師，推廣台江文化。		
待解決問題 (驅動問題)	如何提升我們運用資訊工具介紹家鄉文化的能力，讓更多人認識台江特色？		
跨領域之 大概念	關聯與交互作用：家鄉文化與居民生活間的連結		
本教育階段 總綱核心素養	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。 EA3：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。 EB2：具備科技與資訊應用的基本素養，並理解數位媒體表達的重要性。		
課程目標	1. 學生能蒐集並分析家鄉文化資料，理解台江特色與居民生活的連結。 2. 學生能運用 Google 工具與簡報軟體，設計數位簡報介紹家鄉文化。 3. 學生能清楚表達文化特色與設計理念，提升數位溝通表達與行銷能力。		
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_____		
	學生分組完成「台江文化小行銷師」數位簡報，簡報內容需介紹至少一項家鄉文化特色（如金獅陣、蜈蚣陣、地方產業），並說明與居民生活的關聯及文化價值。簡報需含視覺設計、重點文字說明，並向同儕、師長或社區發表。		
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)
3	為什麼我們在向他人介紹家鄉文化時，會覺得困難或說不出重點？	1. 認識台江地區的文化資產（如金獅陣、蜈蚣陣、地方信仰）。 2. 探討文化介紹過程中常遇到的挑戰與困難（資料不足、表達不清、內容乏味等）。 3. 討論文化行銷的重要性與實	1. 學生能觀察並描述在生活中遇到的文化介紹或行銷困境。 2. 學生能與同儕合作討論家鄉文化特色，並提出待解決的問題點。 3. 學生能理解文化行銷在推廣家鄉特色中的角色與價值。	1. 討論「當文化小解說員時，我們可能會遇到什麼困難？」 2. 小組訪談學校老師、社區長輩，了解文化介紹現況及困難。 3. 觀察或記錄校內現有文化介紹看板、活動，評估是否能吸引了解台江文化。 4. 製作「發現的問題小記錄」，繪製心智圖或表單紀錄觀察到的困	1. 完成一份「文化介紹現況觀察記錄單」，需包含： ● 現有文化介紹管道或內容 ● 發現的困難或不足 ● 初步討論的解決方向或疑問 2. 小組分享觀察結果，提出至少一項待解決的問題，說明為什麼	1. 台江文化館簡介資料 2. 學校或社區文化看板與展版 3. 心智圖工具（如 coggle、A3 紙筆） 4. 訪談紀錄表、問題觀察單

		際例子。		境與挑戰。	這是需要解決的重點。	
4	我們要如何設計數位簡報或行銷方式，讓大家更容易了解台江文化特色？	1. 學習如何運用 Google 工具、簡報軟體規劃簡報架構。 2. 分析優秀文化簡報或數位行銷案例（影片、簡報、海報）。 3. 蒐集金獅陣、蜈蚣陣、地方信仰或產業的具體資料與故事。 4. 小組討論適合呈現文化特色的數位行銷方式（簡報、影片、電子書等）。	1. 學生能整理出文化介紹內容的重點（如歷史、特色、生活連結）。 2. 學生能規劃數位簡報或行銷作品的初步架構。 3. 學生能合作討論資料整理策略與分工方式。	1. 分析範例（觀看文化簡報、數位行銷作品），討論亮點與不足。 2. 小組討論、製作「文化簡報草稿架構圖」。 3. 蒐集台江文化資料：上網搜尋、訪談、翻閱書籍或館方資料。 4. 規劃簡報內容架構：分頁主題、重點文字、圖像構想。	1. 完成「文化簡報草稿架構圖」，需包含： ● 簡報分頁主題設計 ● 每頁重點內容簡述 ● 簡單圖文配置想法 2. 小組口頭發表草稿架構，接受同儕及師長建議並修正。	1. 優秀文化簡報或行銷影片範例（YouTube、文化館資源） 2. Google 雲端文件、簡報模板 3. 台江文化相關書籍或網站資料 4. 架構圖設計紙、筆或心智圖軟體
6	我們如何將文化資料轉化成吸引人的數位簡報，清楚傳達家鄉文化特色？	1. 學習簡報製作技巧（頁面設計、圖片文字搭配、動畫效果）。 2. 小組合作完成	1. 學生能將文化資料整理轉化為簡報頁面內容。 2. 學生能運用簡報軟體製作具有圖文結合效果的數	1. 學習簡報軟體功能（範本選擇、圖片插入、字型設計、動畫應用）。 2. 分工合作：由組員負責不同分頁主題設計與	1. 完成文化簡報數位初稿： ● 包含完整分頁設計（主題頁、內頁、結尾頁）	1. Google 簡報 / PowerPoint / Canva 2. 學校簡報範本資源或文

		文化簡報初稿，圖文並茂呈現台江文化特色。 3. 強化口語表達與簡報說明邏輯（練習講述每頁內容重點）。	位簡報。 3. 學生能清楚說明簡報設計理念與內容邏輯。	內容撰寫。 3. 小組內進行簡報初稿展示與內部討論，提出修改建議。 4. 修改與優化簡報頁面，增進版面美感與內容精簡度。	● 每頁含有圖片與重點文字 ● 簡單視覺效果設計（如動畫或圖表） 2. 小組內發表簡報初稿，說明設計理念與呈現重點，接受同儕回饋。	化館簡報參考 3. 圖片素材庫（如 CC 授權文化照片） 4. 小組討論單、簡報修改記錄表
3	如何讓我們的簡報內容和口語發表能清楚有力地推廣家鄉文化？	1. 學習簡報發表技巧（語速、語調、肢體語言、互動提問）。 2. 調整簡報版面與內容，增強重點突出效果。 3. 小組演練文化簡報發表，模擬正式發表場合。	1. 學生能清楚、流暢地表達簡報內容與文化特色。 2. 學生能優化簡報版面設計，使重點更加明確。 3. 學生能掌握發表技巧，增強台風與溝通表達力。	1. 教師示範簡報發表技巧（語速調整、視線交流、互動設計）。 2. 小組檢視並微調簡報頁面（重點字型、圖文比例、動畫節奏）。 3. 小組模擬簡報發表：每位組員練習負責的簡報部分。 4. 小組內互評發表效果，提出具體建議，調整發表策略。	1. 完成文化簡報正式版： ● 簡報頁面經優化（重點文字清楚、圖文搭配適當） ● 動畫效果適度、流暢 2. 小組進行完整簡報演練： ● 每位組員能清楚表達負責部分 ● 發表語速、語調、表情、互動良好 ● 接受師生回饋並記錄改進重點	1. 簡報範例影片、名人演講片段（TED、文化推廣簡報） 2. 學校簡報設計教學簡報 3. 小組發表互評單、改進記錄表

3	如何透過簡報發表，讓更多人了解台江文化的特色與價值？	1. 學生完整呈現文化簡報成果，向師生或社區發表介紹家鄉文化特色。 2. 學生學習接受同儕、師長回饋意見，強化溝通與反思能力。 3. 學生體驗公開發表，學習如何應對觀眾提問與互動。	1. 學生能完整發表簡報作品，清楚說明台江文化特色與簡報設計理念。 2. 學生能傾聽、紀錄他人回饋意見，並反思改進方向。 3. 學生能進行基本的現場應答與互動表達。	1. 小組依序上台進行完整簡報發表，說明文化主題與設計重點。 2. 發表後進行問答與回饋：觀眾提出問題或建議，小組回應並記錄。 3. 全班共同討論優秀簡報特點與改進方向。 4. 填寫「發表回饋與反思單」，整理收穫與後續改進想法。	1. 完成公開簡報發表： ● 能清楚介紹文化特色、簡報設計亮點 ● 能完整呈現圖文並茂的簡報頁面 ● 能針對觀眾提問進行簡單應答 2. 完成「發表回饋與反思單」，包含： ● 他人給予的回饋重點 ● 自己的收穫與改進方向	1. 學校禮堂或教室投影設備 2. 發表回饋與反思單 3. 簡報作品（數位版） 4. 觀摩評分單（供同儕、師長記錄優點與建議）
2	我們在文化簡報發表後，從回饋中學到了什麼？該如何改進與提升？	1. 學生整理發表過程中收到的同儕與師長回饋。 2. 學生檢視簡報內容與表達技巧，討論可改進之處。 3. 學生修正簡報內容或發表策略，強化表達	1. 學生能清楚說明同儕或師長給予的具體回饋。 2. 學生能主動提出改進簡報或表達方式的想法。 3. 學生能合作修正作品，並了解反思與改進的重要性。	1. 小組討論與統整觀眾回饋意見，完成「改進計畫單」。 2. 分析發表錄影或觀摩紀錄，檢討表現優缺點。 3. 修正簡報作品：微調文字、圖像配置或動畫節奏。 4. 討論如何在未來文化推廣活動中運用改進經	1. 完成「改進計畫單」，內容包含： ● 收到的主要回饋意見 ● 小組討論後決定的改進方向 ● 修正重點與原因說明 2. 簡報作品修正版（若有修正），或書面記錄改進方案與	1. 發表錄影（若有錄製） 2. 改進計畫單、回饋單 3. 小組討論記錄表 4. 簡報修正資源（圖片、範本等）

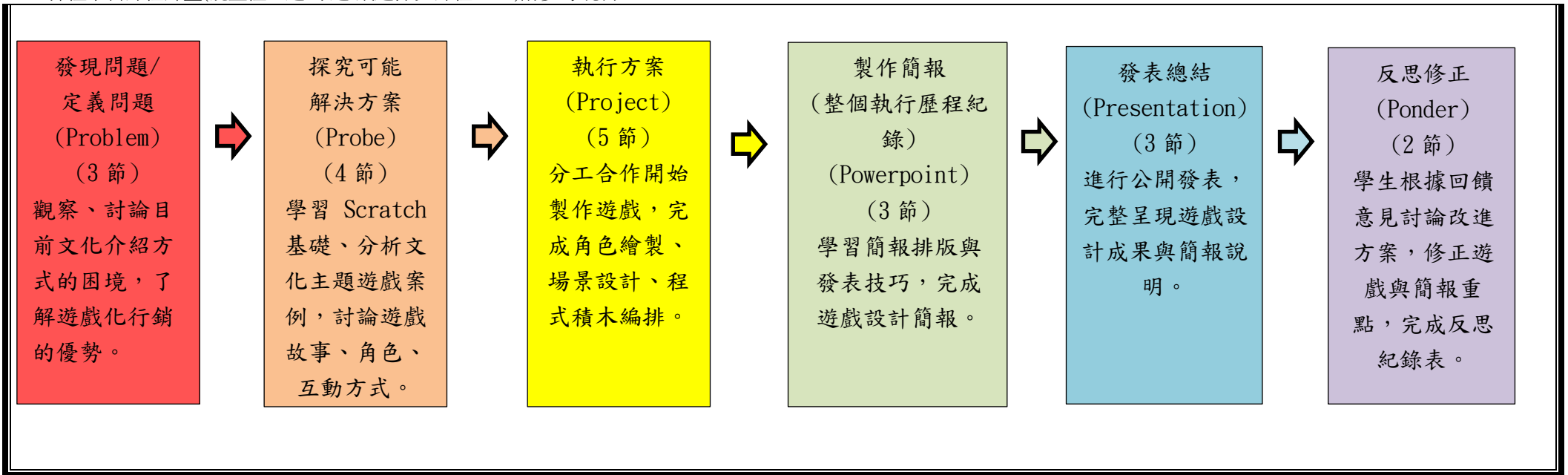
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-PBL)附參考說明

		效果與版面設計。		驗。	想法。	
--	--	----------	--	----	-----	--

◎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(私)立安南區南興國民小學 114 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	南行天下：文化遊戲創新隊	教學節數	本學期共(20)節
學習情境	台江地區擁有獨特的民俗文化(如金獅陣、蜈蚣陣)及地方產業,但對於許多學生來說,文化內容既陌生又難以記憶。本課程以 Scratch 遊戲設計為載體,引導學生將文化故事、特色轉化為簡易互動遊戲,藉此深入理解文化意涵並提升數位應用能力,同時讓文化行銷更具趣味性與吸引力。		
待解決問題 (驅動問題)	我們要如何設計出有趣又能介紹家鄉文化的互動遊戲？		
跨領域之 大概念	交互作用：文化、科技與生活的互動影響		
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。 EA3：具備擬定計畫與實作的能力，能應用創新思考於日常生活。 EB2：具備科技與資訊應用的基本素養，並理解數位工具與媒體的影響。		
課程目標	1. 學生能運用 Scratch 設計簡易遊戲表現家鄉文化特色。 2. 學生能將文化資料轉化為遊戲故事或角色。 3. 學生能在遊戲設計中展現合作精神與問題解決能力。		
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_____		
	學生分組設計以金獅陣、蜈蚣陣或地方產業為主題的互動遊戲，內容需結合遊戲化元素並融入家鄉文化特色，搭配簡報介紹遊戲設計理念與規則，進行校內或社區發表分享。		
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)
3	為什麼用傳統說明方式介紹家鄉文化不易吸引人？遊戲化行銷有什麼好處？	1. 認識台江文化現況與文化介紹的挑戰。 2. 探討文化推廣中現有方式的不足與改善空間。 3. 認識遊戲化行銷的特色與優勢。	1. 學生能觀察文化介紹現況並說明存在的問題。 2. 學生能解釋遊戲化行銷的優勢與特色。 3. 學生能初步提出以遊戲行銷文化的想法。	1. 觀察校內文化看板、展版或介紹內容，記錄優缺點。 2. 小組體驗並討論互動遊戲的吸引力與特色。 3. 製作「文化行銷問題心智圖」，統整觀察與討論結果。 4. 小組口頭分享心智圖內容，接受同儕提問。	1. 完成「文化行銷問題心智圖」，包含現況問題、遊戲化優勢、初步行銷想法。 2. 小組分享並接受簡單提問回饋，記錄改進方向。	1. 校內文化看板與展版、文化館簡介資料。 2. 範例互動遊戲或數位行銷案例影片。 3. 心智圖工具 (A3 紙或線上工具)。 4. 小組討論記錄單、觀察記錄表。

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

4	我們的文化遊戲可以設計成什麼形式？故事、角色、互動怎麼規劃？	1. 學習 Scratch 基礎操作與介面功能。 2. 觀摩分析文化主題遊戲案例，了解設計亮點與邏輯。 3. 規劃遊戲故事、角色、場景與基本互動方式。	1. 學生能說明遊戲基本組成元素（故事、角色、場景）。 2. 學生能初步規劃文化遊戲的設計構想與內容。 3. 學生能繪製簡易遊戲設計草圖，並說明設計理念。	1. 學習 Scratch 介面與基本操作（角色建立、場景設計、簡單積木）。 2. 觀摩文化遊戲範例並討論特色與改進想法。 3. 小組討論設計遊戲故事背景、角色特色、互動方式。 4. 繪製「遊戲設計草圖」，完成設計構想初稿並口頭分享。	1. 完成「遊戲設計草圖」，包含遊戲主題、故事簡介、角色場景配置、主要互動設計。 2. 小組發表設計草圖並接受同儕與師長建議。	1. Scratch 教學資源、操作手冊。優秀文化主題遊戲範例影片。 2. 草圖繪製工具（A3 紙、彩筆、白板筆）。 3. 小組討論單、設計構想紀錄表。
5	我們如何開始製作文化遊戲並克服設計中的困難？	1. 學習 Scratch 編輯進階技巧（事件控制、變數、簡單判斷式）。 2. 分工合作完成角色、場景繪製與程式編排。 3. 小組進行遊戲初稿測試與問題修正。	1. 學生能完成遊戲初稿的角色、場景與基本互動功能。 2. 學生能說明遊戲設計邏輯與挑戰解決歷程。 3. 學生能合作測試遊戲並提出改進意見。	1. 小組分工設計角色造型、場景背景、主要互動積木。 2. 撰寫「設計日誌」記錄製作進度與挑戰。 3. 小組內進行遊戲初稿測試與討論改進方案。 4. 完成遊戲初稿並進行內部發表與同儕建議收集。	1. 完成文化遊戲初稿並進行小組內發表。 2. 撰寫設計日誌，內容包含進度、問題、改進方案。	1. Scratch 編輯軟體與進階教學資源。 2. 遊戲測試記錄表、設計日誌模板。 3. 小組討論單、問題記錄表。
3	如何清楚介紹我們的遊戲設計理念與文化內涵？	1. 學習簡報製作技巧（版面設計、重點整理、視覺搭配）。 2. 學習口語表達與發表技巧（語速、語調、肢體語言）。 3. 製作遊戲設計簡報並進行模	1. 學生能製作清楚表達設計理念與文化特色的簡報。 2. 學生能掌握簡報設計的版面美感與內容條理。 3. 學生能練習完整發表並接受同儕回饋。	1. 學習簡報範本、版面設計與視覺搭配技巧。 2. 小組製作遊戲設計簡報（包含故事背景、角色、互動方式、遊戲亮點）。 3. 模擬簡報發表，進行小組互評與修正。 4. 記錄同儕與師長的建議並討論改進方	1. 完成遊戲設計簡報初稿並進行模擬發表。 2. 完成簡報發表互評紀錄，說明改進方向。	1. 簡報範本與設計教學資源。 2. 投影設備或螢幕模擬發表場域。 3. 簡報互評單、改進建議紀錄表。

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

		擬發表。		向。		
3	如何呈現我們的文化遊戲並引起觀眾興趣？	- 學生進行完整遊戲簡報發表，介紹遊戲設計理念、故事背景與互動亮點。 - 學生學習現場應答與互動技巧，增強台風與溝通表達力。 - 學生學習傾聽回饋意見，強化改進意識與態度。	- 學生能完整發表遊戲設計與簡報內容。 - 學生能進行現場互動問答並回答觀眾提問。 - 學生能傾聽與紀錄回饋意見，說明改進方向。	- 小組上台進行完整簡報與遊戲發表。 - 接受觀眾（同儕、師長、社區）提問與建議。 - 小組記錄發表回饋重點並討論改進方向。 - 填寫「發表回饋與反思單」。	- 完成遊戲簡報與發表，內容完整、表達流暢、互動良好。 - 完成「發表回饋與反思單」，內容包含回饋重點、改進想法。	- 發表場地（投影設備、音響器材等）。 - 發表回饋與反思單。 - 同儕互評表、師長建議單。
2	我們在遊戲設計與發表中學到了什麼？該如何改進並提升？	- 學生整理發表過程中收到的回饋意見。 - 學生檢視遊戲設計與簡報內容的優缺點。 - 學生討論修正方向並完成改進方案或修正版作品。	- 學生能歸納並說明主要回饋重點。 - 學生能提出具體的改進計畫或想法。 - 學生能合作完成遊戲或簡報的修正重點。	- 小組討論整理回饋單與互評表，統整回饋重點。 - 撰寫「改進計畫單」，記錄修正方向與改進重點。 - 小組合作修正遊戲或簡報內容。 - 比較修正前後作品，討論改進成效與收穫。	- 完成「改進計畫單」，說明回饋重點與修正方向。 - 呈現修正後重點內容（遊戲或簡報）。 - 撰寫簡短反思紀錄（小組或個人）。	- 回饋單、互評表、發表紀錄資料。 - 改進計畫單、反思紀錄表。 - Scratch 編輯資源、簡報編輯工具。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。