

臺南市公立左鎮區左鎮國民小學 114 學年度(第 1 學期)四年級彈性學習 西拉雅 E 起來 課程計畫

課程名稱	歷史文化的西拉雅	實施年級 (班級組別)	四	教學節數	本學期共(63)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:以資訊科技體察人與宗教的關聯，並透過參訪、探索及多元表徵，表達二者之間之關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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 。 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	探索體驗學校所在地區的環境，透過習得之資訊素養深化認識自身生活的環境。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
表現任務	1. 學生繪製與分享西拉雅公廨地圖。 2. 學生繪製與分享噶瑪噶居寺境內圖與動畫。 3. 學生繪製與分享左鎮區教堂分佈地圖與動畫。 4. 學生製作完成植物染。 5. 學生繪製與分享左鎮桶仔雞動畫。				
課程架構脈絡					
左鎮的阿立祖(15) 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。 ➡ 左鎮的寺廟 (15) 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。 ➡ 左鎮的教堂 (12) 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。 ➡ 左鎮的傳統西拉雅服飾(12) 具備理解與關心本土事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 ➡ 左鎮的美食(9) 具備理解與關心本土事務的素養，並認識與包容文化的多元性。					

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	15	左鎮的阿立祖	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 西拉雅的阿立祖信仰。	1. 學會使用資訊科技尋找左鎮的西拉雅公廨地點。 2. 利用資訊科技製作學校到左鎮各公廨的探查地圖。 3. 學生用 Word 製作心得報告。	1. 使用 Google 尋找左鎮的西拉雅公廨地點。 2. 利用 Inkscape 製作學校到左鎮各公廨的探查地圖並實地踏查。 3. 學生分享探查過程的心得報告	1. 完成公廨探查地圖。 2. 探查地圖的準確性及報告內容的完整性。 3. 口頭發表心得報告	1. 西拉雅族阿立祖及藏傳佛教信仰的學習單 2. 提供「西拉雅公廨地圖範例」、「阿立祖信仰介紹手冊」 3. Inkscape+Tinkercad 小創客動手畫(第一章)
第 6~10 週	15	左鎮的寺廟	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 左鎮地區藏傳佛教寺院噶瑪噶居寺	1. 能透過資訊科技蒐集資料的方式了解藏傳佛教的噶瑪噶居寺以及地方信仰中心北極殿的地理位置與歷史 2. 能透過實地踏查了解這些地方的實際情況 3. 能製作介紹噶瑪噶居寺的動畫。	1. 透過 Inkscape 製作繪製噶瑪噶居寺境內圖示。 2. 學生實地拍攝寺廟特色並製作報告 3. 運用 Scratch 製作介紹噶瑪噶居寺的動畫。	1. 參訪信仰中心計畫及攜帶物品和分配工作的學習單。 2. 繪製噶瑪噶居寺地圖。 3. 口頭發表自己的噶瑪噶居寺的動畫。	1. 參訪信仰中心計畫及攜帶物品和分配工作的學習單 2. Inkscape+Tinkercad 小創客動手畫(第二章) 3. 提供「噶瑪噶居寺及北極殿的歷史資料」、「寺廟建築特色圖集」。 4. Scratch 3.0 程式積木 x 機器人(第一章)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 11~14 週	12	左鎮的教堂	資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 左鎮地區的兩大教堂：左鎮教會與岡林教會。	1. 能透過資訊科技蒐集資料的方式了解左鎮區教堂的地理位置與歷史 2. 能透過實地踏查了解這些地方的實際情況。 3. 能製作左鎮教會、岡林教會的介紹動畫。	1. 透過 Inkscape 製作介紹這兩處教會的地圖。 2. 利用平板電腦的照相功能紀錄左鎮教會、岡林教會的教堂特色，訪談教堂相關人士。 3. 透過 Scratch 製作介紹教會的動畫。	1. 繪製教堂地圖。 2. 口頭發表自己的左鎮教會、岡林教會動畫。	1. Inkscape+Tinkercad 小創客動手畫。(第三章) 2. Scratch 3.0 程式積木*機器人。(第二章) 3. 提供「左鎮教會與岡林教會的歷史簡介」。
第 15~18 週	12	左鎮的傳統西拉雅服飾	資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 科 E2 了解動手實作的重要性。	1. 左鎮傳統的西拉雅服飾。 2. 植物染的工藝文化，植物染的技術原理。 3. 西拉雅服飾的設計理念	1. 能透過網路蒐集左鎮地區西拉雅服飾 2. 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程，學會植物染。 3. 能繪製設計出西拉雅服飾	1、透過 Scratch 製作介紹左鎮傳統西拉雅服飾樣式的動畫，將西拉雅服飾印製馬克杯上，製作成我的西拉雅馬克杯。 2、利用樹枝跟植物等天然素材，從構圖與顏色的搭配，活用槌染技巧，在布面上留下最美的顏色。 3、學生使用 Inkscape 設計繪	1. 口頭發表左鎮傳統西拉雅服飾動畫，展示我的西拉雅馬克杯。 2. 發表植物染作品。 3. 展示設計的西拉雅服飾	1. Scratch 3.0 積木程式*機器人(第三章) 2. 提供「西拉雅服飾設計範例」、「植物染技術手冊」、「Scratch 服飾動畫範例」。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						製西拉雅服飾樣式並進行發表。		
第 19~21 週	9	左鎮的美食	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 科 E2 了解動手實作的重要性。	左鎮桶仔雞	1. 能透過網路蒐集左鎮地區人氣美食：桶仔雞的商家。 2. 能訪問左鎮桶仔雞商家，了解如何製作桶仔雞。 3. 利用資訊科技製作介紹左鎮著名的桶仔雞動畫。	1. 能透過網路蒐集左鎮地區人氣美食：桶仔雞的商家，做成摘要。 2. 學生訪問商家並記錄桶仔雞製作過程。 3. 運用 Scratch 製作介紹左鎮桶仔雞的動畫。	1. 左鎮桶仔雞摘要檔案。 2. 學生訪問商家的態度與訪問紀錄表。 3. 口頭發表左鎮桶仔雞的動畫。	1. Scratch 3.0 積木程式*機器人(第五章)(第四章) 2. 提供「Scratch 美食動畫設計範例」。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立左鎮區左鎮國民小學 114 學年度(第 2 學期)四年級彈性學習 西拉雅 E 起來 課程計畫

課程名稱	歷史文化的西拉雅	實施年級 (班級組別)	四	教學節數	本學期共(63)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	以資訊科技體察人與宗教的關聯，並透過參訪、探索及多元表徵，表達二者之間之關係				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	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。 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	探索體驗學校所在地區的環境，透過習得之資訊素養深化認識自身生活的環境				
配合融入之領域或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育	
表現任務	1. 學生分享拔馬文物館拍攝成果與動畫。 2. 學生分享自製的 Scratch 史前動物動畫。 3. 學生分享自製左鎮公車路網地圖。 4. 學生分享自製的 Scratch 破布子製作動畫。				
課程架構脈絡					
拔馬文物館(15) 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。 ➡ 左鎮的史前世界 (15) 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。 ➡ 左鎮的機關(18) 具備理解與關心本 土事務的素養，並 認識與包容文化的 多元性。 ➡ 左鎮的特色產業 (15) 具備理解與關心本 土事務的素養，並 認識與包容文化的 多元性。					

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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	15	拔馬文物館	資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	1、認識左鎮在地的拔馬文物館。	1、能透過資訊科技紀錄文物館內的各項文物。 2、能製作介紹拔馬文物館動畫。	1. 以平板電腦拍攝館內的重要館藏文物。 2. 以 Scratch 製作拔馬文物館的介紹動畫。	1、拔馬文物館拍攝照片發表 2、口頭發表拔馬文物館動畫	1. 1.Scratch 3.0 積木程式*機器人(第五章) 2. 提供「拔馬文物館館藏介紹手冊」、「動態海報設計範例」、「平板拍攝技巧指南」。
第 6~10 週	15	左鎮的史前世界	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	1、左鎮在地的化石產地 2、左鎮的史前世界	1. 能透過資訊科技尋找出左鎮在過去有哪些著名的出土化石。 2. 能透過資訊科技找出史前時代左鎮有哪些動物存在，並繪製出左鎮的史前世界。 3. 能製作出左鎮史前世界動畫。	1. 以平板電腦拍攝左鎮化石園區館內的重要館藏出土化石。 2. 以 Inkscape 劃出左鎮的「史前動物園」。 3. 運用 Scratch 程式讓史前動物動起來，重現左鎮的史前世界動畫。	1、化石出土區的照片發表。 2、展示左鎮史前世界電腦繪圖。 3、口頭發表左鎮史前世界動畫。	1、參訪計畫及攜帶物品和分配工作的學習單 2、Inkscape+Tinkercad 小創客動手畫(第四章) 3、Scratch 3.0 積木程式*機器人(第六章) 4、提供「左鎮化石資源圖集」、「Inkscape 與 Scratch 操作指南」、「史前動物介紹手冊」。
第 11~16 週	18	左鎮的機關	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問	左鎮區的機關(公所、圖書館、衛生所、	1、能透過資訊科技尋找出左鎮	1、利用 Inkscape 製作左鎮區的	1、發表左鎮區各機關	1、Inkscape+Tinkercad 小創客動手畫(第

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			題。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 科 E2 了解動手實作的重要性。	國中、公園和市場)。	地區的機關。 2、能運用資訊科技製作左鎮區各機關的介紹動畫。	機關地圖。 2、運用 Scratch 程式製作介紹左鎮區的機關(公所、圖書館、衛生所、國中、公園和市場)的動畫。	地圖。 2、口頭發表左鎮區各機關動畫。	五章) 2、Scratch 3.0 積木程式*機器人(第七章)
第 17~21 週	15	左鎮的特色產業	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。	破布子	1、能透過資訊科技尋找出左鎮地區的特色產業—破布子並製作摘要。 2、能利用資訊科技製作破布子的動畫。	1、透過資訊科技搜尋左鎮地區的特色產業—破布子的相關資料，並使用 Word 製作摘要。 2、利用 Scratch 製作介紹破布子的動畫。	1、發表並繳交破布子摘要資料。 2、口頭發表破布子動畫。	1、Scratch 3.0 積木程式*機器人(第八章)