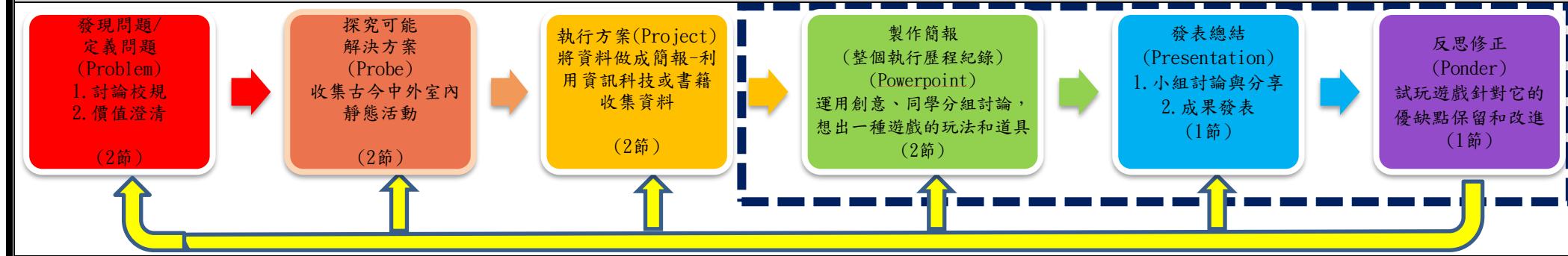


臺南市公立新營區新泰國民小學 114 學年度(第一學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

| | | | |
|-----------------|--|------|---------------|
| 專題名稱 | 擁抱新泰-做出好玩迷人的高樓層遊戲(上) | 教學節數 | 本學期共 (11) 節 |
| 學習情境 | 學校規定不能在走廊奔跑、大聲喊叫，但是下課時間只有 10 分鐘，到操場玩一下子就上課了，讓下課 10 分鐘在教室外變得有趣，又能消耗體力，因此提出專題學習。 | | |
| 待解決問題 (驅動問題) | 想好好下課玩遊戲，怎麼樣在不違反校規的情況下，在高樓層的高年級也能玩有趣又喜歡的遊戲呢？ | | |
| 跨領域之 大概念 | 互動與關聯-探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性 | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 | 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-A3 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。 | | |
| 課程目標 | 理解校規的規定，擬定計畫設計遊戲內容製作道具，思考並處理下課遊玩的問題，充實學校生活。 | | |
| 表現任務 (總結性) | 任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 書面類簡報 <input type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他 _____ 遊戲大觀園： 學生以 5-6 人一組(約 4-5 組)，透過小組與合作，理解校規的規定做出符合校規的高樓層遊戲方式及道具，並且將資料做成簡報與同學分享。 | | |

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 |
|------------------|-----------------|---|----------------------------------|--|----------------|----------------------------------|
| 第 11-12 週 (2) | 校規行不行？ | 討論校規的規定優缺點 | 同學針對校規的思辨分析及理解。 | 1. 討論校規 2. 價值的澄清 | 參與討論、課堂 問答 | 學校校規 新聞報導： 法規制定的 由來 |
| 第 13-16 週 (4) | 古今室內遊戲哪種適合？ | 比較國內古今的室內 (靜態)活動 國外古今的室內 (靜態)活動比較適合。 | 同學利用資訊科技 或書籍蒐集資料。 | 1. 同學分組 2. 收集古今室內靜 態活動 3. 將資料做成簡報 | 分組討論 收集資料 | 遊戲百科大 全 PPT 學習單：我 玩過的遊戲 |
| 第 17-18 週 (2) | 這個遊戲好不好？ | 想出遊戲的玩法及道 具並把它做出來。 | 運用創意、同學分 組討論想出一種遊 戲的玩法和道具。 | 1. 同學小組討論與分 享 2. 各組實作 | 分組 實作 | PPT：遊戲大 挑戰 |
| 第 19-21 週 (3) | 我找到它了嗎？小試身 手 | 試玩遊戲針對它的優 缺點保留和改進 | 透過小組創作完成 並因應狀況加以改 進。 | 1. 小組討論與分享 2. 成果發表 | 觀摩與學習 | 小組報告資 料 小組 PPT |
| 總節數 | 11 | | | | | |

臺南市公立新營區新泰國民小學 114 學年度(第二學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

| | | | |
|----------------------------|--|------|------------------|
| 專題名稱 | 擁抱新泰-做出好玩迷人的高樓層遊戲(下) | 教學節數 | 本學期共 (10) 節 |
| 學習情境 | 延續上學期的學習讓遊戲內容更多樣性進而推廣到校內其它年級中，讓其他年級的同學也能一同享受高樓層遊戲。 | | |
| 待解決問題 (驅動問題) | 如何把室內遊戲的特性及有趣的特性，進化將校園客製化成一個安全又好玩的遊戲場地呢？ | | |
| 跨領域之 大概念 | 互動與關聯-探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性 | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 | 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-A3 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。 | | |
| 課程目標 | 具備問題的思考能力，設計遊戲內容製作道具，因應其他年級也想下課在室內遊玩的問題，以創新思維充實學校生活。 | | |
| 表現任務 (總結性) | 任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他 遊戲大進擊： 學生以 5-6 人一組(約 4-5 組)，透過小組與合作，實際做出設計的遊戲，推廣到校內各個班級中。 | | |
| PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡) | | | |

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



| 教學期程 (節數) | 單元問題 | 學習內容(校訂) | 學習目標(說明) | 學習活動 | 單元任務 (學習評量) | 學習資源 |
|------------------|-------------|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------|-----------------------|
| 第 1-2 週 (1) | 這個遊戲可以嗎？ | 同學分組腦力激盪提出可行的遊戲方式並將它設計出來 | 蒐集、開發與運用各項資源的知能，培養協同合作的素養。 | 學生討論上學期提出的遊戲方式的優劣及改進的地方。 | 分組練習 | 各組報告 PPT |
| 第 3-6 週 (4) | 這個遊戲適合誰？ | 同學做出遊戲的道具及玩法，並替遊戲想名稱及適合的年段。 | 同學溝通與合作，並發揮正向影響力，開發適合其它年段的遊戲。。 | 1. 全班分組 2. 學生腦力激盪想出可以在高樓層玩的遊戲 | 分組實作 | 新聞報導： 遊戲適合的場所及安全法規 |
| 第 7-9 週 (3) | 遊戲大會師行不行？ | 邀請其它年段的同學試玩創作出來的遊戲。 | 同學學習多元溝通技巧，營造良好的人際關係。 | 學生分享及展示彼此的遊戲內容與道具 | 觀摩與學習 | 各組遊戲設計流程表及遊玩方式介紹板 |
| 第 10-11 週 (2) | 這個遊戲”進擊”了嗎？ | 同學討論製作遊戲及試玩的過程中心得與感想的書寫。 | 具備問題的思考能力，經由創意經營學校生活。 | 學生書寫學習單及發表感想 | 學習單 | 遊戲大觀園 學習單 |
| 總節數 | 10 | | | | | |

臺南市公立新營區新泰國民小學 114 學年度(第一學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

| | | | | | | |
|--|--|------|------------------|--|--|--|
| 專題名稱 | 健康食「糖」(上) | 教學節數 | 本學期共 (10) 節 | | | |
| 學習情境 | 學校的老師一直強調不要吃太多含糖食品，學校的校本課程是「糖鐵」且臺南的飲食中大多會添加「糖」增加美味，含「糖」的食品就一定不好嗎？藉由此課程認識糖的種類及製造過程與糖在食物中所扮演的角色，進而能享受美味也能兼顧身體健康 | | | | | |
| 待解決問題 (驅動問題) | 「加糖」食品對身體不好的迷思？我們要如何運用糖和控糖？ | | | | | |
| 跨領域之 大概念 | 互動與關聯-探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性 | | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 | 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-A3 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。 | | | | | |
| 課程目標 | 網路資料搜尋歸納與整理，探索各種糖的製造過程及其糖製品，並擬定健康的飲食計畫。 | | | | | |
| 表現任務 (總結性) | 任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他 _____ | | | | | |
| 蜜糖尋寶--製作簡報說出糖的種類及營養成分及知道糖在食物中扮演的角色及優缺點，並在日常生活中學習善用糖與控制含糖量。 | | | | | | |
| PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡) | | | | | | |

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



| 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 |
|-----------------|---------------|-------------------------|---|--|----------------|--------------------------|
| 第 1-2 週 (2) | 甜滋滋的糖沒有告訴你的祕密 | 觀賞繪本分辨繪本內糖的種類和功用 | 1. 能專心聆聽繪本故事，並提問問題。 1. 2. 察覺含糖食物對人體的影響. 觀察食物中的含糖量。 | 1. 繪本閱讀： 甜滋滋的糖沒有告訴你的祕密 2. 學生對內容的提問 | 參與討論、 口頭評量 | PPT:糖的種類與區別 繪本:糖的神奇魔力 |
| 第 3-4 週 (2) | 含糖知多少？ | 自己飲食習慣的經驗。 | 察覺自己每天吃的含糖量。 | 書寫學習單食物中含糖量的多寡對健康的影響 | 分組討論 學習單 | 影片:糖沒有告訴你的是 |
| 第 5-6 週 (2) | 「覓」糖種類有幾種？ | 網路資源： 糖的種類、製作過程及營養成分 | 學習運用科技書刊及網路媒體等蒐集資料。 | 分組討論、互助合作利用科技資訊、報章雜誌找資料 | 分組 實作 | 各組搜尋的資訊彙整 PPT 糖種類的學習單 |
| 第 7-10 週 (4) | 「報」給大家知道 | 分組製作的海報並說明如何運用和控制糖。 | 培養專心聆聽他人的發表及團隊成員合作之素養 | 整理資料並製作成海報，上台發表，說明在日常生活中如何運用糖和控制含糖量。 | 分組實作 觀摩與學習 | 各組的彙整 PPT 各組海報製作 |
| 總節數 | 10 | | | | | |

臺南市公立新營區新泰國民小學 114 學年度(第二學期)六年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

| | | | |
|-----------------|--|--|-----------------|
| 專題名稱 | 健康食「糖」(下) | 教學節數 | 本學期共 (8) 節 |
| 學習情境 | 延續上學期的課程發揮「糖」的功能，解開「糖」的迷思後，在美味與健康間取得最大的 CP 值。 | | |
| 待解決問題 (驅動問題) | 如何在美味與健康的前提下吃得開心吃得健康？在製作低糖早餐中尋找答案與省思。 | | |
| 跨領域之 大概念 | 互動與關聯-探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性 | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 | 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-A3 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。 | | |
| 課程目標 | 網路資料搜尋歸納與整理，與同學合作擬定健康的飲食計畫，並實踐做早餐料理。 | | |
| 表現任務 (總結性) | 任務類型： <input type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input type="checkbox"/> 展演類 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____ | |

早餐報報-試作一道營養低糖的早餐，用科技設備錄下來與同學分享，在分享與討論的過程中，發現自製早餐的含糖量問題，並再次尋求解決的方案。

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 |
|------------------|-------------|--|-----------------------|---|----------------|--|
| 第 12-13 週 (2) | 吃對早餐改變易胖體質？ | 網頁：【吃對早餐改變易胖體質！低糖早餐這樣吃】 https://www.youtube.com/watch?v=jdgpdI7g7X0 | 1. 能聆聽影片介紹，觀察哪些是低糖食物。 | 1. 影片導讀： 【吃對早餐改變易胖體質！低糖早餐這樣吃】 2. 內容提問 | 參與討論、課堂問答 | 影片資源：吃對早餐改變易胖體質！低糖早餐這樣吃】 https://www.youtube.com/watch?v=jdgpdI7g7X0 新聞報導：早餐的重要性及正確的選擇 |
| 第 14 週 (1) | 我的早餐營養嗎？ | 學生的早餐有哪些食物 | 檢視自己的早餐是否符合低糖飲食？ | 1. 學生說明每天的早餐內容 2. 反思學生本身的早餐是否含高糖成分 | 分組討論 學習單 | 學習單： 1. 食物金字塔 2. 我的早餐與健康餐盤 |
| | 這樣的早餐健康美 | 學生設計早餐菜單 | 1. 寫出一道健 | 1. 學生設計一道營養符 | 分組 實作 | PPT:早餐金字塔 |

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

| | | | | | | |
|------------------|----------------|--|---|--|-------|---|
| 第 15-16 週 (2) | 味嗎？ | | 康的早餐料理，並說明做法。 2. 學生 | 合健康的早餐。 2. 同學分享 | | PPT:各組彙整的資料 |
| 第 17-19 週 (3) | 早餐大集合-健康美味一百分？ | 1. 學生在家實際做出的料理 2. 用數位器材記錄下來的影片並在課堂上與同學分享。 | 1. 做出一道低糖的早餐。 2. 學會用相機記錄下來 3. 知道如何與同學分享 | 1. 實際做出一道料理，用數位器材記錄下來。 2. 在分享與討論的過程中，發現自製早餐的含糖量問題，並再次尋求解決的方案。 | 觀摩與學習 | 各組的早餐料理設計 PPT:做早餐的安全美味守則 各組 PPT 及照片分享 |
| 總節數 | 8 | | | | | |