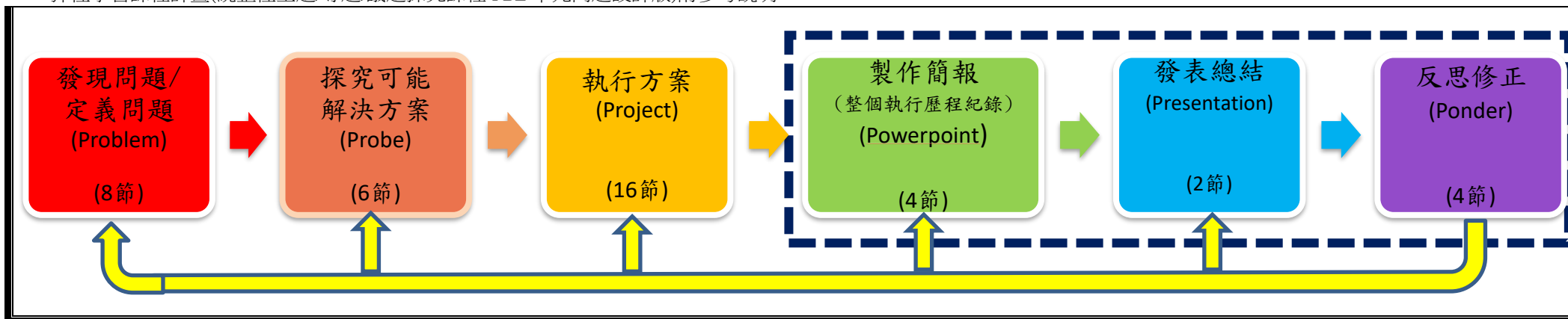


臺南市公(私)立七股區樹林國民小學 114 學年度(第一學期)四年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	樹林的今昔：打造社區地圖	教學節數	本學期共(40) 節
學習情境	樹林社區雖然擁有獨特的人文景點與自然環境，但常被觀光客忽略。近日，台積電志工、地方里長與學校老師紛紛向學生發出委託，希望孩子們能利用自身所學，發揮創意，設計出一張能讓外地人看懂、玩得懂的「社區導覽地圖」。孩子們將在探索過程中，進行實地踏查、資料整理、空拍實作、圖像創作與簡報設計，從而認識自己的家鄉，並嘗試解決真實世界的問題。		
待解決問題 (驅動問題)	要怎麼設計一張能幫助觀光客了解樹林社區、發掘在地特色的導覽地圖？		
跨領域之 大概念	社區認同 × 創意思考 × 數位科技		
本教育階段 總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作		
課程目標	1. 能主動觀察社區需求，定義問題並構思解決方案。 2. 能運用行動裝置、空拍機與簡報工具，製作具實用性與創意性的導覽地圖。 3. 能與同儕進行分工合作，整合資料與圖像資訊，完成任務。 4. 能透過簡報與分享，清楚表達作品構想與學習歷程，並進行反思修正。		
表現任務 (總結性)	任務類型： <input checked="" type="checkbox"/> 資訊類簡報 <input type="checkbox"/> 書面類簡報 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 校內師長 <input checked="" type="checkbox"/> 家長 <input checked="" type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	小組合作完成「樹林社區觀光導覽地圖」，內容依學生進行脈絡可包含：景點／美食／故事／交通／圖示／說明文字，並透過簡報介紹地圖製作歷程與亮點。地圖需具備實用價值、創意設計與社區特色。期末進行公開發表並接受回饋		
PBL 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)			



本表為第一單元 發現問題/定義問題單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)

單元核心問題	社區志工、里長與老師為什麼找我們幫忙？他們希望我們幫忙做什麼？我們真的能幫得上忙嗎？	教學期程	第1週至第4週 (共4週)	教學節數	8節 320分鐘
學習內容(校訂)	1. 問題歸納與分類 2. 訪談規劃與問題設計 3. 心智圖繪製				
學習目標	1. 能閱讀與整理委託信內容，釐清委託者的主要困擾與需求。 2. 能分組合作歸納觀察到的問題，使用心智圖紀錄與分類。 3. 能提出訪談問題，完成訪談計畫並整理記錄。				
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動			
8節	1. 「你從委託信中看到什麼？這些人為什麼來找我們？」 2. 「如果今天你是觀光客，會覺得在這裡玩容易還是困難？為什麼？」 3. 「你覺得我們可以幫上什麼忙？」 4. 「如果我們真的要幫忙，我們第一步可以做什麼？」 5. 「怎麼問問題才可以真正了解他們	1. 閱讀並討論委託信內容，標記重點、提出問題。 2. 利用便利貼寫出觀察到的問題點，全班分類貼訊息牆。 3. 製作社區問題心智圖，歸納困擾來源與需求方向。	1. 小組完成委託問題分析心智圖 2. 設計並執行一次委託者訪談 3. 小組口頭報告「我們接到的任務是什麼」		自編教材

	的需求？」	4. 分組設計訪談問題並分工，完成訪談提案表。 5. 實地或模擬訪談委託者，整理訪談紀錄與反思。		
本表為第 二 單元 探究可能解決方案單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				
單元核心問題	樹林有哪些值得觀光客認識的特色？我們該怎麼規劃出一張真正有幫助的導覽地圖？	教學期程	第 5 週至第 7 週 (共 3 週)	教學 節數 6 節 240 分鐘
學習內容(校訂)	1. 社區特色辨識(從生活經驗與討論中找出有價值的觀光內容) 2. 地圖元素觀察(從範例中了解地圖應有的基本結構) 3. 地圖主題與內容規劃(提出想法、討論選擇、表決定案)			
學習目標	1. 能從自身經驗與社區觀察中辨識出值得介紹的在地特色。 2. 能透過案例觀察，整理出導覽地圖應具備的基本元素與呈現方式。 3. 能與同儕合作討論，提出地圖主題構想，並完成主題方向的共識決議。			
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
6 節	1. 「你覺得我們社區有什麼東西是值得介紹給觀光客的？」 2. 「如果你是一個來玩的外地人，想吃、想看、想知道什麼？」 3. 「你看過的地圖裡，有哪些元素是我們一定要加進去的？」 4. 「我們想做的地圖，真的能幫到觀光客嗎？」 5. 「要怎麼知道這張地圖的方向是好的？我們怎麼來驗證？」	1. 個人與小組討論：「你會帶朋友去哪裡玩？為什麼？」 2. 分享歷屆學長姐的社區地圖作品，觀察其優點與不足 3. 整理導覽地圖的基本構成元素(路線、地標、說明、方位等) 4. 發想不同主題地圖(如美食地圖、故事地圖、遊戲挑戰地圖等) 5. 每人繪製一張「我想做的地圖草圖」並寫下主題與理由 6. 小組討論票選最想做的主題並進行提案簡報	1. 每位學生完成一張地圖主題提案卡與草圖 2. 小組完成一份「地圖主題選定記錄表」：包含主題名稱、選擇理由、預計要素 3. 進行小組簡報，口頭說明：「我們為什麼選這個主題？這	自編教材

		7. 決定地圖主題方向，並記錄選擇理由與未來工作推測	張地圖可以幫助誰？怎麼幫助？」	
本表為第 三 單元執行方案 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				
單元核心問題	我們要怎麼製作導覽地圖？地圖上的資料從哪裡來？圖示要怎麼畫才清楚又好看？	教學期程	第 8 週至第 15 週 (共 8 週)	教學 節數 16 節 共 640 分鐘
學習內容(校訂)	1. 社區實地踏查與資料蒐集 2. 空拍機操作與飛行安全規劃 3. 圖示設計與地圖視覺規劃 4. 地圖草圖繪製與資訊編排 5. 小組合作與分工紀錄			
學習目標	1. 能透過實地踏查與訪談，蒐集地圖所需的景點與美食資訊。 2. 能操作空拍機、查詢飛航資訊，完成社區空拍地圖。 3. 能設計並繪製地圖圖示與結構，呈現資訊的完整與美感。 4. 能與組員合作分工，統整資訊並完成一張可讀性高的地圖草稿。			
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
16 節	1. 「我們現在想做的這張地圖，需要哪些資料才做得出來？」 2. 「這個圖示夠清楚嗎？它會讓人想去那個地方嗎？」 3. 「怎麼知道我們的地圖是對的？我們怎麼查證這些資訊？」 4. 「我們目前完成了什麼？還缺哪些部分？怎麼分工？」	1. 踏查社區並記錄地點資訊與圖像資料 2. 操作空拍機拍攝校園與社區重要地點 3. 使用 Google 地圖和民航局網站查詢與標記 4. 嘗試不同的圖示繪圖工具並完成自己負責的圖示 5. 合作佈局與繪製導覽地圖草圖，分組記錄進度 6. 小組口頭報告目前製作情形與問題	1. 小組完成一份《社區地圖資訊彙整表》 2. 每位學生完成至少一張地圖圖示設計稿 3. 小組完成一份初版《導覽地圖草圖》 4. 教師依進度表追蹤各組完成情形，給予建議與回饋	自編教材
本表為第 四 單元製作簡報 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				

單元核心問題	我們要怎麼設計一份簡報，讓大家看懂我們的地圖成果與學習歷程？	教學期程	第 16 週至第 17 週 (共 2 週)	教學 節數	4 節 共 160 分鐘
學習內容(校訂)	1. 簡報結構與重點整理 2. 歷程照片與紀錄內容分類 3. 團隊分工與版面配置設計 4. 簡報視覺設計與口語說明稿撰寫				
學習目標	1. 能整理學習歷程與地圖製作過程的重點內容。 2. 能設計清楚易懂的簡報頁面，並安排分組報告內容。 3. 能撰寫口語說明稿，進行小組模擬報告演練。				
節數規劃	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)	
	教師的提問或引導	學生的學習活動			
4 節	1. 「你覺得簡報的第一頁應該放什麼？誰來講比較好？」 2. 「哪些是過程中最值得分享的部分？為什麼？」 3. 「觀眾看到這份簡報，會留下什麼印象？」 4. 「怎麼分配講話順序才不會打架或卡住？」	1. 小組整理學習歷程：選出代表性照片、記錄、語錄、圖示 2. 規劃簡報結構：導言、過程、挑戰、成果、學習 3. 分配報告頁面與說明角色，進行簡報製作 4. 撰寫口語說明稿並練習發表語氣與時間 5. 互相觀摩、提出修改建議、口頭回饋	1. 小組完成一份《簡報成品》（具完整結構與視覺設計） 2. 進行一次模擬簡報演練（可錄影或由老師回饋）	自編教材	
本表為第 五 單元發表總結 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)					
單元核心問題	我們要怎麼向別人清楚、有自信地介紹我們的導覽地圖與學習成果？	教學期程	第 18 週（1 週）	教學 節數	2 節 共 80 分鐘
學習內容(校訂)	1. 發表流程規劃與模擬 2. 簡報呈現技巧與口語表達 3. 展示作品與觀眾互動 4. 回饋記錄與聆聽練習				

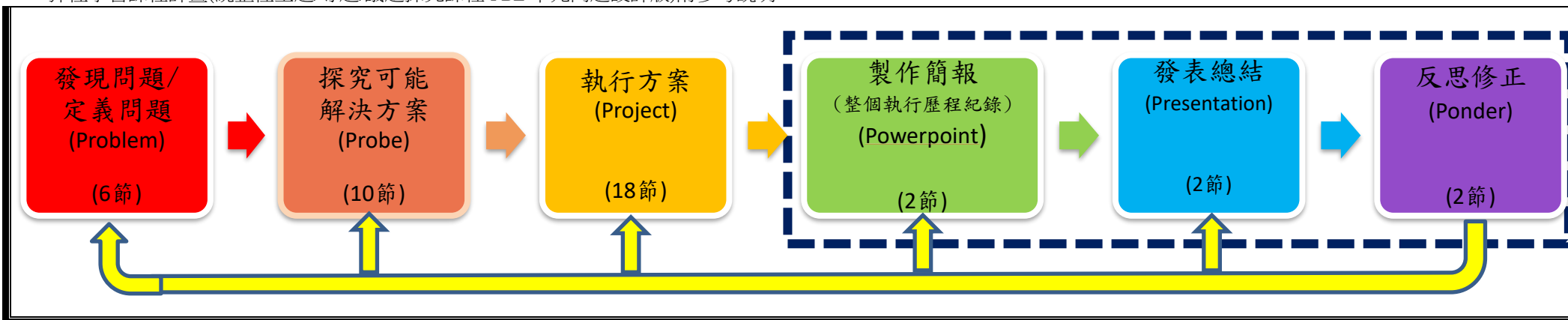
學習目標	1. 能有條理地向觀眾介紹自己的導覽地圖內容與學習歷程。 2. 能使用簡報進行公開發表，展現自信與合作成果。 3. 能傾聽他人回饋並進行簡要回應與修正紀錄。			
節數規劃	學習活動		單元任務(學習評量)	學習資源 (自選編教材或學習單)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
2 節	1. 「你覺得開場要說什麼才能讓觀眾感興趣？」 2. 「怎麼讓人聽得懂你們的成果？要用什麼方式介紹？」 3. 「如果有人問問題，你們誰來回答？怎麼接話？」 4. 「你最希望觀眾在發表後對你們說什麼？」	1. 小組再次分配簡報講者與作品介紹負責人 2. 佈置發表空間(如海報牆、作品展示桌、導覽地圖區) 3. 進行正式簡報與導覽發表(邀請委託者、師長或他班同學) 4. 每組接受觀眾提問與回饋，記錄修正建議 5. 結束後填寫《我們做到了什麼？觀眾回饋了什麼？》學習紀錄單	1. 小組完成一次正式公開發表與導覽地圖展示 2. 每位學生完成一份《發表後個人學習紀錄單》 3. 教師觀察並記錄學生於現場的表現與互動情形，給予口頭或書面回饋	自編教材
本表為第 六 單元反思修正 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				
單元核心問題	發表之後，我們學到了什麼？如果有機會再來一次，我們會怎麼做得更好？	教學期程	第 19 週至第 20 週 (共 2 週)	教學節數 4 節 共 240 分鐘
學習內容(校訂)	1. 發表回饋整理與重點摘錄 2. 學習歷程與挑戰回顧 3. 自我省思與團隊互評 4. 地圖內容修正與成果補充			
學習目標	1. 能整理觀眾回饋，提出具體修正方向或延伸想法。 2. 能回顧學習歷程，省思個人與小組的學習成長與挑戰。 3. 能依據建議，調整地圖內容或簡報呈現，強化成果品質。			
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		

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

4 節	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「你覺得哪一組的表現讓你印象深刻？為什麼？」 2. 「有沒有哪些部分是當時覺得可以更好的？怎麼改？」 3. 「從觀眾的回饋中，你學到了什麼？哪一句話你記得最清楚？」 4. 「這次做地圖的經驗，讓你發現自己什麼優點？什麼還需要努力？」 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀並整理觀眾回饋表，小組討論有哪些可以修正的地方 2. 選擇 1~2 項內容（如圖示、說明文字、資訊排版）進行修正補充 3. 製作最終版成果檔案（含修正紀錄）或上傳至校內平台 4. 進行班級共學圓圈討論：「從這次專題我得到了什麼？」 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成一份《個人反思紀錄單》：描述挑戰、學習與轉變 2. 小組繳交《地圖修正版本》或補充簡報頁 3. 參與「圓圈反思會議」，能提出具體學習心得與他人互動 	自編教材
-----	--	---	--	------

臺南市公(私)立七股區樹林國民小學 114 學年度(第二學期)四年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	樹林的文創：設計家鄉小物	教學節數	本學期共(40) 節
學習情境	樹林社區近年來在社區營造、長照服務及文化體驗等面向逐漸受到關注，許多外地團體開始造訪。然而，社區卻缺乏能代表地方特色的紀念品。校長與社區里長因此向孩子們提出真實委託，希望透過學校課程，設計出「能大量製作、成本低廉，但又能體現家鄉風格」的文創小物，作為接待貴賓的伴手禮。孩子們將從訪談、調查、設計、實作、展演的歷程中，實踐創意與在地結合的價值。		
待解決問題 (驅動問題)	如何設計出一款具有家鄉特色、可以大量製作又具創意的文創小物？		
跨領域之 大概念	設計思考 × 在地文化 × 數位製作		
本教育階段 總綱核心素養	B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養		
課程目標	能透過訪談與資料搜尋，理解社區文創需求與在地特色。 能利用資訊工具進行設計發想與產品規劃。 能認識數位工具（如雷雕機）、手工具與素材，並運用於創作實作。 能結合設計思考，規劃並製作具功能與美感的小物。 能透過簡報與展演表達設計理念與學習歷程，反思過程與改進方向。		
表現任務 (總結性)	任務類型： <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 校內師長 <input checked="" type="checkbox"/> 家長 <input checked="" type="checkbox"/> 社區 <input type="checkbox"/> 其他_____		
	設計出一款具「家鄉特色」且可大量製作的文創小物，並公開發表與說明設計理念		
PBL 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)			



本表為第一單元 發現問題/定義問題單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)

單元核心問題	社區為什麼需要家鄉小物？我們可以怎麼幫助他們設計出真正有用又有特色的作品？	教學期程	第1週至第3週	教學節數	6節 240分鐘
學習內容(校訂)	1. 文創小物的定義與功能 2. 社區需求調查與訪談技巧 3. 委託任務釐清與學習需求提出 4. 訪談腳本設計與實地訪問分工				
學習目標	1. 能說出文創小物的概念與社區需求的背景。 2. 能規劃與進行訪談活動，釐清委託人的實際需求與期待。 3. 能繪製心智圖，統整訪談紀錄與任務內容。 4. 能主動提出個人學習需求，為後續設計與實作做準備。				
節數規劃	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)	
	教師的提問或引導	學生的學習活動			
6節	1. 「你知道什麼是文創小物嗎？你拿過什麼印象深刻的小禮物？」 2. 「如果你是社區的主人，會想送什麼東西給來參訪的朋友？」 3. 「校長、里長希望我們幫忙什麼？我們該怎麼開始？」	1. 引導學生討論何謂「文創小物」，並舉例自己看過或拿過的紀念品。 2. 閱讀任務委託信，並由教師介紹社區目前面臨的「小物設計困境」。	1. 小組繳交《委託訪談紀錄表》 2. 每位學生完成《我的學習需求單》	自編教材	

	4. 「要進行訪談，我們要學會什麼？應該問哪些問題？」	3. 討論可能的訪問對象(校長、社區志工、里長、長照據點人員等)與訪問目的。 4. 小組設計訪談腳本，決定小組分工(主問／記錄／引導／攝影等)。 5. 實地訪問或模擬訪談，進行紀錄。 6. 小組共學與心智圖製作，整理需求、關鍵字與初步想法。 7. 個人提出「我還需要學什麼」的學習需求單。		
本表為第 二 單元 探究可能解決方案單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				
單元核心問題	家鄉有哪些特色元素可以用來做成文創小物？我們該設計出什麼樣的作品才符合社區的期待？	教學期程	第 4 週至第 8 週 (共 5 週)	教學節數 10 節 400 分鐘
學習內容(校訂)	1. 社區特色盤點與資料蒐集技巧 2. 文創商品範例觀察與分析 3. 設計草圖構想與提案撰寫 4. 基本造型概念與雷雕技術認識 5. 學習需求釐清與技能規劃			
學習目標	1. 能利用數位工具搜尋家鄉特色素材並加以整理歸納。 2. 能觀察與分析文創商品範例，並說出其特色與優點。 3. 能繪製家鄉小物設計草圖，清楚表達自己的設計理念。 4. 能提出個人或小組的創作提案，並參與投票選出小組主題。 5. 能提出後續創作所需的技能與資源，擬定學習需求計畫。			
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
10 節	1. 「你覺得家鄉最值得被記住的特色是什麼？」 2. 「這些文創小物為什麼吸引人？你會想帶回家嗎？為什麼？」	1. 使用 Google 搜尋、關鍵字學習，找出社區可應用的元素(地標、動植物、產業、文化等)。	1. 每位學生完成《家鄉小物創作草圖》與設計說明 2. 小組繳交《設計提案》	自編教材

	3. 「如果要讓觀光客一眼就記得這裡，我們的作品要有哪些特色？」 4. 「你想設計什麼樣的小物？需要什麼樣的材料或技術？」 5. 「我們該怎麼知道這個點子真的可行？可以怎麼驗證？」	2. 分組分析過去文創商品實例（文具類、吊飾類、食器類等），並分享觀察重點。 3. 撰寫《創作構想草圖單》，並進行個人發表與小組整合。 4. 完成設計草圖初稿，並搭配說明文字。 5. 認識雷雕應用，進行工具與材質初步操作體驗。 6. 填寫《技能學習需求單》，整理需要支援的項目與資源。 7. 投票選出小組共同設計主題，擬定下一階段的創作計畫。	單》：主題、特色、用途、製作方式初估 3. 每位學生繳交《技能學習需求單》：列出需學會的工具或製作技巧	
--	--	--	--	--

本表為第 三 單元執行方案 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)

單元核心問題	我們要怎麼把設計變成實品？製作過程中會遇到哪些問題？又該怎麼解決？	教學期程	第 9 週至第 17 週 (共 9 週)	教學節數	18 節 共 720 分鐘
學習內容(校訂)	1. 設計圖細部繪製與規格標註 2. 材料選擇與工具操作 3. 文創小物實作與測試修正 4. 團隊分工與循環製作流程 5. 包裝設計與產品說明撰寫				
學習目標	1. 能依據設計圖進行文創小物製作，體驗動手創作的流程與挑戰。 2. 能在實作過程中主動解決問題，並記錄修改與學習歷程。 3. 能設計簡單包裝與說明文字，使作品具有展示與贈送的完整性。 4. 能與同儕合作分工，完成小組創作任務與階段性成果報告。				
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動			

18 節	1. 「從設計圖到實品，我們需要準備哪些材料與工具？」 2. 「做一半發現做不下去了怎麼辦？這是失敗還是學習的開始？」 3. 「我們怎麼知道現在的做法是對的？誰可以幫忙？」 4. 「包裝也代表了我們的用心，我們希望送出怎樣的作品給來賓？」	1. 設計圖細化：補上外觀、用途、尺寸、材質等細節說明 2. 學習與操作相關工具（手工具、電動工具、雷雕機等） 3. 小物製作流程實作：初稿 → 測試 → 修正 → 完稿 4. 主動提出製作過程中的問題，尋求同儕或師長支援 5. 記錄學習歷程與技術改進（共編簡報或紙本記錄） 6. 設計產品包裝外觀，撰寫簡單說明文（內容、意義、使用方式） 7. 小組分享與展示目前成果，接受同儕與師長回饋，做第二輪調整	1. 完成一件以上具功能與美感的文創小物成品 2. 以科技工具紀錄自己的創作過程（照片、失敗記錄、修正紀錄與學習反思） 3. 完成包裝與產品說明小卡。 4. 小組階段性簡報與成果展評（口頭＋圖片）	自編教材	
本表為第 四 單元製作簡報 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)					
單元核心問題	我們該怎麼整理這次的創作歷程，讓觀眾看得懂、感受到我們的用心與努力？	教學期程	第 18 週（共 1 週）	教學節數	2 節 共 80 分鐘
學習內容(校訂)	1. 學習歷程整理與資料分類 2. 簡報頁面設計與分工安排 3. 簡單圖表與照片編排技巧 4. 口語發表稿撰寫與模擬演練				
學習目標	1. 能整理製作文創小物的歷程資料與學習重點。 2. 能製作具邏輯與視覺吸引力的簡報內容。 3. 能撰寫發表稿並進行小組簡報演練，準備正式發表。				
節數規劃	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)	
	教師的提問或引導	學生的學習活動			

2 節	1. 「你覺得我們的創作過程中，最辛苦或最有成就感的是什麼？」 2. 「觀眾最想知道我們做了什麼？怎麼把這些重點整理清楚？」 3. 「誰來講哪一段？要怎麼分配才公平又流暢？」 4. 「你說的這段觀眾會聽懂嗎？能不能換個說法試試看？」	1. 小組回顧製作過程，挑選出代表性的過程記錄、照片與成果。 2. 設計簡報頁面結構（建議含：任務來源、設計發想、實作挑戰、成品介紹）。 3. 分工製作簡報（使用 Google 簡報或 PowerPoint）。 4. 撰寫個人發表稿（對應自己簡報頁面）。 5. 小組模擬發表一次，進行口語練習與自我調整。	1. 小組完成一份《作品簡報成品》 2. 小組進行一次模擬簡報，並接受教師／同儕回饋	自編教材
本表為第 五 單元發表總結 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)				
單元核心問題	我們該怎麼清楚、有自信地向觀眾介紹我們的作品與這段學習旅程？	教學期程	第 19 週至第 19 週 (1 週)	教學節數 2 節 共 80 分鐘
學習內容(校訂)	1. 發表流程規劃與分工 2. 展示台設計與成果布置 3. 現場簡報與口語發表技巧 4. 與觀眾互動與回饋接收			
學習目標	1. 能規劃作品展示方式並完成發表空間布置。 2. 能進行清楚有條理的簡報與作品介紹。 3. 能面對觀眾提問並適切回答或整理意見回饋。			
節數規劃	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)
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
2 節	1. 「如果你是觀眾，你最想知道他們的哪一部分？」 2. 「展示區要怎麼擺設才能讓大家清楚看到作品與重點？」 3. 「你想怎麼開場？要怎麼結尾才讓人印象深刻？」	1. 小組規劃發表流程，分配主持人、講者、導覽員與展示負責人 2. 準備展示空間（作品、設計草圖、歷程紀錄、包裝設計等） 3. 進行現場簡報發表與小組導覽說明（可邀請社區、師長、其他班級）	1. 小組完成一場正式公開發表(口語+作品展示) 2. 小組依據《觀眾回饋紀錄表》，利用科技工具整理現場留言與提問內容。	自編教材

	4. 「如果有人問：你為什麼這樣設計？你會怎麼回答？」	4. 接受觀眾提問，並進行現場口頭回應 5. 完成《觀眾回饋紀錄表》整理參觀者的建議與心得			
本表為第 六 單元反思修正 單元問題教學設計/(本學期(年)共六個單元)					
單元核心問題	從這次設計與發表中，我學到了什麼？下一次我想做得更好的是什麼？	教學期程	第 20 週（共 1 週）	教學節數	2 節 共 80 分鐘
學習內容(校訂)	1. 發表經驗回顧與重點回憶 2. 個人學習省思紀錄 3. 小組互評與修正意見彙整				
學習目標	1. 能回顧並表達自己在專題中的學習與挑戰。 2. 能從觀眾與同儕的建議中提出改進構想。 3. 能簡要紀錄個人學習歷程與下一次的目標。				
節數規劃	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)	
	教師的提問或引導	學生的學習活動			
2 節	1. 「整個學期下來，你最難忘的是什麼？」 2. 「有沒有一件事你覺得你做得很棒？」 3. 「下次再有這樣的任務，你想怎麼改得更好？」	1. 閱讀觀眾回饋摘要（投影或口頭分享）並討論印象最深刻的部分 2. 每位學生完成《我的學習歷程與反思單》 3. 小組互評活動：一人一句「我欣賞你的是…」+「建議你可以…」 4. 快速修正說明卡、包裝、文字等小項（如時間允許）	1. 提交《個人反思紀錄單》一份 2. 若時間足夠，簡要補強一項小物細節（如名稱標籤或說明卡）	自編教材	