

學習主題名稱 (中系統)	社區走讀 - 麻豆好迢迢	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	差異與多元 - 透過麻豆古早迢迢物和現在迢迢物比較、辨別，發現麻豆迢迢物，隨著時間與環境變遷而有改變；並了解其多元性。							
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。							
課程目標	探索體驗麻豆古今的遊戲和藝陣，探討古今之變與不變。							
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	麻豆好迢迢~ 1. 看影片找出古今的遊戲、藝陣的不同之處。 2. 體驗迢迢物的玩法 3. 完成學習單、創意作品							
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)								
童玩迢迢物 (10) 能體驗迢迢物並比較、分析、評斷其變遷之成因。進而設計、發表個人自創之遊戲				藝陣斟酌看 (11) 能探究、提問藝陣、十二婆姐與我們生活的關聯，進而創作心目中的婆姐造型。				
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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

第 1~10 週	10	童玩迢遙物	社會 3a-II-1 透過觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 綜合 2C-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 趣說台灣童玩影片 2. 村童的遊戲影片 3. 記憶大考驗影片	1. 能觀察比較古今的遊戲的不同 2. 能了解迢遙物的玩法並實地體驗 3. 能分析判斷古今迢遙物的變遷過程 4. 能設計、發表個人自創遊戲。	1. 觀看村童的遊戲遊戲影片 2. 發表對影片中有趣之二項遊戲 3. 學生體驗活動 4. 完成古早玩具大不同學習單 5. 設計一個遊戲 6. 和同組同學發表演玩法 7. 修正遊戲玩法	1. 能發表感受 2. 能參與遊戲親自體驗 3. 能分辨古今童玩之不同 4. 同並完成學習單 5. 能設計一個遊戲 5. 能發表也能接受建議	1. 趣說台灣童玩(全球華文網) http://edu.ocac.gov.tw/LOCAL/taiwan_toy/c_menu.htm 2. 村童的遊戲 https://kids.coa.gov.tw/view.php?func=game&id=84&code=a04 3. 記憶大考驗(野草) https://kids.coa.gov.tw/view.php?func=game&id=7&code=a04 4. 故宮童玩大集合 https://theme.npm.edu.tw/children_zh-tw/user_files/ch/33500000E-16Z-501.pdf 5. 玩具大不同學習單 6. 我是玩具(遊戲)設計師
第 11~21 週	11	藝陣斟酌看	社會 3a-II-1 透過觀察與省思，對社會事物與環境	1. 看廟會・說藝陣影片 2. 12 婆姐繪	1. 能了解藝陣的歷史 2. 能提出對 12	1. 觀看廟會・說藝陣影片影 片	1. 能發表看法 2. 能靜下	1. 看廟會・說藝陣 https://kids.coa.gov.tw/view.php?func=game&id=92&code=a04

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

		提出感興趣的問題。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝文媒介技能 視 1-II-3 能探索媒材特性與技法，進行創作	本 3. 十二婆姐 面具圖片	婆姐感興趣的問題 3. 能設計心目中的十二婆姐造型	2. 發表對影片中有興趣的二項 3. 進行 12 婆姐 閱讀與探討 4. 觀看南勢里 12 婆姐影片 5. 觀看麻小十二婆姐影片	來閱讀 古今婆姐之不同 4. 能設計一個十二婆姐的面具	2.12 婆姐(繪本) 3. 南勢里 12 婆姐影片 4. 麻豆國小 12 婆姐隊比賽影片 5. 12 婆姐面具換新妝 學習單
--	--	---	----------------------	------------------------------	--	-----------------------------------	---

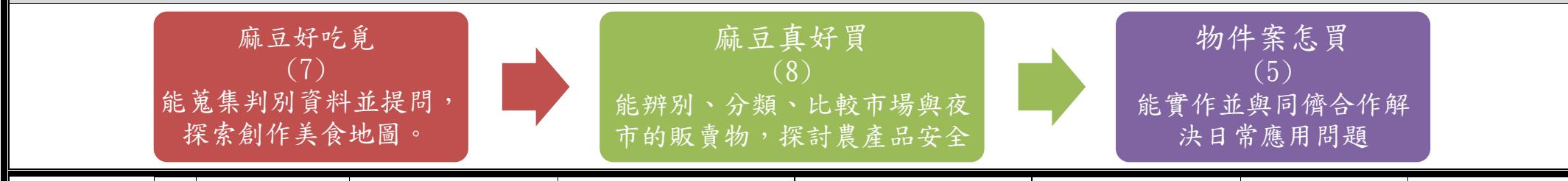
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

臺南市公立麻豆區麻豆國民小學 114 學年度(第 2 學期)三年級彈性學習 美文心傳 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	社區走讀 - 麻豆古早味	實施年級 (班級組別)	三	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	分析與統整 - 透過觀察、閱讀、資料蒐集認識社區，並關懷社區生活環境。				
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。				
課程目標	透過圖像、走讀體驗探索生活中的社區，理解媒體內容繪製麻豆美食地圖，並能實地應用於日常生活。				
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育	
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	麻豆古早味~ 1. 講看覓:麻豆好吃覓。 2. 畫看覓:麻豆美食地圖 3. 真生趣:麻豆真利便				

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



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	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
------	----	-------------	---------------------------	----------	------	------	------	----------------

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

議題實質內涵								
第 1~8 週	7	麻豆好吃覓	社會 3a- II -1 透過觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 社會 3c- II -2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 藝文媒介技能 視 1- II -3 能探索媒材特性與技法，進行創作	1. 台灣小吃的由來 2. 麻豆的美食	1. 能利用媒體蒐集或判別資料。 2. 能對麻豆的美食推薦提出問題 3. 能探索媒材，進行「麻豆美食地圖」的創作	1. 觀看台灣小吃的由來 2. 能分享自己喜歡吃的小吃 3. 透過學生的生活經驗或蒐集資料提出對麻豆早中晚餐的美食推薦 4. 小組透過圖像繪製出麻豆美食地圖 5. 口頭分享報告美食地圖	1. 能仔細觀賞影片 2. 能分享喜好 3. 能提供對麻豆早中晚餐的美食推薦 4. 能和小組合作 5. 能利用圖像繪製出麻豆美食地圖	1. 台灣小吃的由來 https://www.youtube.com/watch?v=qF8TKHUCSz0 2. 麻豆美食(網站) https://ifoodie.tw/city/%E5%8FB0%E5%8D%97%E5%B8%82?q=%E9%BA%BB%E8%B1%86%E7%BE%8E%E9%A3%9F
第 9~16 週	8	麻豆真好買	社會 3a- II -1 透過觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 健康 1b- II -2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。	1. 果果去菜市場繪本 2. 我的阿公愛買魚電子書 3. 為農產品安全把關影片 4. 為農產品安全把關(影片)	1. 能利用媒體蒐集或判別資料。 2. 能辨別、分類、比較麻豆菜市場和夜市販賣的物品類別 3. 能對「農產品安全」提出問題	1. 觀看果果去菜市場(電子繪本)了解菜市場 2. 觀看我的阿公愛買魚(電子書)了解買魚注意事項 3. 觀看為農產品安全把關(影片) 4. 觀看你吃的飲食安全嗎(農兒網)了解如何選購安全的食	1. 能靜下來觀看繪本 2. 能依據老師提問回答問題 3. 能分辨安全的食物 4. 能完成認識標章學習單	1. 果果去菜市場(電子繪本) http://www.bookteller.com.tw/v2/book-library/detail/id/2043 2. 我的阿公愛買魚(聯經出版電子書) 3. 為農產品安全

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

					物			把關(影片) https://www.youtube.com/watch?v=90AVQEqlqTs 認識標章學習單
第 17~21 週	5	物件案怎買	社會 3c-II-2 透過同儕合作進行 體驗、探究與實 作。 數學 n-II-4 解決四則估算之日 常應用問題。	闖關任務單	1. 能實作買到合格又安 全的物品 2. 能與小組組員合作解 決日常應用問題	1. 到全聯闖關 2. 紿予小組闖關任務 3. 小組依據任務闖關 4. 評分	1. 與組員合作 2. 完成闖關 3. 有運動家的精 神	1. 闖關任務單 2. 闖關卡

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。