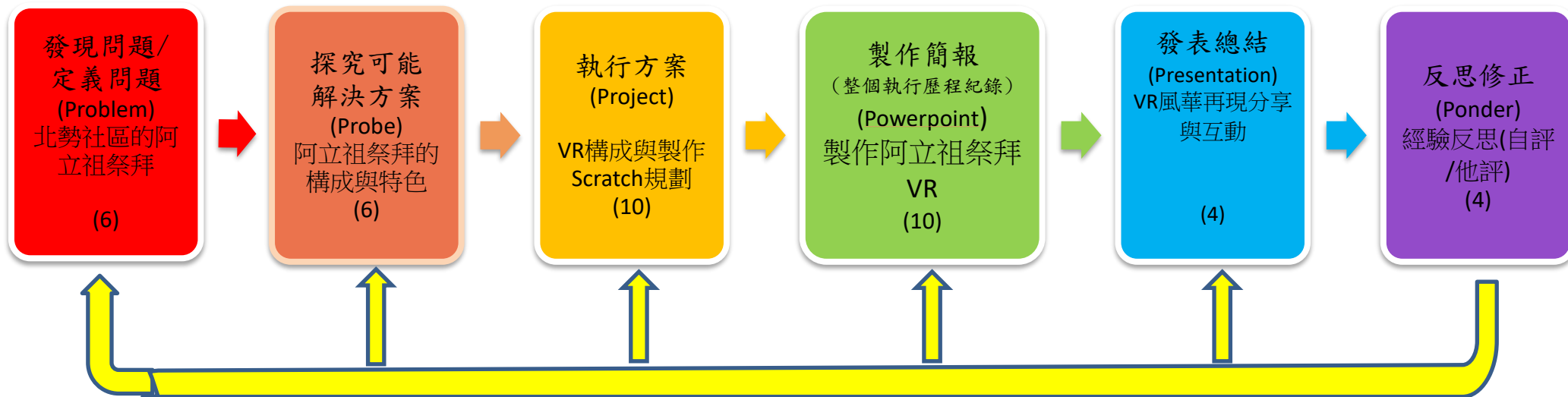


臺南市公立麻豆北勢國民小學 115 學年度第一學期五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	數位再現平埔風華	教學節數	本學期共(40)節
學習情境	平埔祭祖與北勢社區的關聯—與真實連結 透過校訂課程的執行與推動，引領學生探索平埔文化的改變與差異，讓學生的思考模式能更為同理，從而瞭解平埔文化的轉變。然而平埔文化在復興的過程中，遭遇了不少挑戰，例如：祭祀文化的差異、文化紀錄的文獻資料亡佚等問題，所以要探索平埔文化，就要更加深入的去了解、比較與探討，因此在這樣的背景下，引領學生思考平埔文化的復興與宣傳。		
待解決問題 (驅動問題)	1. 北勢社區有怎樣的平埔祭祖文化?它與人們的生活有什麼關係? 2. 阿立祖祭拜的公廨和祭拜儀式有哪些特色?和社區閩南信仰有怎樣的異同? 3. VR 有怎樣的特性?怎樣運用 VR 呈現阿立祖祭拜公廨的特色、祭拜流程與意義?		
跨領域之 大概念	關聯、構成、多元與設計:探索平埔文化與社區生活的關聯，理解阿立祖祭拜(器物、制度與精神等層次)與 VR 製作的構成(硬體與軟體)，進而體會社區信仰的多元性， 先運用 Scratch 設計動畫簡報 ，再進行 VR 導覽。		
本教育階段 總綱核心素 養	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。 E-C3 具備 理解 與 關心 本土事務的素養，並 認識 文化的多元性。		
課程目標	1. 能使用科技輔具對於資料蒐集、統整及發表之使用。 2. 能了解北勢社區的平埔祭祖文化與生活的關係。 3. 能分析阿立祖祭拜的公廨和閩南信仰的異同。 4. 能尊重在自己生活中的多元文化研究的與社會意義。 5. 能關懷文化傳承，從而思考對於文化研究與傳播的方法，並藉由科技輔具之協助，進而建立資訊且能予以發表。		
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		
	【阿立祖祭拜的 VR 風華再現】 1. 內容(學生自由補充): (1)呈現阿立祖祭拜的器物、儀式/流程等特色，及其背後的意義等。 (2)適時呈現與閩南佛道教信仰的異同。 2. 形式(學生自由補充): Scratch 與 VR，圖片或影片、相關字幕解說、資料來源等。 3. 運用:向校內其他年級分享 Scratch 與 VR 成果，解說其操作與內容(可視情況結合學校活動或社區活動)。		

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)
第 1 週~ 第 3 週 (6) 一、北勢社區 的阿立祖祭拜	1. 北勢社區有怎樣的平埔祭 祖文化? 2. 此文化與人們的生活有什麼 關係?	阿立祖祭拜的器物、 儀式/流程等特色, 及 其背後的意義, 並了 解祭祀活動與文化意 涵。	1. 學生能了解阿立祖 祭拜的器物、儀式/ 流程。 2. 學生能了解阿立祖 祭祀文化的流程與 文化意涵。	1. 蒐集與歸納 : 學生能蒐集、整合 關於三元宮及阿立祖的紙本與數 位資源, 並分析、比較與歸納資 料。 2. 理解與關心 : 學生能理解與關心 三元宮阿立祖祭祀文化。	1. 學生能與組員進 行分工蒐集三元 宮及阿立祖祭典 文化與平埔文化 的資料。 2. 學生能將蒐集做 分析、比較與歸 納的整理, 並與 其他小組做分 享。
第 4 週~ 第 6 週 (6) 二、阿立祖祭 拜的構成與特 色	1. 阿立祖祭拜的公廨和祭拜儀 式有哪些特色? 2. 阿立祖祭拜的儀式和社區閩 南信仰有什麼異同?	阿立祖祭拜的器物、 儀式/流程等特色, 及 其背後的意義與閩南 祭祀的文化活動與意 義。 傳統信仰裡的性別意 象	學生能闡述阿立祖祭拜 的 儀式流程和特色, 及 其與閩南佛道教信仰的 異同及其性別意象 。	分析 : 1. 學生整合三元宮及阿立祖的紙本 與數位資源後, 能和閩南祭祀文 化以 T 形表 和 黃金圖策略 進行比 較並分析(包含 What 及 How 祭拜 主神、主祀者、供品、流程及禱 詞、禁忌、其他+WHY 理由)。 2. 引導學生運用 觀點圖策略 討論(觀 點+論據):二者祭拜形式背後的文化 意義, 以及其中的性別意象。	學生能與組員進行 分工分析比較三元 宮及阿立祖祭典文 化與閩南祭祀文化 的資料。
第 7 週~ 第 11 週 三、VR 的構 成與製作規劃 (10)	1. VR 有怎樣的特性? 2. 怎樣運用 VR 呈現阿立祖祭拜 公廨的特色、祭拜流程與意義?	能應用資訊科技, 進 行創新學習的設計。 透過 VR 場景設計與 實作, 讓學習資源得 以數位化。	1. 學生能進行學習資 料的報告與說明。 2. 學生能理解數位媒 體的內容與意義, 並 做出正確的工具選 擇。 3. 學生能為 VR 設計場 景做正確的解說與 配音, 以引導體驗 者進行正確體驗。	1. 整理與報告 : 學生能進行學習資 料的整理與報告, 並說明與科技 工具選用的策略。 2. 學習與運用 : 學生能認識 Scratch、MAKAR 的後台與如何 建置 Scratch 與 MAKAR 場景。 3. 學習與運用 : 能學習操作 360 相 機, 能學會用 360 相機拍攝照片, 蒐集阿立祖祭拜方式的照片。	1. 小組間能進行分 工將蒐集資料與 選用數位工作之 關聯做 PPT 報 告。 2. 學生能進行 VR 場景設計報告, 並完成相對應的 場景說明。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

			4. 學生能正確操作 360 相機，並完成場景蒐集。		
第 12 週~ 第 16 週 四、製作阿立祖祭拜規劃 (10)	怎樣運用 VR 呈現阿立祖祭拜公廨的特色、祭拜流程與意義？	能將蒐集到的阿立祖祭拜相關資料、歷史、圖片等放置入 VR 場景，	1. 學生能設計虛擬實境來保留與記錄阿立祖的祭拜場景。	1.製作：學生能製作 Scratch 動畫簡報與 VR 場景，並做出相應的解說與資料對應，以引導體驗者了解阿立祖祭典的意義。 2.討論：學生能討論與製作體驗回饋單，並進行體驗後資料蒐集與分析。並設計活動體驗腳本，以進行 VR 場景建立。	1.學生設計 VR 場景腳本。 2.能將腳本與 VR 頭盔結合，自行體驗阿立祖祭祀的相關活動。 3.小組間能設計體驗回饋單，並邀請體驗者進行回饋填寫。
第 17 週~ 第 18 週 (4) 五、VR 風華再現分享與互動	1.如何設計表單了解使用者想法？ 2.如何協助排除使用者的體驗困境？	學生能透過數位資源，協助體驗者進行阿立祖祭典的虛擬參與，並進行介紹與體驗回饋蒐集。	1. 學生能提供體驗者體驗過程的說明與使用指導。 2. 學生能邀請體驗者進行體驗後回饋資料的填寫。小組能共能討論與設計體驗回饋單。學生能透過腳本設計，進行相關資料的蒐集與分類。	1. 體驗與回饋：學生能將設計的虛擬實境體驗場景提供體驗者操作，並能從旁進行協助與指導，幫助體驗者完成操作與體驗。 2. 回饋：學生能在體驗者操作完畢後，邀請填寫體驗後回饋單。	1. 學生能在體驗者操作過程，從旁協助進行完整體驗。 2. 學生能邀請體驗者完成體驗回饋表填寫，並完成蒐集。
第 19 週~ 第 20 週 (4) 六、經驗反思 (自評/他評)	學生能將蒐集資料進行歸納整理，並擬定修正方向。	學生能將蒐集的體驗者回饋資訊進行整理、歸納與分析，並作為未來課程操作的參考資料。	1. 學生能進行體驗者回饋資料蒐集與整理、分析。 2. 學生能完成分析資料的檢討與修正，做為未來課程操作的參考資料。	1. 蒐集與分析：學生能進行體驗者回饋單的蒐集與分析，並做出檢討與修正的擬定。 2. 分析：學生能進行操作過程與體驗者回饋分析、比較，並完成報告。	1. 學生能進行體驗回饋表單的整理與分析，並進行檢討與修正，納入虛擬實境體驗調整的參考面向。 2. 學生能將檢討內容完成紀錄，並

評量規準

標準	優秀(阿立祖祭拜達人)	良好(阿立祖祭拜司儀)	普通(阿立祖祭拜學徒)
內容 阿立祖祭拜的器物、儀式/流程等特色，及其背後的意義 呈現與閩南佛道教信仰的異同	1. 精準完整呈現阿立祖祭拜的特色，包括祭拜器物、儀式/流程等，並深入探討其背後的意義。2. 有效闡述阿立祖祭拜與閩南佛道教信仰的異同。	1. 妥善呈現阿立祖祭拜的特色，包括祭拜器物、儀式/流程等，並對其背後的意義有所探討。2. 簡要說明阿立祖祭拜與閩南佛道教信仰的異同。	1. 提供阿立祖祭拜的基本概覽，包括祭拜器物、儀式/流程等，但缺乏深入分析，且未充分探討阿立祖祭拜與閩南佛道教信仰的異同。
形式 VR 圖片或影片、相關字幕解說、資料來源等	1. VR 體驗設計精良、引人入勝，採用高品質圖像、流暢轉場和清晰音效。2. 搭配的圖片或影片品質優良，有效補充 VR 體驗。3. 字幕撰寫清晰易讀，資料來源妥善標註。	1. VR 體驗設計大致良好、引人入勝，但圖像、轉場或音效方面可能存在些許瑕疵。2. 搭配的圖片或影片品質尚可，程度上補 VR 體驗。3. 字幕大多清晰易讀，資料來源大致標註。	1. VR 體驗設計較為基礎，可能存在明顯的圖像、轉場或音效瑕疵。2. 搭配的圖片或影片品質可能較低或未能充分補 VR 體驗。3. 字幕可能存在錯誤或難以閱讀，資料來源可能未妥善標註。
運用 向校內其他年級分享 VR 成果，解說其操作與內容 視情況於學校活動或社區活動中分享	1. 有效分享 VR 體驗給其他學生，並提供清晰引人入勝的操作和內容說明。2. 能夠自信地回答問題，並展現對主題的深刻理解。(3. 成功將 VR 體驗融入校內或社區活動，提升活動效果並促進文化意識。)	1. 與其他學生分享 VR 體驗，並提供大致清晰引人入勝的操作和內容說明。2. 能夠回答大部分問題，並展現對主題的中等理解。3. 將 VR 體驗融入校內或社區活動，但影響有限。	1. 與其他學生分享 VR 體驗，但說明模糊或不連貫。2. 可能難以回答問題，並展現對主題的有限理解。3. 將 VR 體驗融入校內或社區活動，但實施有瑕疵或無效。

◎待解決問題設定檢核項目，可以如下：

- (1)真實性-與學生生活經驗相關。
- (2)真實性-在真實情境中應用。
- (3)開放性-非單一標準答案。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

(4)挑戰性-待解決問題之解決方法非 google 搜尋即可得之。

(5)挑戰性-探究過程非單次性活動即可完。

(6)互動性/影響性-明述表現任務服務(報告)對象/利害關係人。

◎任務類型說明如下：

(1)資訊類簡報並分享，如 PPT、電子書、Google 簡報、KeyNote...等。

(2)書面類簡報並分享，如海報、小書、企劃書...等。

(3)展演類，如音樂會、說明會、策展...等。

(4)作品類，如模型、地圖、程式設計、影片...等。

(5)服務類，如社區改造、樂齡服務...等。

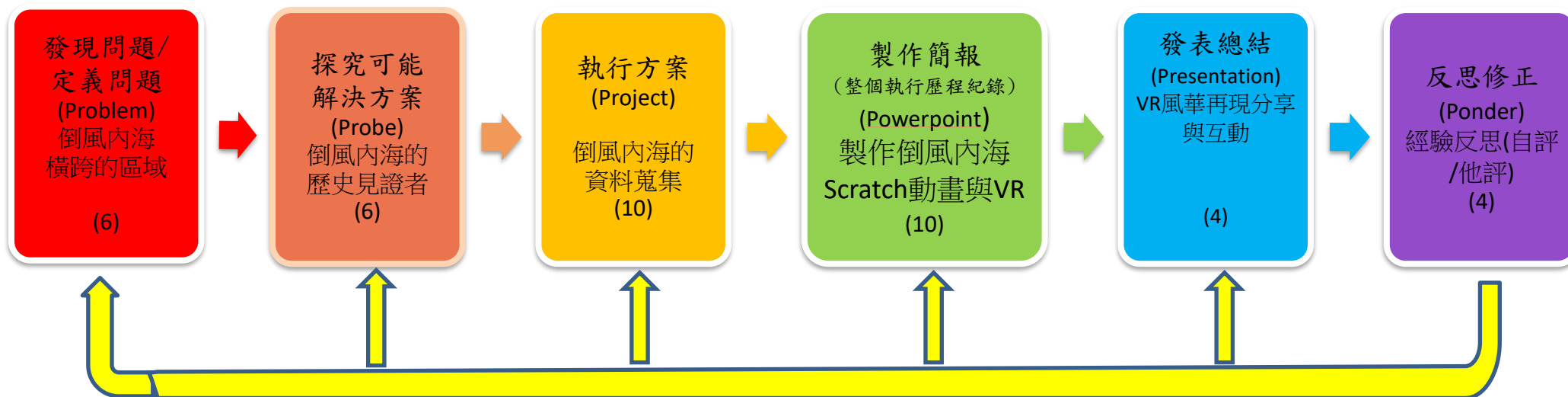
(6)其他，請自行具體說明。

◎總結性表現任務為呈現課程評鑑的「課程效果」，故各校應自行建置學生校訂課程 PBL 成果資料庫，以利展現學生依據 PBL 課程計畫實施後之學習成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。

臺南市公立麻豆北勢國民小學 115 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	數位再現倒風內海	教學節數	本學期共(40)節
學習情境	倒風內海與北勢社區的關聯—與真實連結 透過校訂課程的執行與推動，引導學生探索台南地區曾經存在的倒風內海及其豐富的歷史文化，並認識這片土地上不同族群的相遇與交融。倒風內海雖已大部分淤積而成了陸地，但它曾是平埔西拉雅族人、荷蘭人和漢人共同生活的舞台，見證了這部土地上跨族群的文化碰撞與融合的歷程，喚醒學生對本土文化的認同與傳承意識。		
待解決問題 (驅動問題)	1. 倒風內海橫跨哪些區域?它與北勢地區有什麼關係? 2. 倒風內海曾是哪些族群的生存空間?倒風內海如何從一個內海逐漸淤積成陸地? 3. 如何運用 VR 再現倒風內海的歷史文化風貌?		
跨領域之 大概念	關聯、構成、多元與設計: 探討倒風內海地理環境的變革，不同族群在此的生活遷徙，以及族群間的文化交流與衝擊，並且設計 VR 導覽。		
本教育階段 總綱核心素 養	E-B2 具備科技與資訊 <u>應用</u> 的基本素養，並 <u>理解</u> 各類媒體內容的意義。 E-C3 具備 <u>理解</u> 與 <u>關心</u> 本土事務的素養，並 <u>認識</u> 文化的多元性。		
課程目標	6. 能夠了解倒風內海曾是個內海的地理環境，以及它逐漸淤積成陸的過程。 7. 能說明不同族群（平埔、荷蘭、漢人）在倒風內海的生活方式和文化特色。 8. 能分析不同族群間的文化交流與衝突狀況，了解多元文化的價值。 9. 能運用 VR，將倒風內海的歷史文化進行再現與展示。		
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		
	【倒風內海的 VR 風華再現】 4. 內容： （1）介紹倒風內海曾經的地理環境及其淤積變遷過程。 （2）承載當時居住在倒風內海一帶的不同族群（平埔、荷蘭、漢人）。 （3）描述這些族群的生活方式、文化特色以及無所不在的交流與衝突。 5. 形式：Scratch 與 VR，圖片或影片、相關字幕解說、資料來源等。 6. 運用：向校內其他年級分享 Scratch 與 VR 成果，解說其操作與內容(可視情況結合學校活動或社區活動)。		

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)
第 1 週~ 第 3 週 (6) 一、倒風內海 橫跨的區域	1. 倒風內海橫跨哪些區域? 2. 倒風內海與北勢地區有什麼 關係?	了解倒風內海的古往 今來，以及時代變遷 帶來的改變與文化意 涵。。	1. 學生能了解倒風內 海 的 範 圍 。 2. 學生能了解倒風內 海與北勢地區的關 聯。	1. 蒐集與歸納 ：學生能蒐集、整合 關於倒風內海數位資源，並分 析、比較與歸納資料。 2. 理解與關心 ：學生能理解與關心 倒風內海與北勢社區的關係。	1. 學生能與組員進 行分工蒐集倒風 內海的資料。 2. 學生能將蒐集的 資料、比較與歸 納的整理，並與 其他小組做分 享。
第 4 週~ 第 6 週 (6) 二、倒風內海 的歷史見證者	1. 倒風內海曾是哪些族群的生 存空間? 2. 平埔族、荷蘭人、漢人在倒 風內海的生活方式與傳統生活 習俗有什麼異同? 3. 倒風內海如何從一個內海逐 漸淤積成陸地?	平埔族、荷蘭人、漢 人等在倒風內海的生 活方式與特色，及其 背後的與傳統習俗。	學生能闡述平埔族、荷 蘭人、漢人等在倒風內 海的生活方式與特色	分析 ：學生能整合平埔族、荷蘭人、 漢人等在倒風內海的生活方式與特色 的紙本與數位資源後，能進行比較並 分析。	學生能與組員進行 分工分析比較平埔 族、荷蘭人、漢人 等在倒風內海的生 活方式與特色。
第 7 週~ 第 11 週 (10) 三、倒風內海 的資料蒐集	1. 倒風內海曾是哪些族群的生 存空間? 2. 平埔族、荷蘭人、漢人在倒 風內海的生活方式與傳統生活 習俗有什麼異同? 3. 倒風內海如何從一個內海逐 漸淤積成陸地?	整理倒風內海橫跨的 區域與曾經在倒風內 海居住的族群資料設 計為腳本故事。	1. 學生能將資料整理 為腳本故事。 2. 學生能正確操作 360 相機，並完成場景 蒐集。	1. 整理與報告 ：學生能進行學習資 料的整理與報告，並說明與科技 工具選用的策略。 2. 學習與運用 ：學生能運用腳本設 計倒風內海的故事場景。 3. 學習與運用 ：能學習操作 360 相 機，能學會用 360 相機拍攝照片， 蒐集倒風內海故事館內的相關照 片。	1. 小組間能進行分 工將蒐集資料與 選用數位工作之 關聯做 PPT 報 告。 2. 學生能進行 VR 場景設計報告， 並完成相對應的 場景說明。
第 12 週~ 第 16 週 (10) 四、製作倒風 內海 VR	如何運用 VR 再現倒海內海的歷 史文化風貌?	學生能製作倒風內海 活動體驗腳本，並進 行 VR 場景建立。	學生能設計虛擬實境來 重現倒風內海的場景與 故事。	1. 製作 ：學生能製作 Scratch 與 VR 場 景，並做出相應的解說與資料對應， 以引導體驗者認識倒風內海的故事。 2. 討論 ：學生能討論與製作體驗回饋 單，並進行體驗後資料蒐集與分析。	1.學生設計 VR 場景 腳本。 2.能將腳本與 VR 頭 盔結合，自行體驗 倒風內海的故事。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

				並設計活動體驗腳本，以進行 VR 場景建立。	3.小組間能設計體驗回饋單，並邀請體驗者進行回饋填寫。
第 17 週~ 第 18 週 (4) 五、VR 風華 再現分享與互動	1.如何設計表單了解使用者想法？ 2.如何協助排除使用者的體驗困境？	學生能透過數位資源，協助體驗者進行倒風內海故事的虛擬參與，並進行介紹與體驗回饋蒐集。	3. 學生能提供體驗者體驗過程的說明與使用指導。 3. 學生能邀請體驗者進行體驗後回饋資料的填寫。小組能共能討論與設計體驗回饋單。學生能透過腳本設計，進行相關資料的蒐集與分類。 4.	3. 體驗與回饋 ：學生能將設計的虛擬實境體驗場景提供體驗者操作，並能從旁進行協助與指導，幫助體驗者完成操作與體驗。 4. 回饋 ：學生能在體驗者操作完畢後，邀請填寫體驗後回饋單。	3. 學生能在體驗者操作過程，從旁協助進行完整體驗。 4. 學生能邀請體驗者完成體驗回饋表填寫，並完成蒐集。
第 19 週~ 第 20 週 (4) 六、經驗反思 (自評/他評)	學生能將蒐集資料進行歸納整理，並擬定修正方向。	學生能將蒐集的體驗者回饋資訊進行整理、歸納與分析，並作為未來課程操作的參考資料。	3. 學生能進行體驗者回饋資料蒐集與整理、分析。 4. 學生能完成分析資料的檢討與修正，做為未來課程操作的參考資料。	3. 蒐集與分析 ：學生能進行體驗者回饋單的蒐集與分析，並做出檢討與修正的擬定。 4. 分析 ：學生能進行操作過程與體驗者回饋分析、比較，並完成報告。	3. 學生能進行體驗回饋表單的整理與分析，並進行檢討與修正，納入虛擬實境體驗調整的參考面向。 4. 學生能將檢討內容完成紀錄，並透過 PPT 進行報告與說明。

評量規準			
標準	優秀(倒風內海專家)	良好(倒風內海導覽員)	普通(倒風內海體驗員)
內容 - 倒風內海的地理環境 - 不同族群的生活文化 - 族群間的文化交流與衝突	1. 精準呈現倒風內海的環境特色，包括地理環境、橫跨區域等，並深入探討其背後淤積的意義。 2. 有效闡述不同族群在倒風內海的生活方式與變遷。	1. 妥善呈現倒風內海的環境特色，包括地理環境、橫跨區域等，並深入探討其背後淤積的意義。 2. 簡要說明不同族群在倒風內海的生活方式與變遷。	1. 提供倒風內海的環境特色，包括地理環境、橫跨區域等，但缺乏深入分析，且未充分探討不同族群在倒風內海的生活方式與變遷。
形式 Scratch、VR 圖片或影片、相關字幕解說、資料來源等	1. VR 體驗設計精良、引人入勝，採用高品質圖像、流暢轉場和清晰音效。 2. 搭配的圖片或影片品質優良，有效補充 VR 體驗。 3. 字幕撰寫清晰易讀，資料來源妥善標註。	1. VR 體驗設計大致良好、引人入勝，但圖像、轉場或音效方面可能存在些許瑕疵。 2. 搭配的圖片或影片品質尚可，程度上補 VR 體驗。 3. 字幕大多清晰易讀，資料來源大致標註。	1. VR 體驗設計較為基礎，可能存在明顯的圖像、轉場或音效瑕疵。 2. 搭配的圖片或影片品質可能較低或未能充分補 VR 體驗。 3. 字幕可能存在錯誤或難以閱讀，資料來源可能未妥善標註。
運用 向校內其他年級分享 Scratch 與 VR 成果，解說其操作與內容視情況於學校活動或社區活動中分享	1. 有效分享 VR 體驗給其他學生，並提供清晰引人入勝的操作和內容說明。 2. 能夠自信地回答問題，並展現對主題的深刻理解。 (3. 成功將 VR 體驗融入校內或社區活動，提升活動效果並促進文化意識。)	1. 與其他學生分享 VR 體驗，並提供大致清晰引人入勝的操作和內容說明。 2. 能夠回答大部分問題，並展現對主題的中等理解。 3. 將 VR 體驗融入校內或社區活動，但影響有限。	1. 與其他學生分享 VR 體驗，但說明模糊或不連貫。 2. 可能難以回答問題，並展現對主題的有限理解。 3. 將 VR 體驗融入校內或社區活動，但實施有瑕疵或無效。

◎待解決問題設定檢核項目，可以如下：

- (1)真實性-與學生生活經驗相關。
- (2)真實性-在真實情境中應用。
- (3)開放性-非單一標準答案。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類 PBL)

(4)挑戰性-待解決問題之解決方法非 google 搜尋即可得之。

(5)挑戰性-探究過程非單次性活動即可完。

(6)互動性/影響性-明述表現任務服務(報告)對象/利害關係人。

◎任務類型說明如下：

(1)資訊類簡報並分享，如 PPT、電子書、Google 簡報、KeyNote...等。

(2)書面類簡報並分享，如海報、小書、企劃書...等。

(3)展演類，如音樂會、說明會、策展...等。

(4)作品類，如模型、地圖、程式設計、影片...等。

(5)服務類，如社區改造、樂齡服務...等。

(6)其他，請自行具體說明。

◎總結性表現任務為呈現課程評鑑的「課程效果」，故各校應自行建置學生校訂課程 PBL 成果資料庫，以利展現學生依據 PBL 課程計畫實施後之學習成效，請於「課程計畫備查網」放置學校資料庫網站連結。