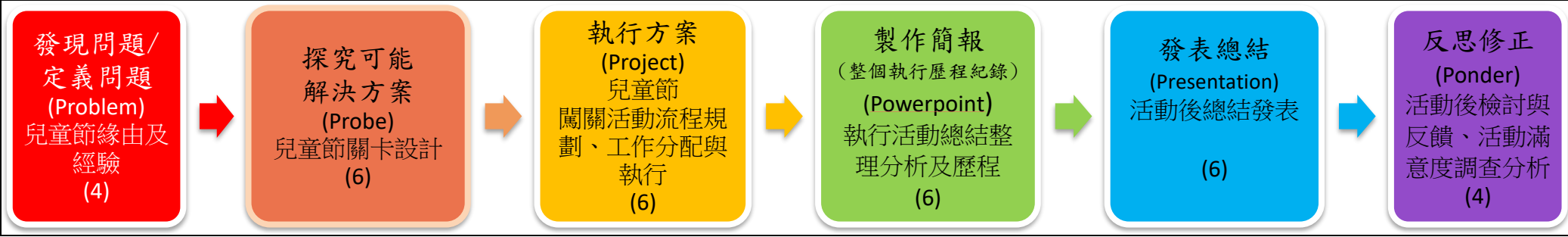


臺南市公(私)立白河區白河國民小學 115 學年度六年級【PBL 專題式學習】校園創意行動實踐家 彈性學習課程計畫

專題名稱	成就童年終極任務	教學節數	本學期共(32)節
學習情境	六年級一直有擔任兒童節闖關活動主導者的傳統，童年最後一次兒童節，自行規劃設計執行兒童節創意活動的內容，並擔任第一線執行者帶領全校的弟弟妹妹一起參與自己產出設計的兒童節闖關活動，讓全校小朋友度過快樂的又充實的兒童節。		
待解決問題 (驅動問題)	兒童節對童年的意義是什麼?如何設計發想出一系列有新穎想法的全校兒童節創意活動?		
跨領域之 大概念	聯結與創造力 -透過發想設計兒童節創意活動，發展與辨識自身與國小校園生活之間的連結和關係。		
本教育階段 總綱核心素養	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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
課程目標	學生能夠透過擬定兒童節創意活動的企畫內容，並以新穎的想法與觀點，因應校園生活的日常情境，進行兒童節活動設計與擔任實際執行者，與分組成員互動，進而培養團隊合作的素養。		
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_____		
	規劃設計及執行「 兒童節闖關活動創意可行方案 」 1. 分組彙整報告各國兒童節慶祝方式 2. 發表兒童節夢想清單 3. 規劃設計兒童節闖關內容 4. 主導執行兒童節闖關活動並於結束後回饋與省思檢討		

PBL 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)



本表為第 1 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)

單元核心問題	兒童節的緣由是什麼?各國的兒童節都如何慶祝? 希望有一個怎樣的兒童節?想要如何度過兒童節? 一到五年級時在兒童節闖關時有什麼特殊經驗和印象深刻的事與關卡?	教學期程	上學期 第 1-5 週	教學節數	4 節
學習內容(校訂)	1. 兒童節的由來 2. 各國兒童節慶祝方式 3. 一到五年級時兒童節闖關的參與經驗 4. 兒童節夢想清單				
學習目標	1. 能了解兒童節的由來及意義 2. 能認識並分享各國兒童節的慶祝方式 3. 能發表自身過去參與兒童節活動的經驗 4. 能分享自己期望的兒童節慶祝方式				
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			
第 1-2 節	1. 你過去參加過哪些兒童節活動?哪一個活動讓你印象最深刻?為什麼? 2. 你認為兒童節的意義是什麼? 3. 在搜尋資料時,你發現有哪些關於兒童節的冷知識或特別的資訊? 4. 你覺得現在的兒童節和以前有什麼不同? 5. 為什麼會有「兒童節」這個節日?它的起源與意義是什麼? 6. 你在影片中看見哪些國家的兒童節慶祝方式?有哪些讓	1. 請學生回憶自己過去在兒童節所參與的活動與舊知識並分享。 2. 課前先請學生搜尋兒童節相關資料。 3. 觀看影片「兒童節的由來」,小組討論影片內 容。 4. 了解兒童節由來後,觀看影片「歡慶兒童節」, 了解各國在兒童節的慶祝方式, 小組整理影片中有提到和自行蒐集的資料, 用表格整理出慶祝方式的異同並發表。	1. 上台發表小組討論內容 2. 小組整理各國兒童節慶祝方式並發表 3. 完成兒童節夢想清單	1. Youtube 影片「兒童節的由來」 https://www.youtube.com/watch?v=ON_pyNj-3FM 2. Youtube 影片「歡慶兒童節」 https://www.youtube.com/watch?v=_qxsts6P—8 3. YouTube 教育頻道 《兒童節是怎麼來的?》、《各國怎麼過兒童節?》 4. 影片:《歡慶兒童節》(建議 YouTube、教育平台影片) 5. 各國兒童節圖片簡報或插圖	

	你驚訝的地方？ 7. 和我們的兒童節相比，其他國家的活動有什麼相同和不同？ 8. 如果我們學校想參考一個國家的慶祝方式，你會推薦哪一個？為什麼？			集（例如：日本、墨西哥、土耳其） 3. 各國兒童節慶祝方式比較表 4. 我的兒童節回憶單 5. 「兒童節夢想清單」學習單 6. 小組討論引導單（5W1H 引導） 7. 班級回憶分享牆（Padlet 牆） 8. 闖關活動回顧表（時間、主題、參與感受） 9. 討論引導問題單（如：你希望改變什麼？）
第 3 節	1. 你最喜歡哪一次的兒童節活動？它帶給你什麼感覺？ 2. 如果讓你重新規劃一次兒童節，你會怎麼設計？有哪些元素是你希望保留或新增的？ 3. 你設計的慶祝方式想要讓大家感受到什麼？ 4. 這樣的活動是否適合全校一起參與？需要注意什麼細節？	5. 請學生發表自己參與兒童節活動的經驗。 6. 小組討論屬於自己的兒童節慶祝方式並發表。		
第 4 節	1. 你們列出的慶祝方式中，哪一項最能代表我們的創意和期待？ 2. 為什麼你會投票給這個活動？你覺得它真的可以實現嗎？ 3. 回想學校以前的闖關活動，哪一個關卡讓你最有參與感？為什麼？ 4. 有沒有什麼關卡你覺得需要改善？要怎麼修改會更好玩或更有意義？	7. 學生將討論的結果用便利貼列成清單，並票選出大家心目中最想要達成的一項。 8. 回憶這五年來參加學校的兒童節闖關活動內容並討論：哪些活動最令大家印象深刻？最想被保留？或者想要作修改的關卡？		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 2 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)

單元核心問題	怎樣的設計內容是適合的兒童節關卡設計? 如何規劃設計優質的兒童節關卡?		教學期程	上學期 第 6-13 週	教學節數	6 節
學習內容(校訂)	1. 適當的關卡內容 2. 闖關關卡的设计要素					
學習目標	1. 能蒐集有趣、特別的闖關內容 2. 能設計出適合的兒童節闖關關卡內容 3. 能規劃出優質的兒童節闖關關卡					
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				
第 1 節	1. 你參加過哪些印象深刻的闖關活動? 為什麼印象深? 2. 從其他國家的兒童節慶祝方式中, 有哪些是可以轉化為闖關遊戲的? 3. 你們搜尋到的內容中, 哪一個關卡最吸引人? 它有什麼特別之處? 4. 如果我們要讓這次活動變得與以往不同, 要加上什麼新元素?	1. 小組討論: 藉由回憶過往闖關的經驗及參考其他國家慶祝兒童節的方式, 將內容呈現在白板上。 2. 各組上網搜尋相關闖關活動的有趣、特別, 吸引人的內容。	1. 完成優質的關卡設計學習單 2. 創建優質的兒童節闖關關卡		1. 其他國家慶祝兒童節方式簡報 2. 闖關經驗引導問題卡 3. 闖關特色分類表 (如: 體能型、智慧型、創意型) 4. 闖關設計初稿表 5. 關卡設計學習單 (含: 活動名稱、目標、材料、規則、學習意涵、注意事項等欄位) 6. 材料清單規劃表 7. 闖關流程圖示 8. 發表方式比較表 佈景主題 (如: 海報、表演、短	
第 2 節	1. 你們的關卡主要讓參加者體驗什麼? (如: 速度、合作、邏輯思考) 2. 有哪些建議讓你們覺得很實用? 你們採納了哪些修正? 為什麼? 3. 現在的學習單是否清楚表達整個關卡流程? 還有哪些細節需補強? 4. 如果別的班來看你們的學習單, 他們是否能理解這個關卡的设计重點?	3. 各組設計出關卡後上台說明, 小組間互相分享意見修正關卡內容。 4. 將各組在白板上修正後的結果整理至關卡設計學習單。				
第 3 節	1. 在製作過程中, 實際操作與原本設計有落差嗎? 遇到什麼挑戰? 2. 闖關時需要準備什麼道具或空間? 怎麼安排才最有效率?	5. 各組依照整理好的關卡設計學習單創建優質的關卡。				

	3. 你認為這個關卡能吸引大家積極參與嗎？為什麼？			影片、擺攤說明等)
第 4 節	1. 你們搜尋到的發表方式中，哪一種最適合我們的設計？為什麼？ 2. 要向全校說明時，應該重點放在哪些地方？（例如：設計理念、關卡玩法） 3. 怎樣的呈現方式能讓其他年級或老師也能清楚了解並有興趣參加？	6. 上網搜尋發表形式有哪些後，整理成一張比較表格，由各組討論決定要採用哪一種。 7. 各組根據自己設計的關卡學習單，討論向全校說明的形式與內容。		9. 優缺點分析欄位 10. 班級發表回饋表 11. 修正建議記錄單 12. 海報設計佈景主題（可愛風或圖像式） 13. 表演腳本格式單（含時間控制與分工） 14. 評選單（設計為投票＋文字回饋區） 15. 投票箱、統計表格佈景主題（適合轉換為長條圖）
第 5 節	1. 今天的發表，你們覺得最順利的部分是什麼？最需要改善的是什麼？ 2. 同學的建議是否讓你發現以前沒注意到的問題？打算如何調整？ 3. 發表後的修改，是否讓你們的設計更加清楚與完整？	8. 擬定好各組的說明方式後，先在班級發表並由其他同學回饋需調整的地方再予以修正。		
第 6 節	1. 你們在正式發表時，有沒有覺得自己成功地傳達了設計理念？ 2. 哪些組別的發表給你們靈感？ 3. 從全校師生的回饋中，你們學到什麼？如果再做一次，會想怎麼改善？	9. 以海報或表演等方式呈現各組闖關內容向全校說明關卡設計理念、進行的方式等等。 10. 請全校師生在聽取關卡設計說明之後，票選最佳關卡，並給予回饋。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 3 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)					
單元核心問題	什麼是好的闖關規劃流程? 如何針對全校進行闖關活動工作分配與規劃?	教學期程	上學期 第 14 週至第 20 週	教學節數	6 節
學習內容(校訂)	1. 規畫活動流程的要素 2. 活動工作分配與規劃內容				
學習目標	1. 能了解好的規畫流程要素 2. 能計畫出適當的闖關流程 3. 能規劃活動工作與適當分配				
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				
第 1-2 節	1. 一場順利的闖關活動需要具備哪些流程環節?(如:報到、導引、排隊、關卡運作、兌獎等) 2. 你們搜尋的資料中,有沒有哪個學校或單位的流程設計讓你們特別印象深刻?為什麼? 3. 若讓你們設計流程,你們認為應該先思考什麼?安全性?效率?動線?還是氣氛?		1. 分組上網搜尋辦理闖關活動時,規劃一個好的流程所需要考量的部分,及參考好的流程。	1. 計畫出一套適當的闖關流程 2. 完成闖關活動的分配與規畫表 1. 《活動流程規劃導引單》(含流程步驟提示) 2. 「成功活動流程的五大要素」學習單(如:明確時間表、動線設計、工作分工、安全備案、緊急處理) 3. 優質流程設計範例(實例化案例) 4. 《活動工作分配表》(含分工項目、負責人、執行時間、協助人員) 5. 活動任務分配表(依類型區分:行政類、佈置類、主持類、物資類等)	
第 3-4 節	1. 你們設計的動線能夠避免擁擠與混亂嗎?使用者的移動動線是否清楚? 2. 闖關流程中有沒有想到人力安排、場地限制與時間控管? 3. 若整個年級甚至全校同學都參加,你們的流程是否能順利應對?有沒有應變計畫? 4. 你們的流程設計是否讓參加者有愉快且有趣的體驗?		2. 各組統整歸納並計畫好辦理一個成功的闖關活動的流程、動線。		
第 5-6 節	1. 你們這組有哪些工作需要分配?各自的任務是什麼?誰負責統整與追蹤進度? 2. 你們怎麼確保分配公平、每個人都能參與? 3. 如果有組員無法完成任務,你們的備案是什麼? 4. 每班所分配的任務之間是否有銜接與合作的機制?怎麼達到班級間的協作?		3. 學生調整關卡內容後決定闖關活動工作的分配及規劃,由各班共同執行所分配的工作內容。		

◎教學期程請敘明週次起訖, 各個單元以教學期程順序依序撰寫, 每個單元需有一個單元學習活動設計表, 表太多或不足, 請自行增刪。

本表為第 4 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)

單元核心問題	什麼是好的企劃內容？ 如何針對企劃內容進行說明？	教學期程	下學期 第 1 週至第 7 週	教學節數	6 節
學習內容(校訂)	1. 企劃內容審查 2. 檢視活動報告內容須符合相關領域或議題				
學習目標	1. 能了解好的企劃內容要素 2. 能根據議題設計出相關的活動				
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			
第 1-2 節	1. 你們所負責的議題是什麼？為什麼這個議題重要？ 2. 在資料蒐集中，有哪些關鍵內容或重點是一定要納入企劃中的？ 3. 你們的企劃目前設定了哪些目標？是否符合議題精神？ 4. 若要吸引別人支援這項企劃，你們會用什麼方式來呈現它的價值？	1. 各組上網蒐集所負責的議題內容，依內容規畫出一份企劃。	設計出流暢的闖關內容企劃	1. 《闖關活動企劃書模板》(含活動主題、目標、過程、執行方式、安全機制等欄位) 2. 《活動可行性檢核表》(教師／同儕使用) 3. 優質活動企劃實例 4. 《議題分類說明簡報》(如：環境教育、法治教育、性平教育等，附範例) 5. 《議題對應檢查表》(讓學生自檢是否有結合所屬議題) 6. 《教師審查建議單》 7. 《同儕回饋單》	
第 3-4 節	1. 你們的企劃內容與原本設定的議題是否一致？在哪些地方需要再調整？ 2. 你們的報告中有沒有明確表達企劃的核心理念與重點行動？ 3. 這個企劃能實際回應議題所帶來的問題或需求嗎？ 4. 如果其他人看這份企劃，是否能清楚理解它的目的與內容？	2. 各組歸納整理並報告，檢視是否與議題相符。			
第 5-6 節	1. 你們的發表有讓人清楚理解企劃內容與重點嗎？ 2. 教師或同學的回饋中，哪些部分對你們最有幫助？是否指出了盲點？ 3. 接下來要如何根據回饋進行調整，使企劃更完善、更具可行性？ 4. 你們認為自己這組的企劃最大優點是什麼？還有哪些地方值得強化？	3. 各組公開發表企劃內容，由教師檢視可行性並給予建議或回饋。			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 5 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)

單元核心問題	如何製作活動相關道具?如何設計問卷? 如何盡責執行並團隊合作兒童節闖關活動演練與正式活動?		教學期程	下學期 第 8 週至第 14 週	教學節數	6 節
學習內容(校訂)	1. 製作活動道具並模擬活動當天狀況 2. 設計關卡回饋問卷					
學習目標	1. 能利用現有資源製作活動相關道具及解說海報 2. 能使用平板設計良好的問卷題目					
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			
第 1-2 節	1. 你們的關卡設計需要哪些道具？這些道具是否方便操作與搬運？ 2. 在演練時，有沒有發現道具與流程之間出現哪些問題？怎麼解決？ 3. 參加者是否能在不看說明紙的情況下理解你們的活動玩法？需要怎麼調整說明方式？ 4. 道具與關卡設計是否符合安全、耐用、環保等原則？		1. 闖關工作分配後，各組分別開始準備活動所需要的道具並製作，過程中須進行演練，以便了解道具是否適合，說明是否清楚，可以適時作修正。	完成闖關活動的實地演練	1. 《道具設計紀錄單》（道具名稱、功能、材料、使用方式、安全注意） 2. 《模擬流程檢核表》（檢查動線、說明是否清楚、道具是否可用） 3. 班級演練觀察表（提供觀察組別演練時紀錄回應） 4. 《問卷設計學習單》（簡介題型種類、撰寫原則） 5. 《關卡問卷設計佈景主題》（建議包含量化題＋開放式題目） 6. 問卷檢核表（檢視題目是否明確、無誘導、符合年齡）	
第 3-4 節	1. 你們的問卷是針對誰設計的？是學生、老師還是家長？ 2. 問卷的題目是否明確、有邏輯？會不會讓填答者感到困惑？ 3. 你們設定的題目是否能收集到真正有幫助的意見？有沒有設計開放式題目？ 4. 有沒有需要讓問捲包含「活動有趣程度」、「流程清楚程度」、「整體感受」等面向？		2. 學生學習設計問卷方法並能思考題目是否恰當。			
第 5-6 節	1. 實際進行時，有沒有和演練時不一樣的地方？有沒有發生突發狀況？怎麼處理？ 2. 你們的關卡中，參加者的反應是什麼？哪些部分受到最多評價很好？ 3. 從現場的觀察中，有沒有想再改進的地方？ 4. 如果下次再辦類似活動，你會想做哪些不同的規劃？		3. 演練活動後，實際進行闖關活動。			

◎教學期程請敘明週次起訖,各個單元以教學期程順序依序撰寫,每個單元需有一個單元學習活動設計表,表太多或不足,請自行增刪。

本表為第 6 單元 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 6 個單元)

單元核心問題	結束後如何針對活動後作檢討與反饋?	教學期程	下學期 第 15 週至第 18 週	教學節數	4 節
學習內容(校訂)	1. 活動執行方法與態度 2. 活動結束的檢討與反省				
學習目標	1. 能盡責的執行兒童節闖關活動 2. 能有效的檢討整個活動流程，並作反饋。				
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			
第 1-2 節	1. 統計問卷的結果中，哪一個關卡最受歡迎？你認為原因是什麼？ 2. 整理過程中你發現哪些題目特別有參考價值？ 3. 如果你們組沒有獲選，你認為最可能的原因是什麼？有沒有想改進的地方？ 4. 除了票選結果，你從統計過程中學到什麼？（例如：分析能力、觀察他人觀點等）	1. 活動進行後，學生使用問卷統計出最佳關卡，並給予該關卡小獎勵。	辦理闖關回饋分享會	1. 《活動執行反思表》（包含：執行計畫、當時處理的方式、結果反思等欄位） 2. 《良好態度指南卡》（引導學生思考積極態度、時間管理、協作精神等） 3. 活動執行要素檢核表（確保活動流程清楚、每個環節負責明確） 4. 《活動結束反思單》（分為團隊反思和個人反思兩部分） 5. 《回饋問卷佈景主題》（問卷包含活動過程、關卡設計、互動等方面的回應問題） 6. 《反思與回饋討論指導語》	
第 3-4 節	1. 有哪一組的分享讓你印象特別深刻？為什麼？ 2. 你從參加者的回饋中學到了什麼？有哪些建議你認為很中肯？ 3. 如果明年讓你重新規劃一次闖關活動，你會做出哪些改變或保留哪些特色？ 4. 經過這次活動，你覺得你在「表達能力」、「合作溝通」或「問題解決」方面有什麼成長？	2. 活動結束後進行回饋發表會，讓設計闖關活動及參與活動的對象分別分享自己的心得並給予回饋。			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。