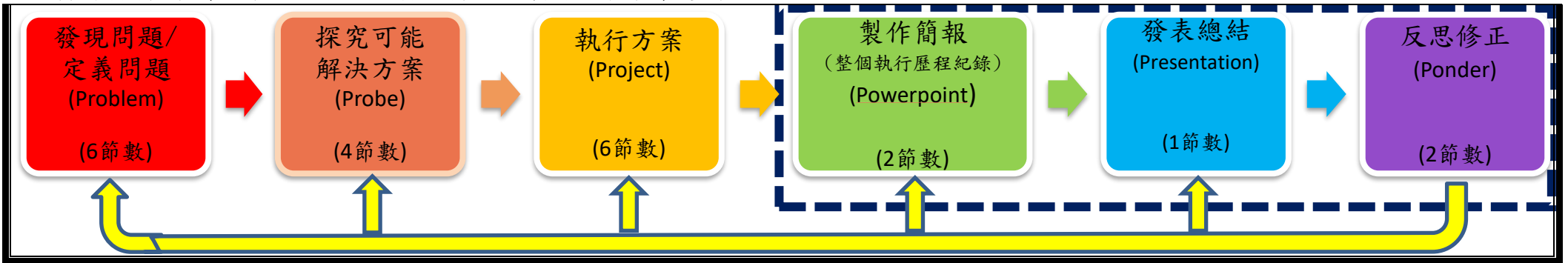


臺南市公立六甲區六甲國民中小學 115 學年度(第一學期)五年級【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	六甲廟宇文化饗宴	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節
學習情境	外地遊客來六甲多為了落羽松或豆菜麵，卻常忽略了在地守護數百年的古老廟宇。這些廟宇是常民的「民間美術館」。六甲區公所發行六甲古廟風情地圖，介紹 14 間寺廟的歷史背景與旅遊價值。廟宇和社區息息相關，每個社區都有一座大廟，除了是居民的精神寄託，閩南式建築風格與裝飾藝術相當具有特色。這些裝飾背後有代表什麼意義呢?希望透過本課程讓學生認識六甲廟宇之美並思考宗教文化活動積極正向的社會價值。		
待解決問題 (驅動問題)	「我們如何設計一份『走讀六甲：看懂廟宇工藝』的圖文導覽摺頁，帶領大家欣賞家鄉廟宇的裝飾藝術之美？」		
跨領域之 大概念	互動與關聯:探究在地廟宇與社區的關聯與互動		
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展， 培養生活環境中的美感體驗。 E-C3 具備理解與關心本土素養。		
課程目標	透過課程 欣賞 廟宇建築與裝飾藝術，並關心廟宇與社區互動，學習 擬定 寺廟創新文化參與活動。		
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_廟宇管理委員_		
	1. 實體產出： 小組共同設計、繪製並黏貼出一份「六甲廟宇裝飾美學導覽摺頁（四折頁或三折頁）」。 2. 口頭發表： 在社區文化祭（或校內成果展）上，小組成員化身「廟宇美學解說員」，配合摺頁進行 3 分鐘的定點導覽宣導。		
PBL 6P 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)			



本表為第 1 單元：走入六甲的信仰中心 單元問題教學流設計/(本學(年)共 3 個單元)

單元核心問題	六甲的這些老廟宇是怎麼出現的？它們在過去和現代的六甲人生活中，扮演了什麼角色？。	教學期程	第 週至第 週	教學節數	10 節 400 分鐘
學習內容(校訂)	歷史與地理脈絡： 六甲地區聚落（二甲、七甲、九甲等）的由來、赤山龍湖巖與明鄭時期的開發關係、恆安宮（媽祖廟）與早期常民生活的連結。 廟宇的功能演變： 廟埕作為過去常民的訊息交換中心、市集與休閒場所；現代廟宇轉型為文史保存與社區活動中心的變遷。				
學習目標	認知： - 能說出六甲代表性廟宇（如赤山龍湖巖、恆安宮）的建立，與早期先民開墾、水源分布（如埤塘）的歷史脈絡。 - 能指認廟宇在傳統社會（公共議事、精神寄託）與現代社會（文化觀光、社區凝聚）中不同的角色功能。 - 能辨識六甲重要廟宇（如赤山龍湖巖、恆安宮）的建築結構（如燕尾脊、三川殿）與裝飾藝術類型（剪黏、交趾陶、彩繪）。 技能： - 習從舊照片、地圖或訪談資料中，提取關鍵訊息並進行分類。 - 運用記錄表與拍照進行田野觀察，並能小組合作完成導覽摺頁排版。 情意： - 體會老廟宇作為在地歷史見證者的價值，產生探索家鄉文化的探究動機 - 建立對家鄉傳統藝術的珍視，並願意主動向他人推廣六甲的文化資產。				
節數規劃	學習活動	單元任務(學習評量)		學習資源	

	教師的提問或引導	學生的學習活動		
第1週~第10週	第 1-2 堂課：時空偵探——尋找六甲的「老守護者」 1.時空照片大解密（引起動機）：教師展示幾張六甲過去（如林鳳營車站舊照、赤山龍湖巖老照片）與現在的對比圖，引導學生觀察「有什麼變了？有什麼一直都在？」。 2.生活經驗大調查：調查班上同學：「你阿公阿嬤會去廟裡做什麼？」、「你考聽寫或比賽前會去拜拜嗎？」。 3.拋出驅動問題，引導學生思考：這些大廟在我們出生前就在這裡了，為什麼六甲的老祖先要蓋它們？	1.小組討論後，寫出觀察今昔照片的變化 2.小組輪流報告討論結果 3.安靜聆聽其他組報告，並給予回饋，學習報告方式與回饋。 (321→3 個讚美 2 個提問一個建議) *學生參與討論調查活動，並聆聽同學分享。 2.每人用小白板寫下自己經驗 *小組討論-蓋廟原因，上台發表。	形成性評量：能在小組討論中，口頭說出至少一間六甲廟宇（如赤山龍湖巖或恆安宮）與在地聚落發展的關係。 小組討論紀錄單	1.林鳳營及赤山龍湖巖照片 2.區公所埤塘地圖.古廟地圖
	第 3-4 堂課：開墾、埤塘與廟宇的相遇 1.六甲地圖大探索：發給小組六甲區的古地圖與現代地圖，找出「赤山龍湖巖」或「恆安宮」的位置，觀察它們周邊的環境（例如龍湖巖與菁埔埤、埤塘的地理關係）。	1.學生學會看地圖，找出赤山龍湖巖（或恆安宮）的位置 2.利用區公所埤塘地圖觀察與廟宇的地理關係	小組討論紀錄單	學習資源 1 古廟地圖 2 埤塘地圖

	2.故事聆聽與推論： 介紹先民來到六甲開墾時，面對疾病、水患與開墾辛勞的精神依靠。小組討論：為什麼赤山龍湖巖會蓋在「赤山」這個地方？它跟當地的水源有什麼關係？ 3.教師引導提問： 「先民來到陌生又危險的六甲，他們最需要的是什麼？這跟廟宇的出現有什麼關係？」 ■ 第 5-6 堂課：廟埕開講——廟宇角色的變與不變 1.教師引導提問：廟宇在早期台灣社會，有著何種功能？ 2.「現在我們有活動中心、有LINE、有超商，為什麼現代的六甲人還是會聚在老廟宇？它現在扮演了什麼新角色？」 ■ 第 7-8 堂課：籌備我們的「民間美術館」文創團隊 1.任務公告（與讀者對話）： 正式宣告期末任務：我們要設計一份讓外地	3. 聆聽故事，並小組討論問題、發表發表 3. 討論先民生活需要與廟宇出現的關係 學生學習活動 1.角色扮演體驗： 將教室模擬成早期的「廟埕廣場」。學生分組扮演：剛收成的農夫、賣菜的商販、討論事情的村長。體驗「沒有電視和網路的時代，廟宇就是生活的一切」。 2.古今功能分類大賽： 學生分組將「辦桌吃流水席、祈求考試順利、老人家泡茶聊天、看歌仔戲、拿農民曆」等活動，分類為「過去的功能」、「現在的功能」或「兩者都有」。	角色扮演活動紀錄單 (分配、口白對話、演出心得)	1. 學校圖書
--	--	--	--	-----------------------

	遊客或國中生看懂六甲廟宇裝飾的「導覽摺頁」。 2.品牌文創團隊成立：設計團隊需要哪些分工? 第 9-10 堂課：田野調查前的「尋寶計畫書」 1.聚焦探究主題 (1)在學校附近有哪幾間廟宇適合踏查? (2)廟宇裝飾工藝有哪些 2.撰寫計畫書與沙盤推演： 3.教師引導提問：「當我們下週走進廟宇時，我們是去拜拜的香客，還是去尋找歷史密碼的文史偵探？我們該注意什麼禮儀才不會打擾到其他人？」	1. 學生進行 5 人分組，由學生根據自身優勢，自主選出「專案經理、文史研究員、美編設計師、攝影師、發表報告員」。 2.簽署團隊公約： 建立組內溝通機制，學習藍偉瑩老師強調的「學習共同體」精神，承諾互相傾聽。 1. 各組討論探究主題 (1)每一班研究一間廟宇 五甲龍鳳寺. 六甲恆安宮. 保安宮 赤山龍湖巖. 七甲代天府…) 各組決定要深入研究的廟宇（如赤山龍湖巖或恆安宮）以及想關注的工藝主軸（如：屋頂上的剪黏、牆上的彩繪故事、或是柱子上的石雕）。 2. 小組共同填寫「田野調查計畫書」，規劃第 6-7 堂實地踏查時，每個人要負責拍什麼照片、記錄什麼問題，並練習田野調查的禮儀。 3.	小組分工表 表現評量： 完成「小組田野調查計畫書」，排定分工與準備觀察的工藝主題。	*台灣古建築裝飾 *中國吉祥圖案百科 *大甲鎮瀾宮網站介紹
--	---	---	---	--

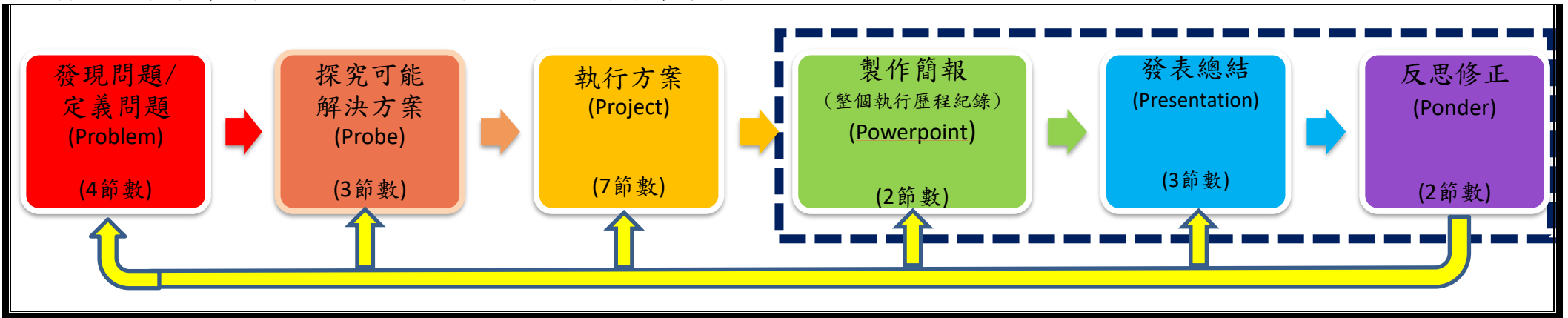
本表為第 2 單元單元二：解碼牆面與屋頂的秘密 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)					
單元核心問題	• 單元問題（Unit Question）： 廟宇牆上和屋頂上的動物、人物工藝（剪黏、彩繪）不只是裝飾，老祖先想透過這些「視覺符號」告訴我們什麼故事或願望？	教學期程	第 11 週至第 21 週	教學節數	11 節 440 分鐘
學習內容(校訂)	• 傳統工藝美學： 剪黏的由來（利用破瓷碗片、玻璃剪裁拼貼成型）、交趾陶與彩繪的視覺美感。 • 視覺符號與隱喻系統： 廟宇裝飾中「以物托意」的諧音（蝙蝠＝福、麒麟＝祥瑞）與生態隱喻（鰲魚吞火吐水＝防火）。 • 文化轉譯的技巧： 故事化敘事、讀者視角切換（如何讓外地遊客或國中生對傳統歷史故事產生興趣）。				
學習目標	• 認知： 1.能辨識並區分「剪黏」與「彩繪」兩種傳統工藝在材質、製程與呈現上的不同。 2.能理解並說出六甲廟宇常見裝飾物件（如：鰲魚、麒麟、蝙蝠）所代表的圖騰隱喻與老祖先的集體願望。 • 技能： 1.能夠在實地踏查中，運用平板的特寫攝影與手繪速寫，精準擷取傳統工藝的視覺特徵。 2.學習將生硬的「文史專有名詞」，轉譯為白話、有趣、具有故事性的常民語言。 • 情意： 透過細心觀察，體會在地工藝師「一針一線、一磚一瓦」的職人精神，提升對家鄉文化資產的珍視。				
節數規劃	學習活動		單元任務(學習評量)	學習資源	
	教師的提問或引導	學生的學習活動			
11-19 週 共 9 節	第 11-12 堂課：文史偵探出擊——六甲廟宇實地搜查 1.廟宇的工藝鑑賞重點有哪些？	學生學習活動 1. 小組進行網路查詢及研讀老師分的資料實地搜查並記錄關鍵字詞—廟宇吉祥圖案	單元任務(學習評量) 表現評量： 完成「小組田野調查計畫書」，排定分工與準備觀察的工藝主題。	學習資源 1. 鎮瀾宮網站資料 2. 廟宇圖像與意義之關聯研究(網路 PDF) 3. 台灣古建築裝飾深度導覽(校內書籍)	

	格局、屋脊、彩繪、門神、浮雕、圖示寓意…。 第 13-15 節 1.出發前的儀式： 複習上一單元完成的「尋寶計畫書」，分發夾子、平板與田野紀錄表。 2 實地踏查（赤山龍湖巖或恆安宮）： 帶領學生進入廟宇現場。此時學生不是來拜拜，而是帶著任務的「偵探」。(2 節課) 3 視覺解碼與攝影： 文史研究員負責解碼、攝影師負責拍下細節特寫（例如：屋頂上的雙龍搶珠、牆面上的石雕）。組員共同在紀錄表上寫下第一現場的五感體驗（聞到的線香、聽到的鐘聲）。 **教師引導提問：「請大家抬頭看屋頂的邊緣，那些五顏六色的立體巨龍，看起來像不像是用一片片的碗盤拼起來的？這就是剪黏，靠過去看它的切面！」 ■ 第 16-19 堂課：破譯老祖 先的「視覺密碼」	2. 複習尋寶計畫書及分工確認 2. 分工確實做好自己負責工作 文史研究員負責解碼、攝影師負責拍下細節特寫（例如：屋頂上的雙龍搶珠、牆面上的石雕）。組員共同在紀錄表上寫下第一現場的五感體驗（聞到的線香、聽到的鐘聲）。 照片上傳與整理： 回到教室，各組將平板拍到的照片投影出來，進行	** 小組廟宇裝飾藝術資料蒐集紀錄單 田野紀錄表 吉祥圖飾配對表設計	4.中國吉祥圖案百科(校內書  神爐企業有限公司 https://www.shenlu.com.tw/news_detail ; 寺、廟常見裝飾與構造的配置 建築文化 網路有許多參考資料
--	--	--	---	---

	1. 引導學生將照片分類(動物植物神話人物、其他吉祥圖示) 2.符號配對大賽： 教師發下「密碼解碼卡」，引導學生找出廟宇動物與人類願望的連結。例如：為什麼廟柱上要雕刻一隻長得像龍又像魚的「鰲魚」？（因為水生動物能吞火吐水，木造廟宇最怕火災）。 3.諧音幽默學介紹 ※教師引導提問：「如果古代有LINE，老祖先不用文字貼圖，他們會用廟裡的哪一個動物符號來傳達『祝你平安幸福』？」	成果分類。 符號配對大賽： 學生找出廟宇動物與人類願望的連結。(吉祥圖飾的寓意) 例如：為什麼廟柱上要雕刻一隻長得像龍又像魚的「鰲魚」？（因為水生動物能吞火吐水，木造廟宇最怕火災）。 介紹古人的「雙關語」（如：畫了兩隻蝙蝠代表『雙福臨門』；畫了旗子、球、戟、磬，代表『祈求吉慶』）。	諧音吉祥圖飾蒐集紀錄表 上台分享	
20-21 週 共 2 節	這學期我們做了什麼？ 1. 回顧本學期學習活動. 2. 檢討與修正	1. 能和小組完成簡報 2. 能發表對參與學習課程的省思	1. 完成心得單	1. 完成心得單

臺南市公立六甲區六甲國民中小學 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	六甲廟宇文化饗宴	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節
學習情境	外地遊客來六甲多為了落羽松或豆菜麵，卻常忽略了在地守護數百年的古老廟宇。這些廟宇是常民的「民間美術館」。六甲區公所發行六甲古廟風情地圖，介紹 14 間寺廟的歷史背景與旅遊價值。廟宇和社區息息相關，每個社區都有一座大廟，除了是居民的精神寄託，閩南式建築風格與裝飾藝術相當具有特色。這些裝飾背後有代表什麼意義呢?希望透過本課程讓學生認識六甲廟宇之美並思考宗教文化活動積極正向的社會價值。		
待解決問題 (驅動問題)	「我們如何設計一份『走讀六甲：看懂廟宇工藝』的圖文導覽摺頁，帶領大家欣賞家鄉廟宇的裝飾藝術之美？」		
跨領域之 大概念	互動與關聯:探究在地廟宇與社區的關聯與互動		
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展， 培養生活環境中的美感體驗。 E-C3 具備理解與關心本土素養。		
課程目標	透過課程 欣賞 廟宇建築與裝飾藝術，並關心廟宇與社區互動，學習 擬定 寺廟創新文化參與活動。		
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 <u>廟宇管理委員</u>		
	實體產出： 小組共同設計、繪製並黏貼出一份「六甲廟宇裝飾美學導覽摺頁（四折頁或三折頁）」。		
	口頭發表： 在社區文化祭（或校內成果展）上，小組成員化身「廟宇美學解說員」，配合摺頁進行 3 分鐘的定點導覽宣導。		
PBL 學習架構與模式脈絡圖(各單元問題脈絡)			



本表為第 2 單元單元二：解碼牆面與屋頂的秘密 單元問題教學流設計/(本學年共 3 個單元)					
單元核心問題	單元問題 (Unit Question)：廟宇牆上和屋頂上的動物、人物工藝（剪黏、彩繪）不只是裝飾，老祖先想透過這些「視覺符號」告訴我們什麼故事或願望？	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習內容(校訂)	- 傳統工藝美學：剪黏的由來（利用破瓷碗片、玻璃剪裁拼貼成型）、交趾陶與彩繪的視覺美感。 - 視覺符號與隱喻系統：廟宇裝飾中「以物托意」的諧音（蝙蝠＝福、麒麟＝祥瑞）與生態隱喻（鰲魚吞火吐水＝防火）。 - 文化轉譯的技巧：故事化敘事、讀者視角切換（如何讓外地遊客或國中生對傳統歷史故事產生興趣）。				
學習目標	- 認知： 1.能辨識並區分「剪黏」與「彩繪」兩種傳統工藝在材質、製程與呈現上的不同。 2.能理解並說出六甲廟宇常見裝飾物件（如：鰲魚、麒麟、蝙蝠）所代表的圖騰隱喻與老祖先的集體願望。 - 技能： 1.能夠在實地踏查中，運用平板的特寫攝影與手繪速寫，精準擷取傳統工藝的視覺特徵。 2.學習將生硬的「文史專有名詞」，轉譯為白話、有趣、具有故事性的常民語言。 - 情意： 透過細心觀察，體會在地工藝師「一針一線、一磚一瓦」的職人精神，提升對家鄉文化資產的珍視。				

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 週 共 2 節	■ 第 1-2 堂課：職人精神——從破碗到飛龍的剪黏工藝 1.紀錄片與工法認識： 播放台灣剪黏大師（如剪黏大師何金龍或在地工藝師）的創作影片，讓學生看見工藝師如何把打破的瓷器，剪成一瓣瓣的牡丹花瓣、一片片的龍鱗。 2.材質觸覺體驗： 教師準備一些安全的彩色玻璃碎片、馬賽克磁磚或廢棄碗片，讓學生用手觸摸，感受材質的硬度與銳利，體會創作的難度。 3.小組討論： 討論「為什麼以前的人不直接用畫的，而要花這麼多功夫去拼貼剪黏？」引導理解信仰的精神需求，會讓人類願意付出最高的代價與技術。 ※教師引導提問：「當你發現屋頂上那條威風的龍，其實是工藝師頂著大太陽，用上千片打破的碗盤一片片貼上去的時候，你的心裡有什麼感覺 ■解碼牆面與屋頂的秘密	1. 專心觀賞影片，記下重點 2. 發表心得	影片觀賞心得單	影片— 廟宇剪黏工藝，傳承面臨困境 2.剪黏神匠的“玩命拼貼術” 廟宇剪黏專家 董添益 【台灣真善美】 學習資源 1. 鎮瀾宮網站

第 3-4 週 共 2 節	第 3-4 堂課：牆壁上的「忠孝節義」故事連環畫 1.彩繪故事牆解讀： 針對廟宇牆面或門神上的彩繪，挑選一幅經典故事（如：孔明借箭、桃園三結義或二十四孝）。 2.角色扮演讀書會： 各組認領一幅彩繪照片，透過社會科與語文科的結合，查閱這個故事在講什麼。組員要在課堂上「演」出這個故事的核心衝突。 3 價值觀思辨： 討論為什麼老祖先要把這些歷史故事畫在每個人都看得見的廟宇牆壁上？（傳遞傳統社會所重視的忠、孝、節、義等集體記憶與價值觀）。 ※教師引導提問：「這些畫像不像是古代的『巨型四格漫畫』？老祖先想用這些漫畫來提醒天天來拜拜的村民什麼事？」	1. 小組選定一幅彩繪主題進行探究與角色扮演分工 3. 個組討論與演練 3. 小組組內發表心得與上台分享	小組扮演主題紀錄單	資料 2. 廟宇圖像與意義之關聯研究(網路PDF) 3. 台灣古建築裝飾深度導覽(校內書籍) 4. 中國吉祥圖案百科(校內書)
--------------------------	---	---	------------------	---

◎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。

本表為單元三：六甲廟宇美學再現（第 5-21 堂） 單元問題教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)					
單元核心問題	我們要如何將這些古老的「視覺符號」，轉化成現代人看得懂、想閱讀的導覽摺頁，並自信地介紹給他人？	教學期程	第 5 週至第 21 週	教學節數	17 節 680 分鐘

學習內容(校訂)	• 媒介設計與編排： 摺頁的空間敘事（封面吸引、內頁展開的邏輯、封底的資訊整合）、色彩學在氛圍塑造上的應用。 • 群眾溝通與口語表達： 定點解說技巧（定點站位、手勢引導、眼神交會）、開場引人入勝的提問法。 • 評鑑與自我反思： 根據使用者測試（User Testing）進行修正的敏捷思維、文化傳承的個人責任感。			
學習目標	•認知： 1. 理解導覽摺頁的結構化排版邏輯（視覺動線、圖文配比、焦點錨定）。 2. 明白口語導覽中「聽眾心理」的重要性，知道如何調整內容以契合不同受眾（如學弟妹或家長）。 • 技能： 1. 能夠小組合作將單元二轉譯出的文字與田野照片，編排並動手製作出一份邏輯清晰、美感具足的「六甲廟宇美學導覽摺頁」。 2. 能在成果發表會中，運用得體的儀態、清晰的口條與輔助道具，進行 3 分鐘的定點導覽解說。 • 情意： 1. 透過扮演「文化傳播者」的角色，內化對家鄉傳統藝術的認同，展現自信與服務社會的熱忱。			
節數規劃	學習活動		單元任務(學習評量)	學習資源
	教師的提問或引導	學生的學習活動		
第 5-6 週 共 2 節	第 5-6 堂課：文化轉譯魔法——把生硬資料變有趣 1 文史資料的「翻譯難題」： 教師在黑板上寫下一段傳統、生硬的文史介紹（如：『憨番扛廟角，相傳為荷蘭人或外籍人士之造形，有力大無窮之意...』），問學生：「如果你這樣唸給四年級學弟妹聽，他們會想聽嗎？」	1.學生運用「擬人化」、「比喻法」或「生活對比法」重新包裝彩繪內容文字。 2. 微型盲測與發表： 各組派出「文案寫手」，將轉譯後的故事唸給隔壁組聽，測試對方能不能在 30 秒內聽懂這個裝飾的秘密。	本單元學習評量工具：【文化轉譯盲測檢核表】 小組轉譯文字紀錄單	各廟宇摺頁資料

第 7-9 週
共 3 節

2 轉譯鷹架工具練習（文字魔法盒）：

3.微型盲測與發表：

※教師引導提問：「如果你要把『憨番扛廟角』介紹給國中生，你能不能把它比喻成廟宇裡的『極限健身大力士』？要怎麼寫才會讓人想繼續看下去？」

第 7-9 堂課：摺頁的空間魔法——版面藍圖網格設計-各班選定廟宇主題

- 1. 實體摺頁大解剖（引起動機）：**
教師發給各組空白紙張引導學生觀察
- 2. 視覺焦點錨定：**結合平面設計概念，引導學生思考：最震撼的剪黏照片（如赤山龍湖巖的雙龍搶珠）應該放封面，還是內頁大跨版？

3.繪製小組藍圖：

※教師引導提問：「摺頁的打開過程，就像是帶遊客走進六甲廟宇的過程。你們要怎麼安排順序，讓讀者一

1. 各組討論手邊各廟宇介紹摺頁的排版與特色

2 學生動手折出「三折頁」或「四折頁」。討論：當讀者拿到摺頁時，打開的「第一步、第二步、第三步」分別會看到哪裡？

3. 各組在空白摺頁上用鉛筆劃出「網格規劃（Layout）」，框出哪裡放手繪圖、哪裡放照片、哪裡放單元二寫好的轉譯故事。

摺頁設計自我檢核表

第 10-12 週 共 3 節	邊翻、一邊有『逐層尋寶』的驚喜感？」 第 10-12 堂課：動手編碼——「六甲廟宇美學摺頁」實作 1.色彩與氛圍微調： 2.圖文黏貼與書寫（雙堂實作）： 團隊分工大展身手。美編設計師負責整體視覺美化；文字寫手用最漂亮的字體將「文化轉譯故事」謄寫上去；攝影師協助將列印的照片進行去背或框線設計。 3.地圖融入： ※教師引導提問：「大家字體要放大、行距要留白。記住藍老師說的，媒介如果讓讀者看得太吃力，我們辛苦準備的文化知識就傳播不出去了喔！」 ■ 第 13-14 堂課：使用者盲測 1（User Testing）與微調 1.文創產品交換測試：	回顧單元二在廟宇收集到的顏色（如龍湖巖的沉穩紅、石雕青灰）。各組決定摺頁的主色調與邊框風格，避免花綠而失去古蹟的質感。 2 團隊分工大展身手。美編設計師負責整體視覺美化；文字寫手用最漂亮的字體將「文化轉譯故事」謄寫上去；攝影師協助將列印的照片進行去背或框線設計。 3 在摺頁一角繪製趣味的「六甲廟宇漫遊地圖」，標示出學校到廟宇的相對位置與建議參觀動線。 （可運用 AI 協助設計） 1.各組完成摺頁初稿後，進行跨組對調。限定對方只有 1 分鐘的閱讀時間。	總結性表現評量規準（Rubric）	
13-14 週共 2 節				

15-16 週共 2 節

2.焦點提問測試： 看完後，測試組要回答三個問題：「這份摺頁介紹的是哪間廟？」、「最吸引你的裝飾是什麼？」、「你有沒有看懂鰲魚代表什麼意思？」。

3.優化與完稿：

※教師引導提問：「好的設計不是自己覺得好看，而是讀者能不能輕鬆接收到你想傳達的幸福和秘密。」

■ 第 15-16 堂課：小小解說員養成術——口語與儀態演練

1.解說稿撰寫（雙堂引導）：學習如何從「靜態摺頁」轉化為「動態解說」。

2.三點定位引導法： 教師示範如何用手勢引導觀眾看摺頁、看照片、看主講者。

3.組內排練與計時：

※教師引導提問：「當你介紹『憨番扛廟角』時，你的手要怎麼指引？」

2.看完後，測試組要回答三個問題：「這份摺頁介紹的是哪間廟？」、「最吸引你的裝飾是什麼？」、「你有沒有看懂鰲魚代表什麼意思？」。

根據他組的回饋（例如：『字太小看不清楚』、『照片很大但不知道在拍什麼』），回到組內進行最後的修正與完稿。

1.小組寫出 3 分鐘的定點解說稿，包含：【吸引人的開場問句】【2 個焦點工藝解密】【邀請互動與結語】。

2.練習用手勢引導觀眾看摺頁、看照片、看主講者。

3.組員輪流擔任解說員，利用平板錄下彼此的練習畫面，調整音量、說話速度以及眼神有沒有看著觀眾。

小小解說員訓練檢核單

