

臺南市公立中西區協進國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習五條港新航道課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	五條港老屋欣力	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係與交互作用：體察人與土地的關係，並藉此涵養對在地的認同感				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。				
課程目標	學生能透過蒐集、分類、討論認識我們居住地方的五條港，說明新舊產業之不同及其特色。				
配合融入之 領域或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
總結性 表現任務	1. 能觀察、欣賞新舊之美，進而介紹五條港。 2. 能分組上臺說明新舊之不同及其特色。				
課程架構脈絡(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)					
探索五條港 (10) 溫故知新，回想之前所學並學習新知 ➡ 新舊之美 (10) 認識五條港產業與其新舊特色					
本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)					
單元名稱	探索五條港	教學期程	第 1 週至第 10 週	教學節數	10 節 400 分鐘

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。				
	學習內容(校訂)	再度探訪五條港				
學習目標		1. 能溫故知新，回想之前所學，並學習新知 2. 能認識五條港產業與其新舊特色。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源	
	10	1. 請學生觀看五條港園區傳統產業的影片。 2. 請學生觀看五條港各重要傳統老建築的照片，並判斷是五條港的哪一個傳統產業？ 3. 學生分組針對其中一種傳統產業，蒐集資料並與同學分享知道哪些資訊？ 4. 學生分組討論這些傳統產業對現今生活有什麼重要的關係或意義嗎？ 5. 對於五條港園區內，你知道有那些新興產業嗎？	1. 分組利用平板，上網蒐集五條港傳統產業資料 2. 學生觀察照片，判斷線索，說出老師的提問。 3. 透過小組討論分享，了解各傳統產業。 4. 小組討論出生活周遭見過的新興產業	1. 能分組蒐集五條港傳統產業 2. 能分組上臺說明五條港傳統產業的特色 3. 能說出至少兩種傳統產業對現今生活的意義 4. 能說出至少兩種新興的產業活動	影片	
本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)						
單元名稱		新舊之美	教學期程	第 11 週至第 20 週	教學節數	10 節 400 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生活。				

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類－單元活動設計)

	學習內容(校訂)	探索五條港之新舊				
學習目標		能認識五條港產業與其新舊特色				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源	
	10	1. 透過資料的蒐集和分組討論，找出五條港有哪些傳統產業或新興產業？ 2. 請學生陳述他們所發現的產業活動 3. 請學生進行分類，將五條港各產業找出來，並說出分類的方式或依據。 4. 老師介紹園區內老屋轉型的例子，請學生仔細觀察，並討論為什麼要做轉型？ 5. 透過小組分享討論，引導學生針對老建築，想出轉型、創新的方法。	1. 分組利用平板，上網蒐集五條港傳統產業資料 2. 將五條港產業進行分類，如「建築」「美食」「廟宇」「中藥行」等 3. 根據老屋轉型、新舊不同的存在進行分析討論，了解其去存的原由，並進一步探討轉型的可能性	1. 能蒐集五條港產業特色並分組探討資料 2. 能分組上臺說明新舊之不同及其特色 3. 能說出至少兩種可能的轉型方式	無	

臺南市公立中西區協進國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習五條港新航道課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	五條港老屋欣力	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	關係與交互作用：深入了解五條港的新與舊之美，透過戶外踏查、分組討論、口頭報告、作品呈現形式，詮釋新與舊的特色。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。				
課程目標	深入認識五條港新舊之美，透過蒐集、分類、討論及實地踏查引導學生，產出大富翁遊覽地圖及影片介紹。				
配合融入之 領域或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引		☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
總結性 表現任務	1. 能製作自己的五條港影片分享。 2. 能製作出自己的五條港大富翁。				
課程架構脈絡(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)					
協進 youtuber (10) 能融合各種資料並介紹五條港之美 ➡ 五條港地圖 DIY (10) 能透過大富翁的製作，了解五條港					
本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)					

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

單元名稱		協進 youtuber		教學期程	第 1 週至第 10 週	教學節數	100 節 400 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞 生活中美感與創意的多樣性表現。					
	學習內容(校訂)	拍片介紹五條港					
學習目標		1. 能融合各種資料並介紹五條港之美 2. 能將五條港之美拍片介紹給大家					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼		學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
		10	1. 請你選出五條港中，最喜歡的傳統產業或建築。 2. 請你說出你最喜歡的傳統產業或建築，其特色和理由？ 3. 學生分組討論照片或影片中，需要呈現的特色或對話。 4. 拍攝或剪輯的過程中，要注意那些技巧 5. 分組上台分享拍攝過程的經驗，並透過剪輯完成五條港影片。	1. 各組先選出最喜歡的傳統產業或建築。 2. 分組討論影片中如格介紹傳統產業或建築的特色。 3. 實際拍攝並完成影片剪輯。		1. 能分組討論最喜歡的傳統產業或建築。 2. 能說出傳統產業的或建築的特色，並設計出影片中的對或劇本。 3. 能完成拍攝並剪輯影片。	
本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)							
單元名稱		五條港地圖 DIY		教學期程	第 11 週至第 20 週	教學節數	10 節 400 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 綜2d-III-2 體察、分享並欣賞 生活中美感與創意的多樣性表現。					

	學習內容 (校訂)	五條港大富翁			
	學習目標	能透過大富翁的製作，更全面了解五條港。			
	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形 式＋要看到什麼？	學習資源
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	10	1. 你們覺得做大富翁應準備那些道具？ 2. 你們進行大富翁遊戲時，需要哪些遊戲規則？ 3. 有哪些五條港的重要知識可以設計在大富翁的遊戲任務中？ 4. 還有哪些創意可以放進大富翁遊戲中？ 5. 分組製作大富翁地圖和各任務道具。 6. 你們玩完自己的作品後，請去挑戰看看別組的大富翁作品。 7. 你們在玩別組的作品時，有發現什麼優秀的點子？想到什麼可以改進的地方嗎？	1. 學生進行小組討論，先擬定需製作的道具，並做出工作分配 2. 學生討論大富翁進行時，該遵守的規則。 3. 實際參與大富翁遊玩的活動。 4. 分享遊玩後的想法，並提出改進建議。	1. 學生說出大富翁需要的道具 2. 學生進行分組，討論分配完成各項製作工作。 3. 討論出大富翁各項遊戲規則。 4. 透過觀摩、遊玩別組的作品，並分享至少一個想法或改進的建議。	