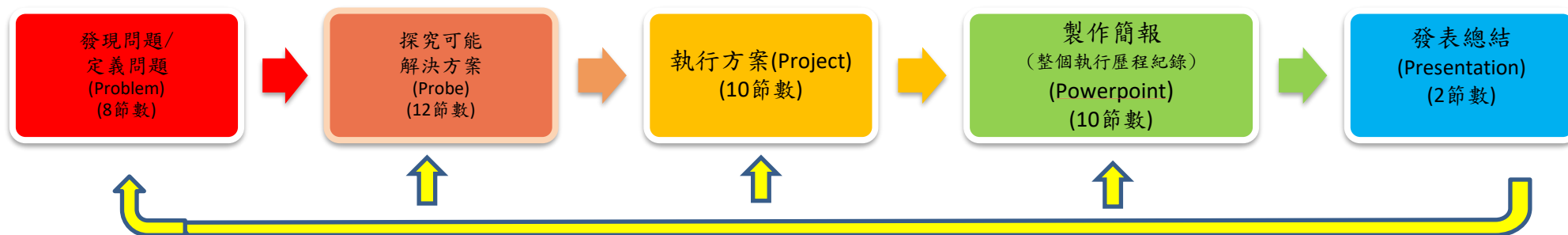


臺南市立官田區官田國民小學 115 學年度(第一學期)五年級悅讀官田【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	官田行銷高手	教學節數	本學期共(42)節
學習情境	官田是個純樸的小鎮，在地特產-菱角，每年菱角產季（約國曆六月至十月）總是吸引許多遊客來訪。走在菱角田間，不時能看到農夫忙著採收，而田埂旁，有時也能看到一種腳細長、頭戴金黃羽毛的水鳥，那就是官田的生態明星-水雉。然而，除了菱角與偶然一見的水雉，官田還有什麼？遊客對官田的印象往往不深，大多拍照打卡後便匆匆離開，錯過了這塊土地的美好。		
待解決問題 (驅動問題)	外地友人打算來訪，身為在地人的我們該如何安排一趟極具意義且令人難忘的官田小鎮之旅呢？		
跨領域之 大概念	模式：依據家鄉特色，規劃一日在地旅遊行程，並依序建構行銷模式，從做中學，習得設計行銷企劃的能力。		
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。 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	擬定家鄉一日在地旅遊行程，並與團隊規劃行銷流程，解決團隊問題，也體察與欣賞他人創意的展現，展現愛鄉情懷。		
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_____		
	展現各組行銷企劃，結合口說與創意模擬實地導覽與解說。		

PBL 5P 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)	學習資源 (自選編教材 或學習單)
8	官田的特色景點有哪些？這些景點與官田的地理、文化、生態、產業有什麼關聯？與其他地方相比，官田的旅遊特色有何不同與優勢？	1.官田陂埤菱家鄉一日旅遊企劃流程圖	學習規劃官田陂埤菱家鄉一日旅遊行程，協同合作解決團隊問題。	1.尋找好夥伴，完成分組。 2.分組訂定旅遊行程目標、主題、訴求。 (1)簡介「陂埤菱」特色（嘉南大圳與埤塘水文化、水雉生態、菱角產業） (2)討論官田著名景點（如葫蘆埤自然公園、西拉雅遊客中心、隆田 chacha 文化資產教育園區、水雉生態教育園區、菱角田區等） (3)討論與訂定主題（如親子體驗、生態之旅、文化深度遊、美食小旅行等） 3.針對自己的主題，進行產品包裝與顧客分析。 4.藉由顧客分析，決定此旅遊行程。 5.分享與發表官田陂埤菱家鄉一日旅遊行程。 6.聆聽他人的規劃，並給予合適的建議。	1.實作評量：完成分組行程規劃 2.口語評量：分享與發表官田陂埤菱家鄉一日旅遊行程規劃	自編教材
10	從紙本到數位平台，旅遊廣告單已成為推廣旅遊行程的重要工具。這些廣告單	1.使用 Canva 進行海報設計 2.Qrcode 製作連結流程	運用電腦軟體設計電子海報，並於網際網路分享成果	1.以小組方式設計一張「官田陂埤菱家鄉一日遊」電子行銷海報。 2.海報需包含標語、圖片、行程內容與 Qrcode 連結。	1.小組分享海報設計理念。 2.透過平台進行投票或點	自編教材

	通常具備哪些吸引消費者的關鍵特色？	3.網路社群軟體		3.將海報上傳至指定網路平台進行展示與分享。	讚，統計受歡迎程度。 3.討論各組優勢與可改進之處。	
12	如何規劃一份合宜且具吸引力的行銷企劃書？	1.各組行銷企劃 (1)主題名稱與訴求吸引誰？有什麼亮點？) (2)旅遊景點與行程規劃（時間安排、交通路線） (3)在地特色商品或體驗活動設計 (4)客群設定與行銷策略（如小學生、外地遊客、親子家庭） (5)每一站的特色說明與設計亮點 2.「行銷高手」分組評分表	藉由行銷企劃發表，體察與欣賞他人創意的展現	1.依各組的旅遊行程產出書面、簡報或海報。 2.針對行銷高手互評表內容進行討論，並落實於行銷報告中。 3.預先練習發表行程企劃，組員給予回饋並修正 4.發表行程企劃	1.實作評量：完成分組行銷計畫報告 2.口語評量：完成他組行銷報告意見回饋	自編教材
12	我們對行程中的景點與美食夠了解嗎？如何讓來官田的朋友感受到這個小鎮的魅力？我們能否透過導覽與故	1.各組行銷企劃表 2.省思紀錄單	1.模擬旅遊行程，覺察企劃之可行性，並予以修正。 2.省思個人學習歷程，展現感恩	1.布置景點圖片於教室裡，模擬旅遊行程，並進行解說練習。 2.各組推派一名學生為領隊，其餘學生則為解說對象，進行模擬導覽與解說。 3.投票選出「超級領隊」、「親民領	1.實作評量：完成分組行銷計畫之修正 2.實作評量：完成活動紀	自編教材



	事，讓人記住官田？		情懷	隊」……等。 4.依據各組企劃之優點思考改進本組企劃。 5.透過文字與圖片，記錄個人透過此活動所學。	錄報告	
--	-----------	--	----	--	-----	--

◎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。
- (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。



臺南市立官田區官田國民小學 115 學年度(第二學期)五年級悅讀官田【PBL 專題式學習】彈性學習課程計畫

專題名稱	守護小雉的家	教學節數	本學期共(42)節
學習情境	愛護自然生態以及環保意識不能只是流於口號，應該要從生活中做起，並從最貼近在地生活的議題探討觀察起。2015 年，聯合國宣布了「2030 永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs)，其中第 15 項「保育及永續利用陸域生態系，確保生物多樣性」(Life on Land) 中提到生態系統要獲得保護、復原和永續利用，減少自然棲息地的破壞，以及遏止生物多樣性喪失。然而，都市的開發、道路的開墾，以及工廠的建立，雖然帶來經濟的繁榮，卻也再再破壞原生物種的生存。現代化城市與友善動物的自然生態一定是對立的嗎？我們能否建立現代化城市，又營造出友善動物的自然生態區呢？放眼望去校園旁的菱角田，看見美麗的凌波仙子輕盈地走著舞台步，但這美景不知道有幾屆的學生能看見？		
待解決問題(驅動問題)	在現代化城市發展與環境保育之間，引導學生關心在地生態、認識水雉的棲地需求，如何發揮創意與行動力，實際參與保育工作，進而增進學生的環境責任感，同時提升社區對自然與生活共存共榮的認同與參與？		
跨領域之大概概念	互動與關聯：體察水雉在菱角田等水生環境中的生存與繁衍需求，理解其棲地與人類友善耕作、保育行動之間的相互關聯。		
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-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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		
課程目標	學生以小組合作方式，透過資料蒐集與討論，規劃生態保育或宣導活動細節，並以書面與簡報形式呈現規劃成果。		
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_____		
	水雉保育宣導活動 學生以小組形式，從水雉的生態與棲地問題出發，發想具創意且具體可行的保育推廣方案。運用數位工具與媒體素養，規劃宣導方式，例如：影片製作、宣傳海報....等，向師生與社區民眾報告並分享宣導內容，提升大眾對水雉保育的關注與參與。		

PBL 5P 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)	學習資源 (自選編教材 或學習單)
8	水雉是超級奶爸?	1.學生閱讀自編繪本 「小水雉的超級奶爸」。 2.Scratch 的介紹與 操作方法。	1.能認識水雉鳥。 2.認識 Scratch 平台及基本 介面。	1.閱讀相關文本(書 面、線上)資料。 2.運用 KWL 策略閱讀 資料並進行分組討 論。 3.在 Scratch 平台瀏覽 各國使用者的作品並 了解基本介面、程式 邏輯。	1.小組討論報告 並分享 2.基本程式功能	自編教材
12	你知道水雉是如何求 生存的嗎?水雉怎麼互 相溝通?又是怎麼分工 的呢?水雉還有其他社 會行為嗎?	1.以圖書館書籍及平 板來查找資料。 2.探訪水雉棲地 3. Scratch 動畫呈現 方式。	1.知道動物保護自己、禦敵 或避敵的方法。 2.認識動物的繁殖行為。 3.知道動物具有分工合作的 社會行為，可以增進生存能 力。 4.能構思介紹水雉的 Scratch 動畫。	1.閱讀相關文本(書 面、線上)資料。 2.使用各式圖表呈現 彙整結果(概念及重 點)。 3.構思動畫劇情、角 色設定、場景分 鏡。	1.資料摘要重 點圖表及學習 心得 2.動畫分鏡	自編教材
10	為什麼水雉越來越少 了，牠去那裡?	1.觀看水雉紀錄片、 保育短片，了解牠 的習性與危機。 2.Scratch 動畫程式 流程圖。	1.知道如何保育生態環境。 2.能利用流程圖表達動畫所 使用的程式	1.進行心智圖統整 2.利用 Scratch 動畫說 出水雉的故事，牠為 什麼消失?如何讓牠 回來?	1.完成心智圖 2.程式流程圖	自編教材
12	水雉守護行動日	1.水雉友善宣導企劃 書內容規範 (1)形式規範：封	1. 能依規範及注意事項分 組完成計畫書 2. 能完成 Scratch 動畫	1. 認識企劃書內容規 範與撰寫注意事項 2. 分組討論	1. 完成宣導企 劃書 2. 完成動畫	自編教材

		面、目錄、活動名稱、活動目的 (2)活動內容：活動時間、地點、活動方式、參與人員及人數 (3)活動預期效益 2. 企劃書撰寫注意事項 3. 完成 Scratch 動畫並公開在平台		3. 小組分工逐步完成計畫書 4. 動畫專題製作		
--	--	---	--	-----------------------------	--	--

◎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。
- (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。