

# 教育部沉浸科技導入素養導向教學計畫之課堂教學方案

說明：以學校為單位，每學期撰寫 X 份「教育部沉浸科技導入素養導向教學計畫課堂教學方案」，請依照文件內說明填寫，完成後於規定期限內回傳。

敬愛的教師，您好：

本研究為教育部推行之「沉浸科技導入素養導向教學計畫」中有關教與學成效評估的調查。為瞭解您的教學設計，希望您依照實際狀況填答課堂教案。

您所提供的內容將優先用於社群交流與經驗分享，並有機會作為輔導計畫教學推廣的參考素材。若內容被引用於公開資料中，我們將在取得您的同意後將標註貴校名稱與教師姓名，以尊重您的專業貢獻！

誠摯邀請您提供寶貴的實務經驗，讓更多教師受益。如有任何問題或建議，歡迎與我們聯繫。感謝您一直以來對本計畫的支持！

非常感謝您的支持與協助！

敬祝 教安

創新科技融入教學之教與學成效評估辦公室  
計畫主持人：臺北市立大學王怡萱教授  
計畫共同主持人：臺南大學吳純萍副教授  
計畫專任助理：陳俞惠、潘冠佑  
敬啟  
辦公室信箱：moetkulearning@gmail.com

(必填) 是否同意將此份教案推薦給教育部做為示範案例? 同意 不同意

## 第一部分：基本資料

實施學校	高雄市旗山區 旗山國小	教學設計者	李紋勝、吳慧瑜、楊碧芬、翁姍汶 李季旻、鍾千昭、黃慧慈、陳玟臻
授課學期	114-2	實施班級	____年____班(共__位學生)、 ____年____班(共__位學生)、...
教案總節數	共_36_節課程	沉浸科技 融入時數	第__節__分鐘、第__節__分鐘、... 共__分鐘
課程單元名稱	嬉遊旗山尋寶趣		
設計理念	<ol style="list-style-type: none"> <li>發展學生個人及文化的主體意識，從認識「老街」發展的脈絡因素來分析旗山老街形成的背景與歷史，進而對在地文史價值的維護與提昇。</li> <li>結合新興資訊科技，進行跨領域整合性探索，發展自學能力，奠定終身學習的基礎。</li> <li>以在地認同出發，藉由文史認識、產業行銷及環境改善培養對於族群、社會、地方、多重公民身分的敏察覺知，並涵育肯認多元、重視人權和參與公共事務的熱情與能力，關懷全球永續的責任意識。</li> </ol>		

## 第二部分：設計依據

課程模組		<input type="checkbox"/> 自然	<input type="checkbox"/> 海洋	<input type="checkbox"/> 安全防災	<input type="checkbox"/> 技職
核心素養	跨領域內容 說明：請填教學進行的「教學內容或教材」所對應的領域（非指所用課堂時間的課程名稱）。	國小： <input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技 <input type="checkbox"/> 生活科技 <input type="checkbox"/> 其他：_____			
		國中： <input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 自然( <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 理化 <input type="checkbox"/> 地科) <input checked="" type="checkbox"/> 社會( <input type="checkbox"/> 地理 <input checked="" type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 公民與社會) <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 其他：_____			
		普通型高中： <input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 自然(物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 生物) <input type="checkbox"/> 社會( <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 公民與社會) <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技 <input type="checkbox"/> 生活科技 <input type="checkbox"/> 其他：_____			
		技術型高中： <input type="checkbox"/> 機械群 <input type="checkbox"/> 動力機械群 <input type="checkbox"/> 化工群 <input type="checkbox"/> 商業與管理群 <input type="checkbox"/> 電機與電子群 <input type="checkbox"/> 設計群 <input type="checkbox"/> 農業群 <input type="checkbox"/> 土木與建築群 <input type="checkbox"/> 藝術群 <input type="checkbox"/> 餐旅群 <input type="checkbox"/> 海事群 <input type="checkbox"/> 家政群 <input type="checkbox"/> 水產群 <input type="checkbox"/> 食品群 <input type="checkbox"/> 外語群			
總綱核心素養 (可複選)	A 自主行動 <input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 其他補充： _____	B 溝通互動 <input type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 其他補充： _____	C 社會參與 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解 其他補充： _____		
學習評量方式 (可複選)	<input type="checkbox"/> 紙筆測驗、 <input type="checkbox"/> 口語評量、 <input type="checkbox"/> 書面報告、 <input type="checkbox"/> 檔案評量、 <input type="checkbox"/> 自我評量、 <input type="checkbox"/> 同儕互評、 <input type="checkbox"/> 實作評量( <input type="checkbox"/> 操作 <input type="checkbox"/> 實驗 <input type="checkbox"/> 作品 <input type="checkbox"/> 行為觀察) <input type="checkbox"/> 其它：_____				
領綱核心素養 (請填代碼)	自-E-A1、自-E-C1、 國-E-A2、國-E-B1...	參考資料-點選網頁左側【國中小及普高-部定課程綱要】 <a href="https://cirn.moe.edu.tw/Guidline/index.aspx?sid=11">https://cirn.moe.edu.tw/Guidline/index.aspx?sid=11</a>			
學習重點	學習表現	1. 列出相關的學習表現，且能具體表現在學習目標上。 2. 學習表現與學習內容需能明確地連結。			
	學習內容	<b>模組一 尋蹟探訪</b> Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生活。 Cc-III-3 生活在不同文化中的經驗和感受。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 <b>【社會】</b> 1. 理解台灣老街因各地的聚落、經濟發展不同而形成不同老街			

		<p>2. 探討經濟消費形態與產業及地形等不同因素之間的關係。</p> <p><b>【綜合】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探查二處老街之樣態並且完整紀錄。</li> <li>2. 分組合作進行田野調查。</li> </ol> <p><b>【科技（彈+資）】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用數位媒體及測量工具 APP 實際測量及記錄。</li> <li>2. 製作「嬉遊旗山尋寶趣」APP，應用 AVR 技術製作老街 360 度建模。</li> <li>3. 應用數位科技進行旗山老街特色建築之店家票選活動，以利後續進行實境解謎地點設置。</li> </ol> <p><b>模組二 蹟不可失</b></p> <p>Bc -III-2 描述、列舉因果問題解決比較等寫作手法。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p><b>【語文】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整紀錄老街文史發展及流傳故事。</li> <li>2. 以劇本模式編撰 DST 故事腳本。</li> </ol> <p><b>【藝術】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 繪製老街街景草圖及建築色彩認識與配色。</li> <li>2. 應用數位媒材與劇本創作，製作 DST 腳本。</li> </ol> <p><b>【科技（彈+資）】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用數位媒體進行 DST，包含前置作業及後製成本。</li> <li>2. 應用空拍機進行老街建築的微觀攝影與草圖繪製。</li> <li>3. 應用 APP 及 AVR 成品供店家應用及行銷下載。</li> </ol> <p><b>模組三 蹟不可失</b></p> <p>Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p> <p>科議 N-III-1 科技的基本特性。</p> <p><b>【綜合】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與選定合作老街店家進行製作實境解謎設計腳本與拍攝。</li> <li>2. 進行專題式成果報告及回饋。</li> </ol> <p><b>【科技（彈+資）】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用 AVR 製作旗山老街實境解謎遊戲，並放入「嬉遊旗山尋寶趣」APP。</li> <li>2. 應用線上即時回饋問卷製作，並作量化與質性分析。</li> <li>3. 應用數位科技軟體進行觀光客到客量統計分析並繪製圖稿報告。</li> </ol>
學習目標		<p><b>模組一 尋蹟探訪</b></p> <p>從如何分析新化老街及旗山老街之間的異同，進而培養對旗山深度認同與理解。</p> <p><b>模組二 蹟不可失</b></p> <p>以探究旗山老街上的建築結構、人文史蹟及 呈現古今差異，並以數位影音重現光景。</p> <p><b>模組三 蹟不可失</b></p> <p>設計遊戲式 APP 來吸引觀光客的下載應用及同時提供老街店家自行導覽解說。</p>
VR 教材使用情境		<p>VR 教材使用目的：(可複選)<input type="checkbox"/>引起動機 <input type="checkbox"/>解釋抽象概念 <input type="checkbox"/>實作演練 <input type="checkbox"/>經驗連結 <input type="checkbox"/>學習測驗 <input type="checkbox"/>其他：_____ (請詳述) 討論/發表</p> <p>使用方式：(可複選)<input type="checkbox"/>一人一機 <input type="checkbox"/>分組使用(一組__人) <input type="checkbox"/>其他_____</p>
元宇宙使用情境(選填)		<p>使用目的：(可複選)<input type="checkbox"/>引起動機 <input type="checkbox"/>解釋抽象概念 <input type="checkbox"/>實作演練 <input type="checkbox"/>經驗連結 <input type="checkbox"/>學習測驗 <input type="checkbox"/>其他：_____ (請詳述) 討論/發表</p> <p>使用方式：(可複選)<input type="checkbox"/>一人一機 <input type="checkbox"/>分組使用(一組__人) <input type="checkbox"/>其他_____</p>
對照組		<p>本次課程是否可提供對照組？<input type="checkbox"/>否 <input type="checkbox"/>是，請於下方說明對照組課程的進行方</p>

	式。 對照組班級：約_____班 對照組人數：約_____人 對照組之課程進行方式：_____（如：無使用沉浸科技、有使用沉浸科技但結合不同類型教學策略） *須繳交成效評估資料
教材來源	請勾選參與本計畫實施教學時將採用的 VR 教材來源並列出名稱等內容。 <input type="checkbox"/> 教育大市集之教材，教材名稱：_____連結網址：https:// <input type="checkbox"/> 自製教材，請列出開發方式：_____VR 編輯器或相關工具網址：https:// <input type="checkbox"/> 授權教材，請列出開發廠商名稱：_____授權教材網址：https:// <input type="checkbox"/> 學術團體製作教材，請列出開發單位名稱：_____教材網址：https://

### 第三部分：教學活動設計

本課程之教學策略應用(可複選)		
<input type="checkbox"/> 概念學習(講述法) <input type="checkbox"/> 經驗學習+操作式學習 <input type="checkbox"/> 情境式學習 <input type="checkbox"/> 四學模式 <input type="checkbox"/> 遊戲式學習 <input type="checkbox"/> 合作學習 <input type="checkbox"/> POE 策略 <input type="checkbox"/> PBL 策略 <input type="checkbox"/> 其他：_____	參考資料： 指引手冊連結	
沉浸科技應用於課程之預期效益		
VR/元宇宙融入教學對於本課程之預期效益：(可複選) <input type="checkbox"/> 認知 <input type="checkbox"/> 情意 <input type="checkbox"/> 技能。 請簡述應用 VR 於課程主題之預期效益，如：		
1. 希望透過 VR 融入教學提升學生○○能力、強化○○課程單元的抽象概念解說... 2. 運用 VR 融入教學提升○○課程的○○主題操作體驗/技能培養...		
教學活動內容及實施方式	時間	學習評量
<b>第一節課</b> 可列出教學活動內容及其他學習輔助事項，並請對應教學活動設計說明預計實施學習評量方式。 原則如下： 1. 簡要說明各項教學活動內容，欲進行教學方式。 2. 說明 VR 融入學習活動的摘要、內容與流程，若有運用到 VR 相關教材或素材請詳述，非 VR 部分則可簡述。	*列出單一節課程中所含各教學活動之時間。  <b>【範例】</b> 10 分鐘  5 分鐘  15 分鐘  10 分鐘	*對應核心素養與教學活動設計，概略說明該活動的學習評量方式。 <input type="checkbox"/> 形成性評量 說明： <b>【範例 1】</b> 紙筆測驗，確認學生具有 1+1=2 的基本運算能力。 <b>【範例 2】</b> 口語評量：分享體驗心得與介紹一種動物。  <input type="checkbox"/> 總結性評量 說明： <b>【範例 3】</b> 實作評量：確認學生是否能於 XXX 情境中進行四則運算的演練 <b>【範例 4】</b> 檔案評量：觀察、記錄動物特徵並填寫在學習單中。

第二節課 可視需要增加以下列數		
第三節課 可視需要增加以下列數		
+6		

**應用於課程實施之成效評估**

必須繳交成效評估資料：

課堂單元前與後測驗題目(前後測驗為相同題目)、課堂單元前與後測驗成績、學習單、學習者問卷(依據本計畫提供之連結線上填寫)。

自訂繳交資料：(可複選，需上傳檔案)  課堂照片(可遮蔽學生臉孔)、 課堂錄影。

請簡述應用沉浸科技於課程之成效評估方式，如：

1. 透過設計○○○(主題)學習單作為課前/課中/課後的○○○學習能力輔助。
2. 透過課程前/後測驗卷了解學生該單元學習成效。

**附錄**

請列出與此示案有關之補充說明。

**參考資料**

1. Youtube 影片  
自媒體介紹：[https://www.youtube.com/watch?v=\\_0H1dgbzkRc](https://www.youtube.com/watch?v=_0H1dgbzkRc)  
網路行銷：<https://www.youtube.com/watch?v=r1M3GQdihJ4>
2. 疫情下的旗山老街  
<https://www.chinatimes.com/newspapers/20210611001190-260107?chdtv>

**第四部分：教學使用設備清單**(灰色字為參考範例，可視需要增減列數)

序號	設備/資源	數量	說明
1	雷雕機		
2	繪圖軟體		
3	空拍機		
4	數位相機		
5	iMovie		
6	電腦		
7	iPad		
8	實境解謎設計軟體		



學習單一

## 放寒假·過新年·逛老街

姓名：

◎台南新化老街：新化老街為台灣罕見保存完好的日治時期計畫性街道，整個街道充滿古意。

◎◎高雄旗山老街：旗山老街從糖廠火車旗山站開始延伸，圓拱亭仔腳為主要特色，紅磚建築搭配文藝復興巴洛克式立面造型，充滿濃厚的日式風情。

◎今年過年(寒假)我去了哪一個地方：

◎在那邊我大致停留了多少時間：

◎我買了(或吃了)：

◎整個旅程印象最深刻的是

景觀建築：

店家（攤位）特色：

其他：

◎請將大致的遊覽路線寫出來供其他人參考喔！

◎

什

照片檔名為你的名字喔！

## 學習單二

## TPS 紀錄表

班級： 組別：

「老街」的條件是什麼？ 寫下您們觀察紀錄資料 (Thinking)	列出與其他組有相同(似)的答案 (Pair)	列出相同(似)答案的理由 (Share)
<b>新化老街</b>	1.仿巴洛克式建築（山牆 騎樓） 2.奉安櫃（奉安殿） 3.中正路 4.港口 5.吉祥物（蟋蟀） 6.交通樞紐 7.武德殿 8.古蹟（仿巴洛克式建築 武德殿 閩式建築 梁道故居）	1.日治時代的特色建築，中西合併的街景 2.日治時期對台灣教育的統治 3.名人名字為路名 4.因為有河。並同時建置寺廟，市場形成 5.當地票選代表物 6.成為在地之交通中心 7.強身健體，養成好武德 8.世代相傳
<b>旗山老街</b>	1 中山路 2.火車站 3.農會 4.商品多樣 5.窄巷 6.石拱迴廊 7.仿巴洛克式建築（山牆 騎樓） 8.奉安櫃（奉安殿） 9.中正路 10.港口 11.交通樞紐 12.武德殿 13.古蹟（仿巴洛克式建築 武德殿 閩式建築 梁道故居）	1.名人名字為路名 2.運送蔗糖 3.日治時期延續的公部門 4.交易，買賣多 5.人多，房屋多 6.羅馬造型建物 7.日治時代的特色建築，中西合併的街景 8.日治時期對台灣教育的統治 9.名人名字為路名 10.因為有河。並同時建置寺廟，市場形成 11.成為在地之交通中心 12.強身健體，養成好武德 13.世代相傳

## 學習單三

## KWL+ H 規劃紀錄表

班級： 組別：

對於「 <b>新化與旗山老街</b> 」，我們已經知道 (Know)	對於「 <b>新化與旗山老街</b> 」，我們想要知道 (Wonder)	對於「 <b>新化與旗山老街</b> 」，我們學到的內容 (Learn + How to know)	
<b>列出兩條老街共同項目</b> 1.仿巴洛克式建築 (山牆 騎樓) 2.奉安櫃 (奉安殿) 3.中正路 4.港口 5.吉祥物 (蟋蟀) 6.交通樞紐 7.武德殿 8.古蹟 (仿巴洛克式建築 武德殿 閩式建築 梁道故居)	<b>進一步想了解兩條老街不同之處</b> 以人潮(數)為依據	<b>兩條老街不同之處的說明解釋</b> 吸引 在地居民 vs 觀光客 前往為目標	
	<b>新化老街</b> 食： 衣： 住： 行： 育： 樂： 其他：	<b>新化老街</b>	
	<b>旗山老街</b> 食： 衣： 住： 行： 育： 樂： 其他：	<b>旗山老街</b>	
		<b>在地居民</b>	<b>觀光客</b>
		<b>在地居民</b>	<b>觀光客</b>

說明：

景觀名稱（五擇一）	故事軸線	關鍵字			查詢結果與討論紀錄（文字記錄說明）	
		1.	2.	3.	1.	2.
1. 旗山國小 2. 巴洛克式建築 3. 旗山農會 4. 旗山天后宮 5. 旗山火車站	人（主角、人物）	1.	2.	3.	1. 資料來源	2.
	事（故事、傳說）	1.	2.	3.	1. 資料來源	2.
	時（年代、世代）	1.	2.	3.	1. 資料來源	2.
	地（區域、範圍）	1.	2.	3.	1. 資料來源	2.
	物（建物、地形）	1.	2.	3.	1. 資料來源	2.

- (1) 景觀名稱：五個景觀各組選一個
- (2) 故事軸線：請依五個條件來搜集資料，並使用關鍵字搜尋【以「物」為例：1.旗山國小 2.日治時期 3.古蹟】
- (3) 查詢結果與討論紀錄（文字記錄說明）：請將找到資料以「大綱式」文字記錄即可（重點摘錄）
- (4) 網路資料連結請貼在 **ipad【備忘錄】APP**，圖片也可以直接貼在備忘錄上
- (5) 確認雲端硬碟位置：Google Drive 或 教育百寶箱

## 評量表

### 專題式學習的結果產出評定量表

專題名稱： 小組成員： 評量人員：_____ 評量日期：__年__月__日	
使用說明：本量表共分為四個評分向度，分別為組織、內容正確性、研究、創造性、與報告呈現機制，每個評分向度又依據表現的優劣分為四個等級，最高為 4 分，最低為 1 分。請依據受評小組在專題學習的結果產出表現，在各評分向度右側適當的□處打✓。	
評量向度	評分規範
組織	<p><input type="checkbox"/>4 分：組織結構非常良好；很容易瞭解的邏輯形式；一個想法流暢地接著另一個想法，且能清楚地傳達這些想法；整個組織能提高這個專題的有效性。</p> <p><input type="checkbox"/>3 分：以一種周延的方式呈現；組織的符號和大多數的銜接轉折皆容易理解，但偶爾有些想法不是很清楚。</p> <p><input type="checkbox"/>2 分：有些組織；想法呈現地不是很一致，且銜接轉折也不是很流暢，有時會令讀者分心。</p> <p><input type="checkbox"/>1 分：支離破碎和令人困惑的；呈現的形式很難理解；想法的銜接轉折是突兀的，且嚴重地干擾到讀者。</p> <p>文字補充說明：</p>
內容正確性	<p><input type="checkbox"/>4 分：完全正確；所有事件皆是正確與清楚的。</p> <p><input type="checkbox"/>3 分：大部份是正確的；訊息中有些不一致之處或錯誤。</p> <p><input type="checkbox"/>2 分：有些正確；訊息中有許多不一致之處或錯誤。</p> <p><input type="checkbox"/>1 分：完全不正確；專題中的事件會誤導讀者聽眾。</p> <p>文字補充說明：</p>

<p>創造性</p>	<p>□4分：非常清楚並富有原創性；一個極奇特的方式但真的能讓專題更好。</p> <p>□3分：有時是機靈巧妙的；思考周密且奇特的。</p> <p>□2分：加入了一些原始的觸動以提昇專題，但並未全盤融入其中。</p> <p>□1分：專題進行期間極少有創造性的動能；是無刺激性的、可預測的，且缺乏活力。</p> <p>文字補充說明：</p>
<p>報告呈現 機制</p>	<p>□4分：專注投入的，因人好奇的，能抓住讀者興趣並持續到整篇報告；有許多視覺工具和多媒體；視覺工具是彩色的和清楚的。</p> <p>□3分：四平八穩且讀者覺得是有趣的；以一種奇特的方式呈現並且組織非常良好；用到些許視覺工具。</p> <p>□2分：有時是有趣的，清楚且正確地呈現；有時是巧妙的且能以合乎邏輯的方式呈現；視覺工具極為有限且非彩色或不清楚。</p> <p>□1分：沒能有效地組織；不容易理解且不能保持讀者的興趣；未使用視覺工具。</p> <p>文字補充說明：</p>

課程模組二附件（相關作業 / 學習單 / 評量）

<p>你（妳）做了什麼？有改變什麼？</p>	<p>疫情的事件，給你（妳）最重要的想法是什麼？</p>	<p>老街的人潮有什麼變化？（在地居民 VS 觀光客）</p>
<p>你（妳）的感受是什麼？</p>	<p><b>COVID 19 疫情下的旗山老街 發生了什麼事？</b></p>	<p>老街的環境有什麼變化？（商店與景點）</p>
<p>你（妳）因為疫情產生什麼變化嗎？</p>	<p>老街需要幫助嗎？需要什麼幫助？</p>	<p>老街的困境是什麼？產生什麼問題？</p>

主題：設計一個 \_\_\_\_\_ 班  
組

問題 (Q)	答案 (A)
這是什麼？目的？目標？ (What is this?)	
誰要用？給誰的？ (Who it' s for?)	
我們要說服誰？ (Who are you talking to?)	
我們需要什麼？ (What you need?)	
怎樣起作用？怎樣運作？ (How it works?)	
如何得到？辦到？ (How to access?)	

## HCAT 自我感覺測試

How Complacent Are You?

對目前研發設計的產品（作品）進行一次調查

寫出十個自己「自信」「滿意」的亮點

我的商店有 24 小時 免費無線網路(範例)	行銷影片最受年輕人 歡迎，點閱率最高	1
2	3	4
5	6	7
8	9	10

## 課程模組三附件（相關作業 / 學習單 / 評量）

### ※回饋表單問卷內容

◎ 您對於「嬉遊旗山尋寶趣」APP 的使用有什麼感覺?

(1)使用速度流暢，不卡卡

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(2)遊戲說明清楚，闖關不求人

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(3)遊戲畫面主題呈現清楚，有突顯旗山當地的特色

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(4)遊戲設計風格會引起玩家的興趣

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

◎ 因為「嬉遊旗山尋寶趣」APP 的使用，您對於旗山的文史是否更加了解了呢?

(1)透過「輝煌旗山」的單元，瞭解了旗山車站揉合歐洲及日式風格的建築特色

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(2)透過「輝煌旗山」的單元，瞭解了旗山車站曾經的運輸功能

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(3)透過「蕉城繁華」的單元，瞭解了旗山老街巴洛克式風格的建築特色

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(4)透過「蕉城繁華」的單元，瞭解了旗山農會因香蕉產業而風光一時的歷史

- 非常同意
- 同意
- 不同意
- 非常不同意

(5)透過「旗山信仰」的單元，瞭解了可以向天后宮中各個神祉祈求的不同願望

非常同意

同意

不同意

非常不同意

1) 透過「旗山信仰」的單元，瞭解了到廟裡祈福祭拜的流程

非常同意

同意

不同意

非常不同意

2) 透過「嬉遊旗山尋寶趣」APP 的使用是否翻轉了您對於「旗山旅遊」的印象?

3) 因為對旗山文史有更多的瞭解，而加強了想來旗山遊玩的意願

非常同意

同意

不同意

非常不同意

4) 會將 APP 介紹給想來旗山旅遊的親朋好友，讓他們也能更深入的了解旗山

非常同意

同意

不同意

非常不同意

## 主題式學習 (Project-based Learning)

### 學習歷程檔案

高雄市旗山國民小學

班別：

主題：

第 組

組長：

組員：

指導老師：

Group Photo



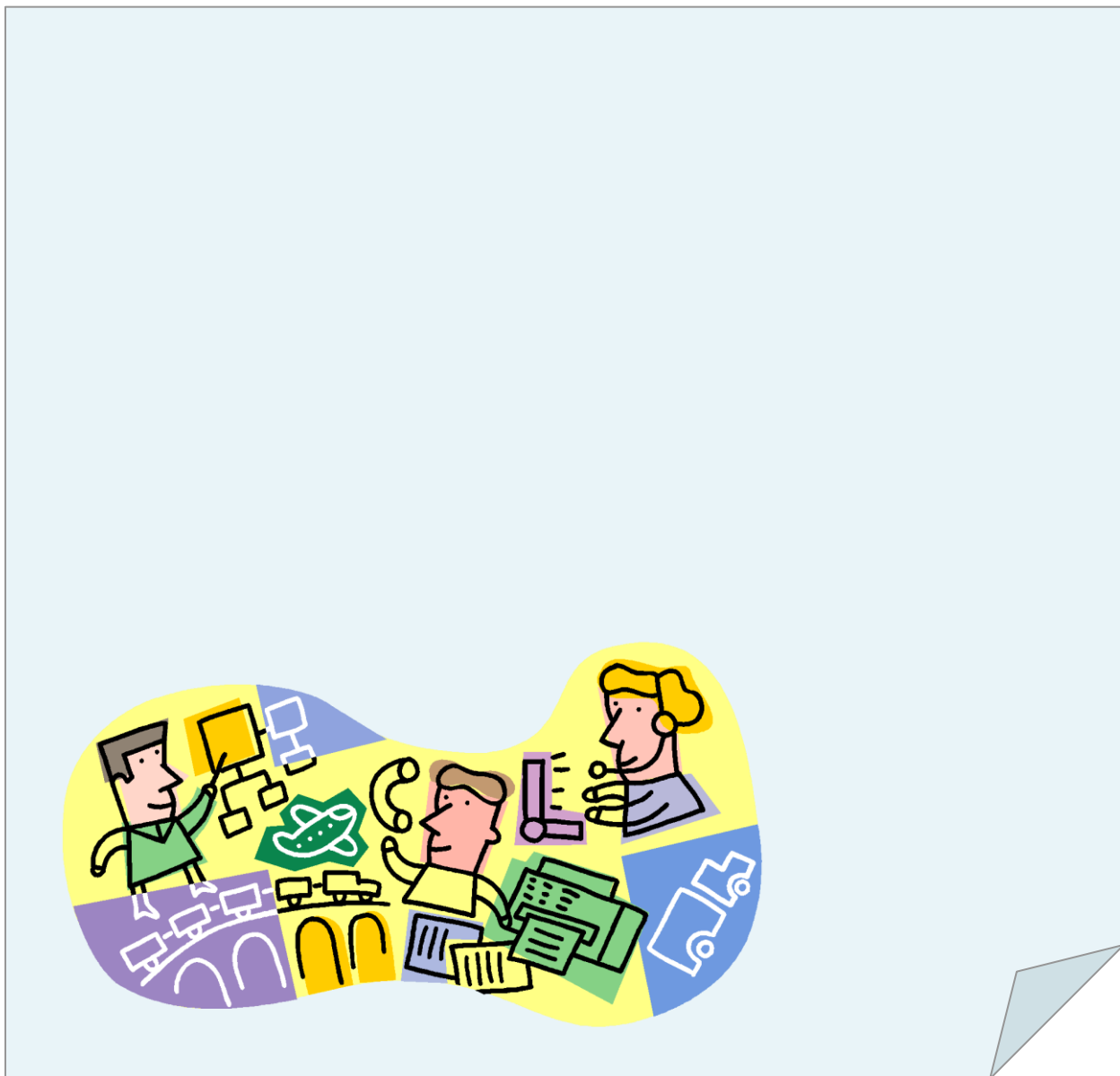
專題製作時間： 年 月 日~ 年 月 日

## 學習進度檢核表

開始日期	預定進度	完成日期	負責人簽名	老師簽名
	1. 構思研究主題（含概念圖）			
	2. 擬定研究計畫（含工作分配、時間規劃）			
	3. 資料蒐集			
	4. 資料分析與整理			
	5. 整理書面報告資料			
	6. 製作專題簡報			
	7. 發表、展示研究成果與心得			
	8. 繳交報告（包括書面報告、電子檔、簡報）			

## 壹、問題情境

問題情境描述：（請寫下本專題的問題情境）



**範例：**

每一天，交通運輸與你的生活息息相關。所有生活所需的物品都得透過交通遞送。資訊也透過口耳相傳、電話、網站來傳遞。請看看你的社區，觀察人們、動物、資訊、物品是如何流動，選擇一個主要的運輸方式做專題研究。如何使人與物品安全前進？如何使人與物品有效率的移動並使用最少的燃料？你要如何解決這些問題呢？

## 貳、解決方案

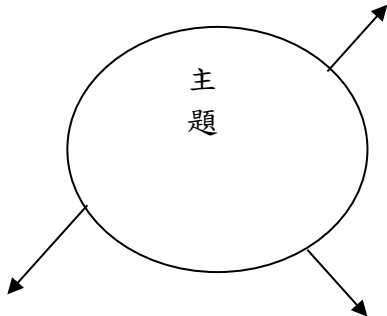
1、 我們提出的解決方案：

--

2、 我們決定選擇此解決方案作為主題，因為：

--

3、 我們的解決方案內容包括（可用概念圖、心智圖）：


---

## 參、小組工作分配

包含資料蒐集、書面研究成果報告、製作研究成果、製作學習歷程專題…

等各部分皆要清楚：

工作執掌	負責人	工作內容
------	-----	------


專題製作時間規劃（甘梯圖）

工作內容	完成日期					
	/~/	/~/	/~/	/~/	/~/	/~/
構思研究主題						
擬定研究計畫						
資料蒐集						
資料分析整理						
整理書面報告						
製作專題簡報						
發表與心得						
繳交報告						

## 肆、資料搜尋

一、我們可以在書本、網站、報章雜誌、光碟、問卷調查等，找到與主題相關的資料。

二、我們可向老師、同學、父母、相關人員等詢問與主題相關的資訊。

三、搜尋結果：

資料類別 (書本、網站… 等)	資料出處	搜索的關鍵字和方法／書本標題、頁碼

四、蒐集和整理資料時遇到的困難：

問題描述	解決方法	結果 (成功或不成功的原因)

## 伍、展示專題

一、我們擬定的展示專題方式是：

(設立網站、演出短劇、繪製漫畫書、製作簡報、製作海報傳單...等)

--

二、展示專題需要的資源/器材/技術：

所需資源/器材/技術	找到/找不到 (若找不到，如何解決?)

## 陸、研究結果

內容請包含：

1. **書面研究成果**：請將研究的整個經過以有條理的記載。
2. **數位研究成果**：請將數位研究成果以圖片方式呈現(如果有)。  
(紙不夠用時，請用 A4 紙增加您的版面。)

## 個人學習歷程心得分享與評量

姓名：            擔任職務：

一、在這次的專題學習過程當中，我表現好和不好的地方是什麼？

--

二、在這次的專題學習過程中，我最喜歡和不太喜歡的部份是什麼？

--

三、如果重做專題學習，我會改進什麼部份？

--

四、假使下次還要製作專題，我希望主題為何？為什麼？

--

### 附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標	(選定一項總結性表現任務之學習目標)
------	--------------------

學習表現		(選定上述總結性表現任務的一項學習表現)				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
						未達 D級
評分指引						未達 D級
評量工具						
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84	79 以下

備註：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。