

## 112 年青年見學計畫—澎湖大池社區戶外走讀教案設計

教學主題	「池」來的批(以台語發音)	設計者姓名	許方瑜
教育階段	<input type="checkbox"/> 高中 <input checked="" type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 國小	教學領域	社會、國文
實施對象	國中二或三年級學生	實施期程 (時間長度)	3 節課，165 分鐘(3 堂課接 續著進行，包含下課時間)
課程設計 理念	<p>將戶外走讀課程設計成實境遊戲，透過實境遊戲中的故事來引起學生學習動機，並引導學生走入社區，在走讀過程中與同儕互助合作，甚至與村民對話互動來完成關卡任務，刺激學生能夠自主的去觀察、去發現、去反思，同時也能深入社區的歷史和人文。</p> <p>〈「池」來的批〉故事設計背景為長年在外的遊子在回鄉時從家人手中拿到一疊疼愛她的阿公寫給她卻沒有寄出的信，信中除了充滿已逝阿公對孫女的思念之情之外，阿公也在一封封信件中跟孫女分享村子裡這些年來發生的大小事。離鄉多年再次重回家鄉，遊子深感物事人非，對大池的感覺既熟悉又陌生，於是在讀完阿公寫給她的信之後，決定依循著信件中的內容，將自己過往和現在對大池的印象重新牽連起來，並找出阿公在信件中提到屬於大池的「珍寶」。</p> <p>※信件的內容設計及關卡任務設計請參考大池社區發行的〈鄉情〉及〈大角誌〉刊物之內文，取材範圍涵蓋「大池歷史沿革」、「當地節慶習俗」、「廟宇文化(三間土地公廟、西林寺、北極殿)」、「先民的智慧(苧麻、薯榔、石滬)」……等。</p>		
「戶外教育」議題 實質內涵	<p>戶-J1 善用教室外、戶外及校外教學，認識臺灣環境並參訪自然及文化資產。</p> <p>戶-J2 擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。</p> <p>戶-J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。</p> <p>戶-J5 在團隊活動中，養成相互合作與互動的良好態度與技能。</p>		
與課程綱要對應之各領域學習重點			
核心素養	<p><b>社會領域：</b></p> <p>社-J-A2 覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。</p> <p>社-J-A3 主動學習與探究人類生活相關議題，善用資源並規劃相對應的行動方案及創新突破的可能性。</p> <p>社-J-C2 具備同理心與合群的知能與態度，發展與人合作的互動關係。</p>		

	<p><b>國文領域：</b>  國-J-A2 透過欣賞各類文本，培養思辨的能力，並能反思內容主題，應用於日常生活中，有效處理問題。  國-J-B1 運用國語文表情達意，增進閱讀理解，進而提升欣賞及評析文本的能力，並能傾聽他人的需求、理解他人的觀點，達到良性的人我溝通與互動。  國-J-C2 在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在生活中建立友善的人際關係。</p>
學習重點	<p><b>學習表現</b></p> <p><b>社會領域：</b>  社 2b-IV-1 感受個人或不同群體在社會處境中的經歷與情緒，並了解其抉擇。  社 3a-IV-1 發現不同時空脈絡中的人類生活問題，並進行探究。  社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。  社 3d-IV-1 規劃與執行社會領域的問題探究、訪查、創作或展演等活動。  歷 1b-IV-2 運用歷史資料，進行歷史事件的因果分析與詮釋。  地 1c-IV-1 利用地理基本概念與技能，檢視生活中面對的選擇與決策。</p> <p><b>國文領域：</b>  5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。  5-IV-5 大量閱讀多元文本，理解議題內涵及其與個人生活、社會結構的關聯性。</p>
學習內容	<p><b>社會領域：</b>  歷 Ka-IV-2 舊傳統與新思潮間的激盪。  地 Ca-IV-3 聚落地名的命名與環境、族群文化的關係。</p> <p><b>國文領域：</b>  Bb-IV-2 對社會群體與家國民族情感的體會。  Cb-IV-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p>
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 知識的建立：學生能夠更加認識大池社區的歷史及人文背景。</li> <li>2. 體驗與觀察：學生能夠帶著好奇心盡情探索社區、與當地互動、體驗當地。</li> <li>3. 發現與反思：學生能夠透過文本內容和實際所見來進行思考並解決問題。</li> <li>4. 互助與共好：學生能夠在小組活動中展現理性溝通的知能與態度、發展與人合作的互動關係。</li> </ol>
學習資源	<input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input checked="" type="checkbox"/> 教學照片 <input type="checkbox"/> 教學影片 <input type="checkbox"/> 平台網站 <input checked="" type="checkbox"/> 軟硬體設備 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：實境遊戲文本道具

教學活動單元主題：「池」來的批—澎湖大池走讀實境遊戲

教學時間 3 節課(包含下課時間)，165 分鐘

教師教學活動	學生學習活動	時間	備註 (教學資源、評量方式)
<p>第一節課(室內課)</p> <p>一、引起動機</p> <p>1. 簡介大池社區，並以「大池」地名的由來提問，讓學生說說看，但只蒐集學生的想法，教師先不公布答案。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 學生分組(異質性分組)。</p> <p>2. 進行實境遊戲說明並發下故事文本讓學生閱讀。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 教師統整故事文本內容，並確認學生有無疑問。</p> <p>2. 交代接下來分組走讀的注意事項(活動、安全等方面)。</p>	<p>1. 學生說說看對大池地名由來的想法、猜測。</p> <p>1. 學生依教師指令分組。</p> <p>2. 學生聽教師說明遊戲規則並閱讀故事文本。</p> <p>1. 學生提問。</p> <p>2. 學生聽教師說明、提醒注意事項。</p>	<p>5min</p> <p>10min</p> <p>20min</p> <p>5min</p> <p>5min</p>	<p><b>教學資源：</b></p> <p>◎課程及實境遊戲說明簡報。</p> <p>◎實境遊戲文本(各組一套)。</p> <p>◎搭配關卡任務設計的學習單。</p> <p><b>評量方式：</b></p> <p>◎問答評量。</p> <p>◎態度檢核。</p> <p>※各組組長與教師建立聯繫方式(電話、LINE 等)。</p>
<p>第二節課(室外課)</p> <p>一、引起動機</p> <p>1. 發下實境遊戲的故事文本(信件)和大池社區的地圖。</p> <p>2. 指示各組進行起點路線的分配。</p>	<p>1. 學生點收教師發下的文本和地圖並進行初步的閱讀和討論。</p> <p>2. 學生以轉盤方式決定起點路線。(路線重疊沒關係)</p>	<p>5min</p> <p>5min</p>	<p><b>教學資源：</b></p> <p>◎實境遊戲文本(各組一套)。</p> <p>◎大池社區地圖。</p> <p>◎路線轉盤道具。</p> <p><b>評量方式：</b></p> <p>◎關卡任務的完成狀況。</p> <p>◎小組的合作與溝通態度。</p>

<p>二、發展活動</p> <p>1. 走讀實境遊戲開始。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 教師到各組確認各組進度(做知識性內容小結與解答、適時給予提示幫助)、關心學生身體狀況並提醒遊戲時間。</p>	<p>1. 各組依路線帶開進行走讀實境遊戲。</p> <p>1. 各組執行關卡任務中。 2. 各組組長在小組執行新的關卡任務時須向教師回報進度及所在位置。 3. 學生在遊戲過程中可以以「拍照」及「文字」方式記錄所見之事物及小組活動情形。</p>	45min	(與發展活動同時進行)
---	---	-------	-------------

<p>第三節課(室外→室內課)</p> <p>一、引起動機</p> <p>1. 教師可以設置精神補給站(發放飲料、零食等)，並以通訊方式公告給各組，藉此提振學生的精神及士氣。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 接續上一堂課的走讀實境遊戲。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 各組到齊後，教師進行口頭調查：  (1) 疲累程度幾顆星？(2) 遊戲困難程度幾顆星？</p> <p>2. 請學生分享活動心得與收穫(先由學生自由分享，若是學生在表達上有遇到困難再以下列問題循循善誘)：  (1) 過程中有遇到什麼困難嗎？後來怎麼解決？  (2) 對大池社區有沒有更進一步的認識？  (3) 可以用一句話來描述你對大池社區的認識嗎？</p> <p>3. 教師對知識性內容進行統整並給予學生肯定和勉勵。</p>		<p>(於活動進行中不定期執行)</p> <p>25min</p> <p>5min 20min 5min</p>	<p>評量方式：</p> <p>◎關卡任務的完成狀況。</p> <p>◎小組的合作與溝通態度。</p> <p>◎小組心得分享及個人心得分享。</p>
---	--	--	--