

「推動中小學數位學習精進方案」113年新北市中小學實施計畫

113年度數位學習創新教案設計

服務學校	板橋區大觀國小	設計者	謝明栖
領域/科目	藝術領域、社會領域	實施年級	五年級
單元名稱	我就韌性自在大觀- 大觀樂福秀(Love Show)	總節數	共21節，840分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android系統 <input type="checkbox"/> Chrome系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS系統 <input type="checkbox"/> Windows系統		
設計依據			
學習重點	<p>藝術領域</p> <p>表現1-III-3 (媒介技能) 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>表現1-III-6(創作展現) 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>鑑賞2-III-7 (審美理解) 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。</p> <p>實踐3-III-3(生活應用) 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。</p> <p>實踐3-III-5 (生活應用) 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。</p> <p>社會領域</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。 ● 1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 ● 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 	<p>總核心素養說明</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 ● B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 ● C 社會參與 C1 道德實踐與公民意識具備道德實踐的素養，從個人小我到社會公民，循序漸進，養成社會責任感及公民意識，主動關注公共議題並積極參與社會活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。 <p>藝術領域核心素養具體內涵</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 ● 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 ● 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。 <p>社會領域核心素養具體內涵</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 ● 社-E-B2 	
	<p>藝術領域</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 ● 視E-III-3 設計思考與實作。 ● 表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 ● 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。 		

	<p>社會領域</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ca-III-2 土地利用反映過去和現在的環境變遷，以及對未來的展望。 ● Ae-III-2 科學和技術的發展與人類的價值、信仰與態度會相互影響。 ● Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。 	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。
議題融入	<p>實質內涵</p>	<p>環境教育議題學習主題與實質內涵</p> <p>學習主題-永續發展</p> <p>環E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</p>
	<p>所融入之學習重點</p>	<p>環境議題：</p> <p>2019 年末的新型冠狀病毒，家園經歷了一場風暴，改變原本大家生活習慣與想法，過程深刻體會生命的脆弱，更瞭解健康是重要的財富之一。藉由觀察與行動，檢視自己的生活型態，調整健康新生活；找到可行的推廣方式，執行「韌性家園樂福秀」專題學習。</p>
<p>與其他領域/科目的連結</p>	<p>藝術領域-利用藝術相關創作活動的參與及生活應用，例如設計韌性報報魔法報、設計實境展場等，融入永續發展的生活型態。</p> <p>社會領域-組內共同討論主題，並探究、行動以達到行為實踐。</p>	
<p>教材來源</p>	<p>自編教材</p>	
<p>教學設備/資源</p>	<p>教學設備：平板、大屏(互動白板)、VIVE Focus Vision 頭戴式顯示器、學習單、micro:bit</p>	
<p>使用軟體、數位資源或 APP 內容</p>	<p>1、親師生平台-宜蘭學習地圖教學應用平台</p> <p>2、HTC 元宇宙平台VIVERSE(我就韌性/自在大觀 VIVERSE World)</p> <p>3、APP：Artvive(魔法報報)、LoiloNote平台、CapCut</p>	
<p>學習目標</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1、以自學的方式上網、圖書館蒐集相關史上傳染病大流行的資訊，預備將學習的內容。(3d-III-2、1b-III-1、2b-III-1、Af-III-1) 2、利用LoiloNote整理、歸納史上疫病的傳染模式及防禦方法。(3d-III-2) 3、執行21天習慣養成計畫並整理、分析成功、失敗原因，寫成反思報導文章。(1-III-3、2-III-7、3-III-3) 4、能實地調查韌性家園任務，並利用LoiloNote整理、分類有意的生活方式。(1-III-3、3-III-3) 5、能撰寫腳本利用平板拍攝21天習慣養成計畫執行心得，並運用CapCut剪輯與同學分享。(視E-III-2) 6、能設計遊戲題目，並利用親師生學習平台的宜蘭學習地圖，製作韌性大觀的打卡地圖。(1-III-3、3-III-3、視E-III-2、表A-III-3) 7、良好生活習慣能永續發展的概念，利用micro:bit進行創作的有益健康的步步精心計步器。(視E-III-3) 8、學生能透過HTC 元宇宙平台VIVERSE建生學習歷程，並以展演的方式呈現。(表A-III-3、表P-III-1) 		

教學活動設計

一、設計理念

【我就韌性自在大-大觀LOVE SHOW】

採取主題式課程學習，鼓勵學生進行問題解決和探索；專題任務導向來推動學習。

主題式課程學習(PBL)

我就韌性自在大觀

大觀LOVE SHOW

邀請大家藉由我們的觀察與行動，檢視自己的生活型態，調整健康新生活；讓我們運用數位科技，打造一個屬前所未見的「大觀樂福秀」，提升身體的韌性對抗多樣疾病，保護我們的家園。

關鍵任務讓我們一起來解謎：

- 瞭解過去的「疫」？疾病對人類影響有多大？有共同的傳染模式與途徑嗎？文本的閱讀和研究，唯有讓身體更有韌性才能對抗未知的疾病。
- 選擇有「意」的生活方式改變從自己開始，21天習慣養成計畫，慢慢感受身體健康的變化，由自身到社區讓我們一起樂居生活，健康好生活大家起來。
- 有「益」身體韌性-大觀樂福秀讓我們跟你一起找到有益身體韌性的方式，讓502帶你來一趟專屬「我就韌性·自在大觀」秘密冒險任務吧！

此主題課程由「疫」、「意」、「益」三大概念出發，讓學生藉藝術領域與社會領域和環境教育議題，讓學生由瞭解過去的「疫」情？透過同儕的探討，如何看待疫病？自己原本的生活方式、飲食習慣是否有變化？再選擇有「意」的生活方式，透過資料收集、訪問家人、認識古籍等方式，拆解出提升身體韌性的屬性向度，依照向度規劃能增加身體韌性的新生活型態，經過體驗新生活型態後的修正，獲得專屬自己的生活方式以達到健身的目的。最後運用數位科技與巧思，達到有「益」身體韌性-大觀樂福秀推廣有益身體韌性的方式，如大觀樂福生活地圖app、韌性報報…等。

應用設計思考透過運算思維的方式，讓孩子完成每一件原型作品。應用日常生活的手機、平板，踏查生活周遭的環境，並製作平台與傳播媒體，提供給更多人認識身體韌性的重要性，學生運用邏輯的思維，決定關鍵問題，完成守護家園的任務。

★教學架構：



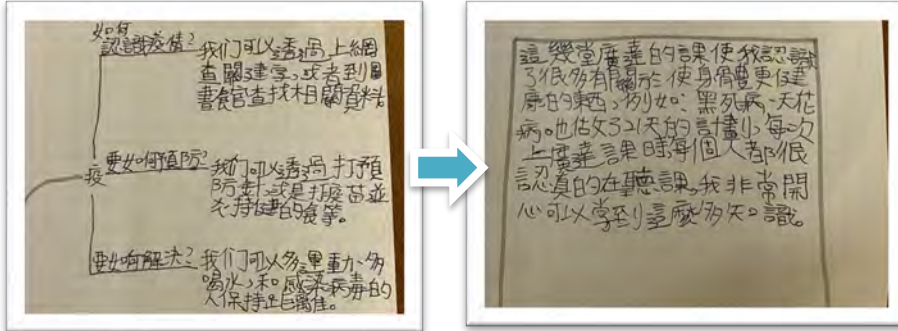
教學活動內容及實施方式

時間

使用軟體、數位資源或 APP 內容

活動一 關於「疫」的過去、現在、未來

1、認識史上的疫病：透過文獻整理，能歸納出歷史上造成人類社會疫病對身體韌性的危害與影響。



2、預防大搜查：在過去歷史上的傳染疾病是如何結束的？
(1) 透過閱讀安妮新聞Vol.06微生物大百科，在藝術中想像的疾病利用書畫的形式，以傳統習俗寫退散符、吉祥字，祈願疫病退散給予祝福。



↑ 學生用傳統習俗方式，寫退散符祈福。

(2) 統整資訊整理出疾病出現的時間、症狀、對人類的影響以及解決的方式等，如：讓身體擁有健康、增強個人體質，達到減少疾病的保養功效及養生觀念。

3、行動123：透過教師引導，開始反思與同儕的探討，自己原本的生活方式、飲食習慣是否有益身體韌性。

★天下雜誌：翻開台灣疫病史
<https://www.cw.com.tw/article/5035259>

★公共電視-我們的島：瘟神的腳印：台灣傳染病的歷史足跡
<https://ourisland.pts.org.tw/content/6330>

活動一 共3節課

★BBC-歷史上幾次傳染病大流行是怎麼結束的？
<https://www.bbc.com/zhongwen/resources/identity-ae57eb25-a3d3-4479-bd06-cf689e1f5f1d>

★安妮新聞Vol.06 微生物大百科

★LoiloNote平台

活動三 有「益」的生活新視野

1、新視野one-韌性Ation：

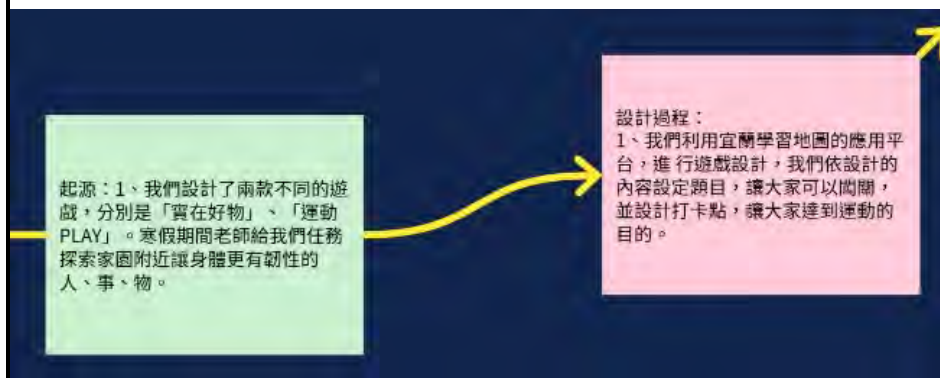
- (1)透過學生報紙文章編輯成拍攝腳本，利用平板攝影並剪輯。
- (2)利用Artivive 擴增實境平台製作擴增實境效果，用平板對準平面報紙上的照片，就能播放出相對影片。



↑使平面報紙上的照片能播放出動態影片。

2、新視野two--韌性Map

- (1)透過學生在活動二，「對家園韌性這件事」學習單，所找出的相關主題分成兩大類「實在好物」、「運動PLAP」設計大觀打卡地圖遊戲題目。



- (2)學生應用APP空間、定位、路線導引等功能，結合學習內容呈現、問題回答、文字相片記錄、闖關等，建置學習地圖的內容，並參與遊戲測試。

	名稱	經度	緯度	關卡
1.	靈魂之窗	121.44890577	25.00884241	打卡+照片+問題
2.	便利生活	121.44897369	25.00909753	照片+問題
3.	本草治病	121.44861754	25.00950536	打卡+照片+問題
4.	食在健康	121.44837400	25.00879800	照片+問題
5.	食在好物	121.44868063	25.00909482	照片+問題
6.	幸福心花園	121.44830832	25.00937633	打卡+問題
7.	夢想滑梯	121.44835361	25.00892001	打卡+照片+問題

★APP:Artivive、CapCut

活動三
共12節課

★親師生平台-宜蘭學習地圖教學應用平台

★學習單



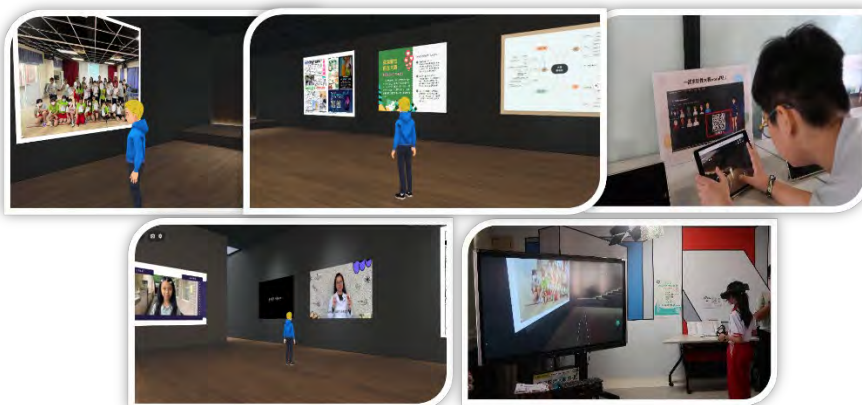
(3)學生延伸發想，透過資訊課程學過的程式設計結合手作，設計一款步步精心手環計步器產品，提供地圖打卡遊戲走路步數計算。

使用「晃動」、「顯示數字」、「變數」、「按鈕」積木，做出搖晃 micro:bit 就能累積數字的計步器效果。



3、新視野three-韌性VR

將設計韌性家樂的相關主題，除了實體展出，教師引導學生利用元宇宙平台VIVERSE，建置虛擬動態展演，讓更多家長、民眾能透過手機、電腦、VR裝置，一起分享大觀樂福秀，進而推廣永續家園的概念。



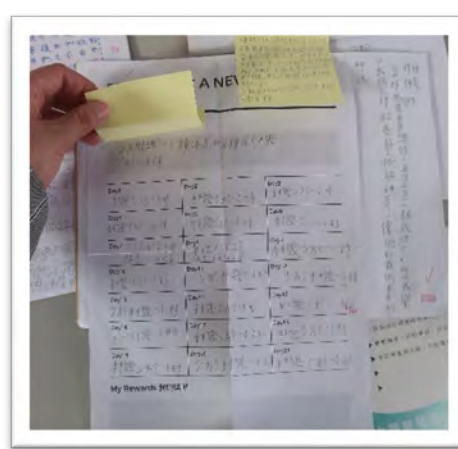
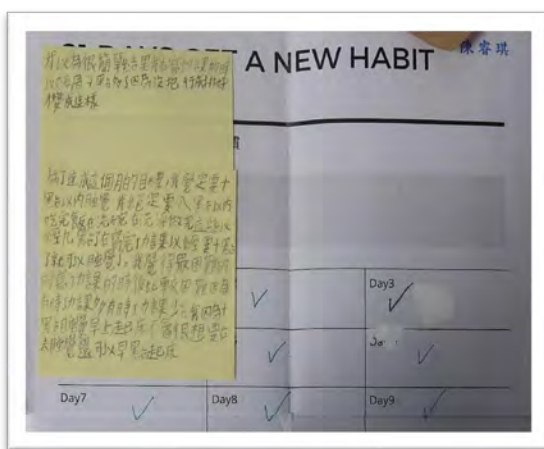
★micro:bit

★元宇宙平台
VIVERSE

★頭戴式顯示器



說明：活動一關於「疫」的過去、現在、未來，學生分組尋找過去的疫病，進行模組簡報，和同儕分享與討論。



說明：連續21天習慣養成計劃表，學生嘗試改變自己原本的生活方式，選擇有益增加自己生活韌性的目標，執行記錄並分享心得。

教學成果

姓名：陳子皓 座號：09

關於家園韌性這件事

任務訊息

親愛的502同學們，
寒假來臨，是一段充滿歡笑和冒險的時光！在這段美好的假期裡，我們可以一起來探索家園附近的寶藏，發現讓我們的身體更加強壯的秘密武器。透過尋找住家生活環境中的人、事、時、地、物，我們可以發現許多有益於身體韌性的活動。

分類
請寫出此有益住家生活環境的那部份？
(飲食、運動、食材、其它)

食材

出沒區域
超市、市場

收藏物件
名稱：鮮魚

解鎖說明
鮮魚是一種生活在淡水和海水中的魚類，其身體含有豐富的蛋白質和Omega-3脂肪酸，對心臟健康有益。此外，鮮魚還含有維生素D和鈣，有助於骨骼健康。在超市或市場購買新鮮的魚類，可以確保其營養價值。在烹飪時，建議採用蒸、煮或烤的方式，以保留其營養成分。每天食用一些鮮魚，可以幫助降低患心臟病的風險，並促進整體健康。

在寒假裡，讓我們一起發現家園的奇妙之處，透過尋找住家生活環境中的點點滴滴，讓我們的身體變得更加強壯、更有活力。同學們，準備好了嗎？讓我們一起開啟寒假冒險之旅吧！

姓名：何志軒 座號：5

關於家園韌性這件事

任務訊息

親愛的502同學們，
寒假來臨，是一段充滿歡笑和冒險的時光！在這段美好的假期裡，我們可以一起來探索家園附近的寶藏，發現讓我們的身體更加強壯的秘密武器。透過尋找住家生活環境中的人、事、時、地、物，我們可以發現許多有益於身體韌性的活動。

分類
請寫出此有益住家生活環境的那部份？
(飲食、運動、食材、其它)

運動

出沒區域
公園

收藏物件
名稱：U-Bike

解鎖說明
U-bike 是台灣自行車製造商捷安特（Giant）與公共自行車租賃系統合作，其電子鎖系統由捷安特與公共自行車租賃系統共同研發。U-bike 的出現，不僅解決了公共自行車租賃的問題，也為市民提供了更加便捷、安全的出行選擇。在公園騎行，可以鍛煉身體，享受大自然的美好。U-bike 的出現，讓我們在短時間內就能騎上自行車，非常方便。在公園騎行，不僅可以鍛煉身體，還可以欣賞公園的美景，享受清新的空氣。U-bike 的出現，讓我們在短時間內就能騎上自行車，非常方便。在公園騎行，不僅可以鍛煉身體，還可以欣賞公園的美景，享受清新的空氣。

在寒假裡，讓我們一起發現家園的奇妙之處，透過尋找住家生活環境中的點點滴滴，讓我們的身體變得更加強壯、更有活力。同學們，準備好了嗎？讓我們一起開啟寒假冒險之旅吧！

說明：學生透過自己在生活的區域走訪，紀錄自己發現有助身體韌性的事物，藉由探索，認識更多有韌性家園的相關知識。

吃零食真的不健康嗎？

【林廷好、陳睿琪、蔡品勳、蔡俊傑、曹禮輝報導】
 去年的十月，大觀國小五年二班的同學執行了二十一天習慣養成計畫，並分組討論「戒掉零食的好處與方法」。該班學生參加了廣播增加了營養攝取。3. 皮膚會變得透亮，計畫學習，以家庭團圓性為主題，某組同學討論「心情很愉快」。4. 有更好的睡眠。5. 改出了戒掉零食的好處與方法。

會選擇這個議題是因為他們觀察到校園而戒掉零食的方法有很多，如：
 睡飽充足、每天吃營養的正餐、吃夠的蛋白質、飯後先刷牙、規律運動、多喝水還有舒緩壓力，最後控制好自己吃零食的份量，不要浪費在不健康的食物上。



▲品勳表示，受不了同學的零食誘惑真不應該！

蔡品勳為了戒掉零食，設計了21天的計畫，但在過程中他卻忘記了自己要戒掉零食，所以他跟同學一起吃了零食，雖然中途被同學引導，沒有成功戒掉零食，他表示很可惜，但是他想讓各位吃零食會肥胖，除此之外還不營養。

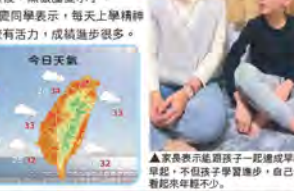
韌性報報

道歉啟事
 本報在執行「戒掉零食」專題報導時，因版面有限，未能將所有同學的發言完整呈現，對此表示歉意。本報將繼續關注同學們的成長與進步，並努力提供更豐富、更深入的報導。感謝大家的理解與支持。

早睡早起很重要——學習大提升！

【陳子皓、莊赫銘、林鈞晉、張丞慶報導】
 去年十月大觀國小五二班的同學為了提升身體韌性，決定執行自己早起的動力並將吃晚餐的時間推遲到晚上七點鐘，才不會讓我們身體太過勞累。
 班上某組得到的其中一種方式就是「早睡早起」。

該班學生觀察，現今校園的學生，普遍都無法專心上課，所以以變得比較有活力，成績進步很多。
 張丞慶同學表示，每天上學精神，跟據研究顯示能早起的族群，罹患憂鬱症的程度下降8%。幼兒時期每天晚上8點鐘的孩子中，只有10%會在青少年時期出現過度肥胖；而超過9點以後睡，則青少年肥胖機會提升到30%。



▲家長表示能跟孩子一起養成早睡早起，不但孩子學習進步，自己也看起來年輕不少。

※ 康達、本報採訪記者在採訪過程中均獲得受訪者的同意與授權，並對受訪者姓名及照片進行匿名處理。執行版內容如有錯誤，請洽本報編輯部。

健康新革命

健康新革命
 只賣好物
 Buy One Get One Free

大觀國小排球隊

WE WANT YOU
 時間：星期二、三、五
 08:00-08:30 B2活動中心排球場
 歡迎各位小朋友加入我們
 有興趣者請至體育器材室找何教練

讓報紙動起來 擁抱未來！體驗黑科技 立即下載掃描，探索全新閱讀體驗！

App Store Google Play

日常所需“水”：每人每日水量究竟如何喝？

【陳沛宏、許廷郡、蔡品勳、陳睿琪報導】
 去年十月，大觀國小的五年二班發現了許多人因為自己的健康問題，而導致身體營養不均衡，所以他們決定做一個習慣養成計畫的21天挑戰，並分組來探討如何使身體韌性的方法。

該班同學以團體制為主題，而大部分同學都沒有在喝水，而且每節下課學校合作社幾乎人手一杯，所以五年二班的同學，想要探討喝水的好處，幫助身體健康。

多喝水，而且身體只要喪失20%的水分，就會有生命危險，但是大部分的人幾乎都有每天喝水不足的情況，所以說，喝水是極重要且必要的。而且喝白開水比礦泉水好，因為煮沸的白開水，仍含有礦物質，被認為是人類最健康的飲品。

根據資料顯示，人體百分之... 最後決定執行二十一天好習慣養成計畫，記者決定報導「打籃球的好處」。

打籃球的好處

促進身心健康發展，小學生們趕緊行動起來吧！



▲籃球是小朋友最歡迎的運動項目，不少同學會在下課或放學期間之餘，就喜歡到籃球場上一展身手。

該班林鈞洛同學表示，在二十一天好習慣養成計畫中，透過每天晚上至少半小時的練習，他不但明顯的長高，還比以前更加的靈活呢。
 打籃球可以幫助身體的韌性，籃球也有許多好處，籃球不僅可以幫助長高，還可以讓自己的反應靈敏，決定分組探討提升身體韌性的具體方法。

※ 康達、本報採訪記者在採訪過程中均獲得受訪者的同意與授權，並對受訪者姓名及照片進行匿名處理。執行版內容如有錯誤，請洽本報編輯部。

如何戒掉零食

【曹聯捷、王鑫樺、陳佳沂、許益彰報導】
 去年十月，大觀國小五年二班的同學為了提升身體的韌性，執行了二十一天的習慣養成計畫，該班學生決定分組探討提升身體韌性的方法，其中一組針對不吃零食提出計畫。

該班同學觀察到大觀國小五年級的學生，吃零食的壞處很多，除了會變肥胖，也會造成營養不良。許多零食含有防腐劑超標的色素，而且人體長期食用高脂肪食物，會導致高血脂、中風、心臟病等。因此想要找到不吃零食的方法。

經過了二十一天的習慣養成計畫，五年二班的王錫樺同學說：「不吃零食對身體的幫助很大，提高免疫力，集中精神，我也變瘦了不少。」

『吃零食的壞處』 零食吃多死的快；零食少吃活到老

【蔡崇宏、張誌宏、邱翔展、陳怡貞報導】

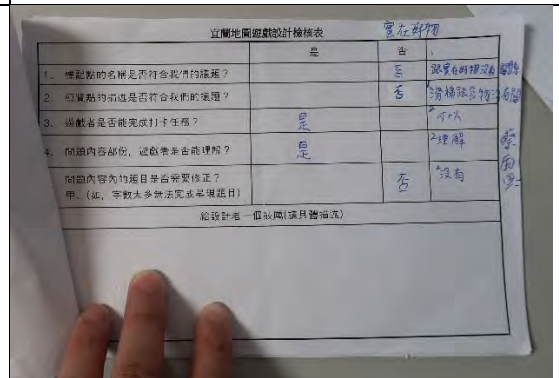


▲不良的飲食習慣可能導致營養不良、肥胖、注意力不集中、免疫力下降等，少吃零食對身體有益。

成情緒會下降。目前已有研究發現，攝取高糖、高脂肪、高熱量的零食，可能導致孩子有注意力不集中、過動症。
 許多資料顯示現在的飲食問題發生在許多大人小孩身上，然而不良的飲食習慣可能導致營養不良、肥胖、注意力不集中、免疫力下降等，且在零食中含有大量的鈉，吃太多會提高心血管疾病風險，如果要有健康的體魄，一定要記得控制飲食。

為了讓大家的飲食習慣變好，五年二班的學生想了一個方法，有時候想吃一點零食，就是對味道的想念，這時候可以嘗試讓自己忙碌起來，分散吃零食的注意力，嘗試去打掃衛生、公園散步，這些事情不只能讓你的想法轉移，逐漸忘掉你想吃零食的念頭，等你做完這些事情，吃零食的想法可能就不想了。
 張錫志同學表示，在二十一天的紀錄後，產生活力不足、運動的行為，當靈敏的平衡也會造成。

說明：學生設計一款「韌性報報魔法報」，將學習成果編輯成報紙，用來推廣永續家園的傳宣品，並利用app觀看動態報導影片，將平面報紙變的更有趣。

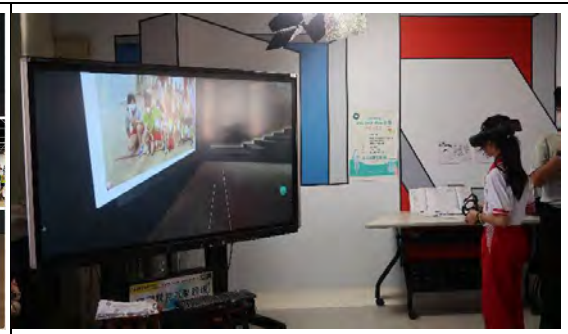


起源：1、我們遊戲，分別是「實在好物」、「運動PLAY」。寒假期間老師給我們任務探索家園附近讓身體更有韌性的人、事、物。

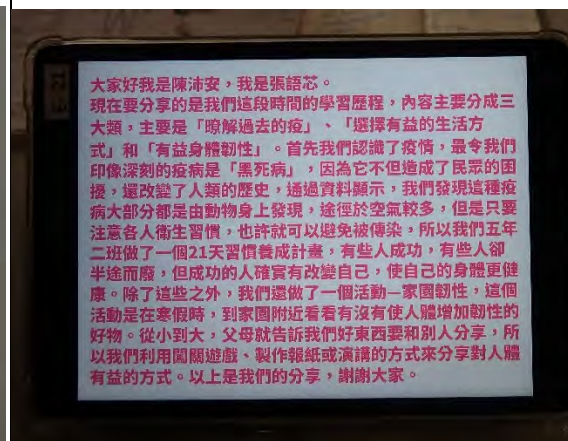
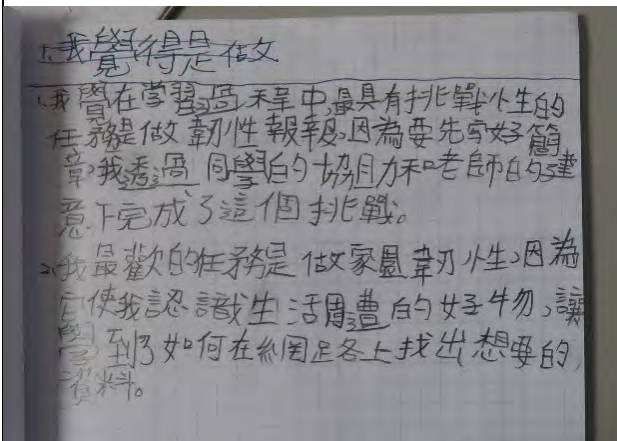
起源：1、我們設計了兩款不同的遊戲，分別是「實在好物」、「運動PLAY」。寒假期間老師給我們任務探索家園附近讓身體更有韌性的人、事、物。

設計過程：
1、我們利用宜蘭學習地圖的應用平台，進行遊戲設計，我們依設計的內容設定題目，讓大家可以闖關，並設計打卡點，讓大家達到運動的目的。

說明：學生利用親師生平台-宜蘭學習地圖教學應用平台，建置學習地圖的內容，並參與遊戲測試，互相檢核修正上架。



說明：學生在成果發表時，現場利用頭戴式顯示器帶領現場來賓進入元宇宙，展現建置的虛擬動態展場。



說明：學生對於課程學習的心得，依序說明做了哪些工作、遇到的困難與解方、反思自己的優缺點、學習收穫等。

本示例的教學活動，在培養學生與生活情境實際連結，提升學生對於健康、永續家園能有更深的體會；藉由環境議題提出韌性家園的概念，我們有責任和義務共同維護家園韌性和重視自己身體韌性。因此本示例希望學生藉由認識自己的生活方式，進而到認識家園，將學習到的知識、健康覺察及正向的生活態度，主動運用到日常生活中，以利於因應未來各種環境的變化。

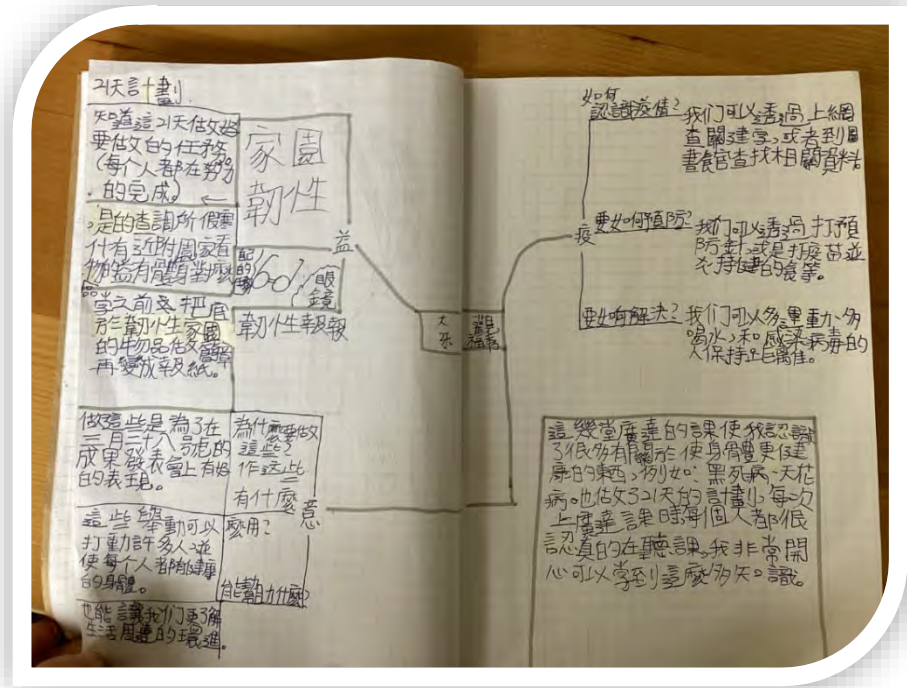
教學心得與省思

難題與解決方式：

- 1、技術設備和資源的限制：因自己對非資訊專長，需要掌握教多的資訊教學技術和方法，是本次教學的挑戰，再多次與學校資訊組長互相交流和備課，從中學學習到藝術與資訊的連結與應用，也在資源的提供下得到不少技術的上資源和解決方式。
- 2、學習內容的難度和挑戰：本次計畫內容有許多需要跨學科知識專業知識，學生和教師需要共同分解不同層次的內容，才得以讓學生能在不同的階段完成活動和任務，需要透過任教老師、導師、家長和學生互相積極的溝通，彼此的支持才能完成任務和挑戰。

學生角色的變化：

學生在這次PBL學習計畫當中，可以發現學生的學習更加的積極主動，對於學習由內在動機的主動延伸至自主學習，更能對於批判思考和問題解決的能力，有更加顯著的改變；對於自己的時間管理和自我監控能力也更有責任心，在班級上的團隊合作和溝通能力也都有大大的提升。



心得

1、教學目標的設定：

此次計畫與設計，強調學生能力培養與學生的自主學習和批判性思維的發展。

2、課程內容的選擇：

本次課程數位任務需求教多，因此引入更多的跨學科的活動與內容。

3、教學方法的使用：

本次教學使用PBL教學法，讓學生藉由主動參與真實世界相關的議題和對個人有意義的專題，在過程中獲取相關的知識與技能。

4、科技的應用：

本次課程廣泛的使用線上學習平台、互動應用程式和資訊科技的資源，讓學生能近用資訊媒體，包括主動尋求資訊、接收資訊與產製資訊的機會與能力。

反思

本次的專題學習，需要教師跳出以往的教學模式，充份的備課及探索新的教學方法和策略，並根據具體情境和學生需求進行調整和創新，這樣的教學有助於提升教學效果和教師自身專業發展。

參考
資料

- 1、參考資源：
均一平台-故事中的醫學、
安妮新聞Vol. 06微生物大百科
- 2、參考網頁：
天下雜誌：翻開台灣疫病史<https://www.cw.com.tw/article/5035259>
公共電視-我們的島：瘟神的腳印：台灣傳染病的歷史足跡
<https://ourisland.pts.org.tw/content/6330>
BBC-歷史上幾次傳染病大流行是怎麼結束的？
<https://www.bbc.com/zhongwen/resources/idt-ae57eb25-a3d3-4479-bd06-cf689elf5f1d>

附錄

姓名：

座號：

關於家園韌性這件事

任務訊息

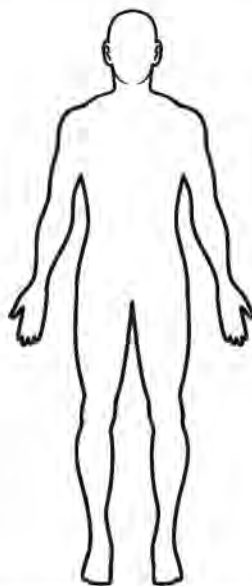
親愛的502同學們，
寒假來臨，是一段充滿歡笑和冒險的時光！在這段美好的假期裡，我們可以一起來探索家園附近的寶藏，發現讓我們的身體更加強壯的秘密武器。透過尋找住家生活環境中的人、事、時、地、物，我們可以發現許多有益於身體韌性的活動。

分類

請寫出此有益住家生活環境的那部份？
(飲食、運動、食材、其它)

出沒區域

必收藏韌性人體圖，以下的人體圖，請將你找到的保健方案，點出對那個部份有益。



收藏物件

名稱：

(外觀描繪)

解鎖說明

(200字)

在寒假裡，讓我們一起發現家園的奇妙之處，透過尋找住家生活環境中的點點滴滴，讓我們的身體變得更加強壯、更有活力。同學們，準備好了嗎？讓我們一起開啟寒假冒險之旅吧！

宜蘭地圖遊戲設計檢核表

	是	否	
1、 標記點的名稱是否符合我們的議題？			
2、 導覽點的描述是否符合我們的議題？			
3、 遊戲者是否能完成打卡任務？			
4、 問題內容部份， 遊戲者是否能理解？			
5、 問題內容內的題目是否需要修正？ (如， 字數太多無法完成呈現題目)			
給設計者一個鼓勵(請具體描述)			