

## 113 年度社會領域教學研究中心（小學組）推薦教案

### 單元名稱：我們夢想中的遊戲場

#### 一、教學理念

由於壯圍鄉地景變遷快速，許多原本的自然環境、休閒空間逐漸消失，加上現有遊戲場設施未能滿足高年級學生的需求，導致他們放學後及假日缺乏適當的休憩場所，而增加了 3C 產品的使用時間。故本單元教案「我們夢想中的遊戲場」以學生的生活經驗為出發點，旨在引導五年級學生關注並探索家鄉環境變遷與土地利用課題，進而反思、探討家鄉休閒空間不足，以及 3C 產品使用過度等問題。最後，透過團隊合作方式，發想設計一座夢想中遊戲場模型，以解決家鄉休閒空間不足的問題等。

本單元教學設計結合專題導向 (Project-Based Learning)、跨領域 (社會、資訊、藝術領域) 與數位工具 (Canva) 學習，以增進學習深度。先引導學生運用地景變遷與土地利用的概念，批判思考家鄉環境的變遷及其影響。同時，引導學生反思自身的生活需求，發掘生活中缺少哪些設施，並思考如何減少 3C 產品的使用。接著，引導學生以「我夢想中的遊戲場」為主題，結合所學知識、創意發想和團隊合作，設計並實際製作一座遊樂器材模型。最後，向全校師生發表提案，展現學習成果，藉以促進學生對家鄉環境的關懷和參與，以及培養學生問題解決能力、創新思考能力與公民意識。

#### 二、教案內容

領域 / 科目	社會 / 跨領域	設計者/協作者	陳靜宜 / 李采蓉、張意奇
實施年級	五年級	總節數	共 16 節，640 分鐘
單元名稱	我們夢想中的遊戲場		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<b>核心素養</b>	<p>A 自主行動</p> <p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>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</p>
	<p><b>第 1~3 節課 活動一：走讀走查</b></p> <p>1a-III-1 舉例說明探究社會領域的意義及方法。</p> <p>2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p><b>第 4~5 節課 活動二：繪本跟我說的那些事「街道是大家的」</b></p> <p>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> <p>2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p> <p><b>第 6~7 節課 活動三：來點不一樣——我思故我在</b></p> <p>1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見分析其觀</p>		

		<p>點與立場。</p> <p>1c-III-1 評論社會議題處理方案的優缺點，並提出個人的看法。</p> <p><b>第 8~9 節課 活動四：Canva 教學、實作與發表</b></p> <p>3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。</p> <p>3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p> <p><b>第 10~11 節課 活動五：Canva 實作——設計遊樂場平面圖</b></p> <p>3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p><b>第 12~15 節課 活動六：遊戲場模型實作</b></p> <p>3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p> <p><b>第 16 節課 活動七：成果展示</b></p> <p>3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。</p>	<p>及其影響，並思考解決方法。</p> <p>B 溝通互動 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。</p> <p>C 社會參與 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p>
	學習內容	<p><b>第 1~3 節課 活動一：走讀走查</b></p> <p>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。</p> <p>Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。</p> <p><b>第 4~5 節課 活動二：繪本跟我說的那些事「街道是大家的」</b></p> <p>Cc-III-1 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。</p> <p>Dc-III-1 團體或會議的運作可以由其成員共同參與決定。</p> <p><b>第 6~7 節課 活動三：來點不一樣——我思故我在</b></p> <p>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。</p>	

		<p>Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。</p> <p><b>第 8~9 節課 活動四：Canva 教學、實作與發表</b></p> <p>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</p> <p><b>第 10~11 節課 活動五：Canva 實作——設計遊樂場平面圖</b></p> <p>Ae-III-3 科學和技術的研究與運用，應受到道德與法律的規範；政府的政策或法令會因新科技的出現而增修。</p> <p><b>第 12~15 節課 活動六：遊戲場模型實作</b></p> <p>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。</p> <p>Dc-III-1 團體或會議的運作可以由其成員共同參與決定。</p> <p><b>第 16 節課 活動七：成果展示</b></p> <p>Cc-III-1 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。</p> <p>Dc-III-1 團體或會議的運作可以由其成員共同參與決定。</p>		
<b>教材來源</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 翰林版《社會（五上）》課本第五單元——土地的利用與變遷</li> <li>● 繪本——庫路撒(Ekare) (2018)。街道是大家的。遠流。（譯者，楊清芬）</li> </ul>			
<b>教學設備/資源</b>	電腦、單槍、數位工具(Canva)			
<b>學習目標</b>				
<p>一、透過實地觀察與資料蒐集，能分析、描述家鄉地景變遷與土地利用的概念，並能說明其影響。</p> <p>二、藉由走訪探索自己家鄉的環境與土地利用方式，並於反思後說出缺少哪些休閒設施。</p> <p>三、透過網路資訊蒐集與案例分析評估共融式遊戲場的特色和合法安全的遊樂器材條件。</p> <p>四、透過小組討論並運用 Canva 軟體設計、製作出一座遊樂器材模型。</p> <p>五、透過口語表達與發表遊樂器材的提案，爭取校長及全校師生的支持。</p>				

教學活動設計	
教學活動內容及實施方式	評量方式
<p style="text-align: center;">～第 1～3 節課～</p> <p><b>一、準備活動</b></p> <p>(一) 課前準備 教師說明走讀路線及觀察重點，提醒學生攜帶筆記本、相機或平板等紀錄工具。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p style="text-align: center;"><b>活動一：走讀走查</b></p> <p>(一) 走讀壯圍鄉：引導學生觀察壯圍鄉的環境，例如土地利用方式、建築物類型、休閒設施等，並記錄觀察所得。同時，鼓勵學生思考這些環境變遷對居民生活帶來的影響。</p> <p>(二) 參訪共融式遊戲場：實際參訪頭城鎮共融式遊戲場，並讓學生親身體驗，以及探究共融式遊戲場的設計理念和特色。</p> <p>(三) 課堂分享與討論：學生分享走讀觀察和遊戲場體驗，教師引導學生反思家鄉環境的優缺點，以及缺少哪些休閒設施。</p> <p style="text-align: center;">～第 4～5 節課～</p> <p style="text-align: center;"><b>活動二：繪本跟我說的那些事「街道是大家的」</b></p> <p>(一) 繪本共讀：全班共讀繪本《街道是大家的》，教師引導學生理解故事內容，並思考故事中不同角色的想法和行為。</p> <p>(二) 焦點討論法 (ORID) 深入探究內容：運用 ORID 四象限思考法，引導學生從客觀事實、主觀感受、詮釋意義和行動策略等四個面向，深入探討繪本內容，並反思家鄉環境的議題。</p> <p>(三) 小組分享與討論：學生以小組為單位，分享討論 ORID 四象限的內容，並將討論結果記錄在 Canva 上，四象限問題如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在這本繪本裡，同學們看到哪些社會變遷呢？</li> <li>2. 繪本書裡，哪個人的想法，讓你覺得最有道理？為什麼？</li> <li>3. 你覺得這本繪本想表達的看法是什麼？</li> <li>4. 看完繪本之後，再想想我們生活周遭，需要做什麼改變？</li> </ol> <p>(四) 全班分享與統整：各組分享討論結果，教師引導學生統整繪本的啟示，並討論家鄉環境的議題與可以做什麼改變？</p>	<p>1. 觀察紀錄：評量學生的觀察紀錄是否詳細、完整。</p> <p>2. 課堂參與：評量學生是否積極參與討論，並表達自己的想法。</p> <p>1. 學習單：評量學生是否能運用 ORID 四象限思考法，深入探討繪本內容。</p> <p>2. 小組討論：觀察學生的參與度和表達能力。</p>

## ～第 6～7 節課～

### 活動三：來點不一樣——我思故我在

- (一) 分享與討論：延續前一活動，引導學生分享走讀的心得，並討論壯圍鄉地景變遷的現象和影響。
- (二) 共融式遊戲場的介紹：教師介紹共融式遊戲場的設計理念和特色，並說明共融式遊戲場如何滿足不同需求的使用者。
- (三) 腦力激盪：引導學生思考，如果要在壯圍鄉建造一座共融式遊戲場，應該包含哪些元素？
- (四) 小組討論：學生分組討論，初步構思遊戲場的主題和設計元素，並將討論結果記錄下來。

## ～第 8～9 節課～

### 活動四：Canva 教學、實作與發表

- (一) Canva 數位工具教學：教師介紹數位工具 Canva 的基本功能和操作方式，包含圖片插入、文字編輯、版面設計等，並示範如何運用 Canva 繪製遊戲場的平面設計圖。
- (二) 線上資源分享：教師分享一些共融式遊戲場的圖片和影片，提供學生更多設計靈感。
- (三) 小組討論與設計：學生分組討論，運用 Canva 軟體繪製遊戲場的平面設計圖，並標示各個設施的名稱和功能。鼓勵學生發揮創意，設計獨特的遊樂設施。

## ～第 10～11 節課～

### 活動五：Canva 實作——設計遊樂場平面圖

- (一) 設計圖優化：教師引導學生檢視各組的遊戲場設計圖，並提供回饋和建議，例如設施的安全性、可行性、創意性等。
- (二) 指令文檔撰寫：教師說明指令文檔的重要性，並指導學生如何撰寫清楚、簡潔、易懂的指令，以利後續模型製作。學生根據設計圖，分工合作撰寫遊戲場的指令文檔，包含各個設施的製作步驟、材料和工具等，於 Canva 應用程式之「魔法媒體工具」上，貼上撰寫之指令文檔，依照產出的圖檔，再次修改指令文檔，以符合各組之設計。
- (三) 小組討論與修正：各組分享指令文檔，並互相提供回饋和建議，修正和完善指令內容。

1.討論紀錄：評量學生是否能提出具體的遊戲場設計元素。

2.課堂參與：觀察學生的參與度和表達能力。

1.Canva 作品：評量學生是否能運用 Canva 軟體繪製遊戲場的平面設計圖。

2.小組討論：觀察學生的參與度、合作情形和創意發想。

1.指令文檔：評量指令文檔的完整性、清晰度和可行性。

2.小組討論：觀察學生的參與度、表達能力和合作情形。

## ～第 12～15 節課～

### 活動六：遊戲場模型實作

- (一) 材料與工具準備：教師提供各種可用的材料和工具，例如紙箱、紙板、冰棒棍、黏土、剪刀、膠水等，並指導學生安全使用工具。
- (二) 模型製作：學生分組，依照設計圖和指令文檔，開始製作遊戲場模型。教師巡視各組，提供必要的協助和指導。
- (三) 問題解決與調整：在製作過程中，學生可能會遇到各種問題，例如材料不足、設計圖不完善等。教師鼓勵學生發揮創意，尋找解決方案，並適時調整設計圖和指令文檔。
- (四) 模型測試與修正：模型完成後，學生進行測試，檢視模型的穩固性和功能性，並進行必要的修正。

## 三、綜合活動

## ～第 16 節課～

### 活動七：成果展示

- (一) 發表準備：各組準備發表內容，包含遊戲場設計理念、特色、製作過程、遇到的挑戰和解決方案等。
- (二) 成果發表：各組一一上台發表作品特色，並展示遊戲場模型。
- (三) 師生互動與回饋：教師和學生針對各組的發表內容和模型，提出問題和建議。
- (四) 全校票選：全校師生參與票選，選出最受歡迎的遊戲場設計。
- (五) 反思與總結：教師引導學生反思整個學習過程，並總結學習成果。

1. 模型成品：評量模型的完成度、創意性和功能性。

2. 團隊合作：觀察學生的分工合作、溝通協調和問題解決能力。

1. 發表內容：評量發表內容的完整性、清晰度和邏輯性。

2. 模型展示：評量模型的展示效果和說明的清晰程度。

3. 課堂參與：觀察學生的參與度和表達能力。

教學成果：

※教學專題實施成果簡報(包含作品及各課堂紀錄)

<https://reurl.cc/VzWDbb>

※教學專題實施成果影片

<https://www.youtube.com/watch?v=eS7ixqrr9XI>

# ※課堂成果紀錄

## 活動二：繪本跟我說的那些事「街道是大家的」

### 1. 思考與對話：來看看大家讀這本繪本時，寫下了什麼感覺？



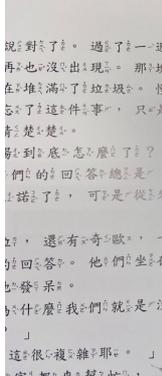
大家分工合作，將家裡用不到的物品組合成遊樂場，並利用每個人的想像力，創造屬於大家的夢想遊戲場。

五孝 謝聖品



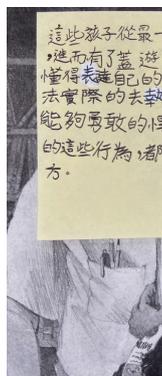
我覺得有遊樂的地方，很好。因為大家都分工合作把遊樂的地方做的很好。應該大家都會珍惜吧？

五忠 陳鈺昆



遊戲場是孩子們玩樂的地方我們不行一直不讓孩子們或是抽走了玩具，也不能讓孩子們開始覺得我們不能去遊戲場了嗎？

五忠 林廷瑞



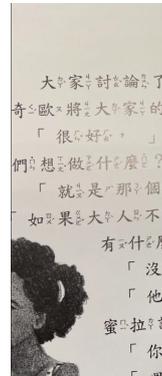
這些孩子從一開始因為在街道上玩，進而有了蓋遊樂場的想法。他們懂得表達自己的看法，以及將自己的想法實際的去執行，更重要的是他們能夠勇敢的捍衛自己的權益，以上的這些行為，都是值得我們學習的地方。

五忠 郭瑜 孩子們  
挑戰市政府  
要求興建主題公園  
市長無計可施



我覺得這本告訴我以前有很多小孩可以在空地或遊樂場可以玩，可是現在房子愈蓋愈多，最後小孩愈沒地方可以玩，因為土地只有這麼小，可是房子愈蓋愈多，會佔據孩子玩的空間，這樣很不好！

五忠 阮好恩



以前這些小朋友都有自由的空間可以玩，但因為大人把房子陸陸續續的蓋在孩子玩的地方，讓小朋友沒有地方可以玩，所以他們希望能像以前一樣有個地方可以玩。

大家討論了一個多小時，奇歐將大家的想法記錄成「很好。」圖書館員說：「他們想做什麼？」「就是那一個老問題啊，」如果大人不陪我們去見市，有什麼用？「沒有人陪你們去嗎？」他們根本連聽都不聽。」蜜拉說：「你們有沒有想過自己去？」「嗯，沒有。」

五忠 林偉棠

### 2. 對話大圖貼---ORID 四象限圖

#### 各組針對繪本討論以下問題...

在這本繪本裡，同學們看到哪些社會的變遷呢？

繪本裡面，哪個人的想法，讓你覺得最有道理？為什麼？

看完繪本之後，再想想我們生活周遭，是不是也需要一些什麼改變？

大家合作一定可以完成  
不一定什麼事情都要別人處理  
街道是大家的  
要尊重大家的想法。  
你的段落文字

第一組 組員：元福、有勝、婕仔

第二組 組員：元福、有勝、婕仔

第三組 組員：元福、有勝、婕仔

#### 各組針對繪本討論以下問題...

在這本繪本裡，你看到哪些社會的變遷呢？

繪本裡面，哪個人的想法，讓你覺得最有道理？為什麼？

你覺得這本繪本想表達的想法是什麼？

街道需要大家一起維護  
每個人都有權力提出自己的意見  
大家都有提出意見的權利。

原本有很多山和樹，後來因為人們的開發，而漸漸消失。

繪本裡面，哪個人的想法，讓你覺得最有道理？為什麼？

我覺得最有道理的是媽媽，因為她們認為街道是大家們的。

看完繪本之後，再想想我們生活周遭，是不是也需要一些什麼改變？

可以增加一些空地  
和遊樂場  
希望大人也有可以玩的地方或再多一個遊樂場。  
我希望社區可以蓋一座遊樂場

第一組 組員：元福、有勝、婕仔

第二組 組員：元福、有勝、婕仔

第三組 組員：元福、有勝、婕仔

3.八分鐘短文寫作：請將上述討論的答案，以及下列的提示語，彙整成一篇文章。

請將上述討論的答案，以及下列的提示語，彙整成一篇文章...

座號:5 姓名:游宥勝

不改變字體大小  
寫滿整個粉色區域

這本繪本是在敘述：以前小孩放學後都有許多工地可以放鬆、玩樂，但因為人口愈來愈多，房子也足見變多，把花草草都用不見了，也沒有空地給小孩子玩了，於是他們像縣政府提議遊樂場的要求，卻沒有人想要幫助他們，他們想了想，終於想到了一個好點子，將不要了垃圾做成遊戲場。我在故事裡看到：小孩為了有遊樂場、花了不少時間去製作海報，還把他們製作出來的海報給縣長，但他連理都不理，只好向爸媽求助，但是爸媽又要工作，只好自己蓋一個遊戲場其中最讓我佩服的人是孩子。因為他們有努力不懈的精神，雖然已經被拒絕過了許多次但他們還是嘗試了各種方法，最後還是完成了他們的夢想。我覺得這本繪本想要表達的是街道是大家的，要蓋出一個遊戲場人人有責。看看我自己生活的環境，我最想改變的是希望周邊有更多遊戲場，可以減少玩3C的時間。看看自己生活的環境，希望大家能打自己的垃圾袋走，把自己養寵物的糞尿都清理乾淨，還有菸蒂或是檳榔渣，都丟進垃圾桶裡，不要亂丟。

請將上述討論的答案，以及下列的提示語，彙整成一篇文章...

座號:12 姓名:謝雲品

不改變字體大小  
寫滿整個粉色區域

這本繪本是在敘述因為土地的開發，興建了高樓房屋，卻破壞了原本的生態環境，導致孩子們沒有可以玩樂的地方，所以在街上玩，讓大人無法專心工作，最後向市長和家人提議設計遊戲場，卻沒有人願意幫助他們，後來決定用一些不要的材料來，增添遊樂時的挑戰性和刺激性，沒想到大家分工合作，竟然完成了屬於大家的遊戲場。我在故事裡看到孩子們因為沒有地方玩而在街道四處搗亂，所以選擇請求媽媽、市長、記者.....的協助希望能得到幫助與認可，可惜並沒有實現願望，只好靠家人和鄰居互相幫忙創造。其中最讓我佩服的人是孩子們，因為它們合力做海報，盡自己的力，雖然建造遊戲場不是這麼簡單，但還是用自己的雙手，創造大家的未來與夢想。我覺得這本繪本想要表達的是街道需要大家一起維護，有大家的努力，才有現在的結果。看看我自己生活的環境，我最想改變的是增加一些比較特別或受歡迎的遊戲，減少玩3C的時間，我覺得自己可以幫忙一起維護家裡附近街道的整潔。

活動五：Canva 實作——設計遊樂場平面圖

1. 遊具元素文檔產出

如果今天你是一位設計師，你想設計一個什麼樣主題的遊戲場？要有什麼元素？

主題: 貓咪

元素: 鳥巢鞦韆、貓咪形狀彈跳床、三角形溜索、三層樓高溜滑梯結合攀爬架、陷阱迷宮、貓洞、鋼管、



如果今天你是一位設計師，你想設計一個什麼樣主題的遊戲場？要有什麼元素？

主題: 悠閒水果蔬菜園區

元素: 哈密瓜迷宮 南瓜鞦韆 很高的溜滑梯(兩層樓高) 彈跳床 (正方形) 樹屋 吊床 滑鎖



如果今天你是一位設計師，你想設計一個什麼樣主題的遊戲場？要有什麼元素？

主題: 學校遊樂場

元素: 有遮陽的地方、有刺激性的盪鞦韆、可以盪90度的海盜船、兩層樓高的溜滑梯、三層樓高的攀爬架

2. 運用指令文檔，以 Canva 產出圖檔

**第一組**

1 奕奕

背景：畫出一個簡單的狀況，天空中的太陽可以是高橋或彎曲的，但不需要太陽。

入口和出口：在密宮的一側畫出入口，另一側畫出出口，以區分遊客的進人和退場點。

植物元素：在經常的各個角落畫上一些植物元素，例如花朵、樹木或草地，以增加自然感和視覺豐富度。

提示標誌：在世界地圖標標標點或區域標標上。

可以用的素材：黏土，木材，鋼管，繩子，彈簧

1 晨雨

繩梯：請繪製一個繩梯器材，其特徵如下：  
1 繩梯使用粗繩編織，位於中央位置。  
2 旁邊有一種木製鞦韆架，高度為2公尺，寬度為3公尺。  
3 鞦韆架右側有一個五彩繽紛的旋轉溜滑梯，高度為2公尺。  
附加說明：  
4 請確保鞦韆架和旋轉溜滑梯之間有足夠的空間，以便兒童能夠自由旋轉。  
5 溜滑梯應該與鞦韆架相連，並且朝向鞦韆架右側。

溜滑梯需要被塗上五彩繽紛的顏色，讓它看起來更加生動有趣。

溜滑梯的第一層是紅色的，第二層是黃色的，第三層是綠色的，第四層是藍色的，最上面一層是紫色的。

溜滑梯的周圍可以有一些樹木和草地，讓整個場景更加自然。

1 陳楷恩

可以用的素材：木頭、紙板、塑料、膠水、彩繪工具、細小配件、切割工具

1 吳泰霖

我可以用的素材是：紙板、木頭、黏土、冰棒棍、石頭、磚塊、保麗龍、彩色筆、卡紙、膠水、顏色紙或卡紙

**第二組**

**2 蔡旭麟**

主題：小童遊樂場

你是一個繪圖設計師，要畫一張圖，請幫忙以下繪圖內容寫成一則繪圖prompt，繪圖內容如下：主題的遊樂設施有溜索、滑滑梯、盪鞦韆，有很多顏色有紅、橘、黃、綠、藍、紫要畫一點有水可已玩

可以用的素材：黏土、顏料、裝飾材料、建模工具、黏合劑、基底材料

**2 陳亮仔**

你是一個繪圖設計師，要畫一張圖，請幫忙以下繪圖內容寫成一則繪圖prompt，繪圖內容如下：主題的遊樂設施有溜索、滑滑梯、盪鞦韆，有很多顏色有紅、橘、黃、綠、藍、紫要畫一點有水可已玩

可以用的素材：紙版、小雨傘、紙張、馬克筆

**2 吳芸恩**

你是一個繪圖設計師，要畫一張圖，請幫忙以下繪圖內容寫成一則繪圖prompt，繪圖內容如下：趣味主題的遊樂設施有溜索、盪鞦韆、有溜滑梯和盪鞦韆，用繩的方式上去遊具，柱子材料是鋼管，屋頂附近有一些趣味來凸顯主題，顏色主要為粉色及淡棕色，後面有一個可以坐著的小空間，下面有軟墊防止受傷，旁邊有植物讓環境更接近大自然

可以用的素材：吸管、硬紙板、毛線、色鉛筆、布料

**2 朱巧芸**

你是一位繪圖設計師，寫出以下內容作為提示，如下：背景學校主題空間遊樂場元素：遊繩區、刺激鞦韆、90度海盜船、二層滑梯、三層攀繩、攀繩彩色繩梯、輕便、它狗、積木，適合打造成樣板園風格，旁邊有鳥、蝴蝶和蜜蜂。

可以用的素材：黏土、紙板、竹筷子、色紙、抹布

**2 精品紫**

你是一位繪圖設計師，要畫一張圖，請幫忙以下繪圖內容寫成一則繪圖prompt，繪圖內容如下：主題的遊樂設施有溜索、滑滑梯、盪鞦韆，有很多顏色有紅、橘、黃、綠、藍、紫要畫一點有水可已玩

可以用的素材：紙板、彩色圓卡、樹木模型、雙面膠

**第三組**

**3 謝雲品**

你是一位繪圖設計師，寫出以下內容作為提示，如下：背景學校主題空間遊樂場元素：遊繩區、刺激鞦韆、90度海盜船、二層滑梯、三層攀繩、攀繩彩色繩梯、輕便、它狗、積木，適合打造成樣板園風格，旁邊有鳥、蝴蝶和蜜蜂。

我可以用的素材：塑膠布

**3 林元福**

可以海盜標誌遠端地方，還要滑索一個刺激性的盪鞦韆。一個色彩繽紛且彎彎曲曲滑滑梯

可以用的素材：木材、雙膠和濕黏土

**3 詹捷仔**

請您畫一個學校主題的遊樂場，畫面中有五個遊樂設施：盪鞦韆（一個淡紫色一個淡藍色）、滑滑梯（鉛筆造型的滑滑梯，藍色的）、攀繩梯（要很大型，淡藍色的）、彈珠床（綠色的）和一個大型的彩色球池。遊樂場的周圍種滿了各種花草，小鳥和蝴蝶在空中飛舞，讓這個遊樂場顯得更加生動和有趣。讓人可以沉浸在玩樂的世界中，不管是大人還是小孩都能盡情享受。

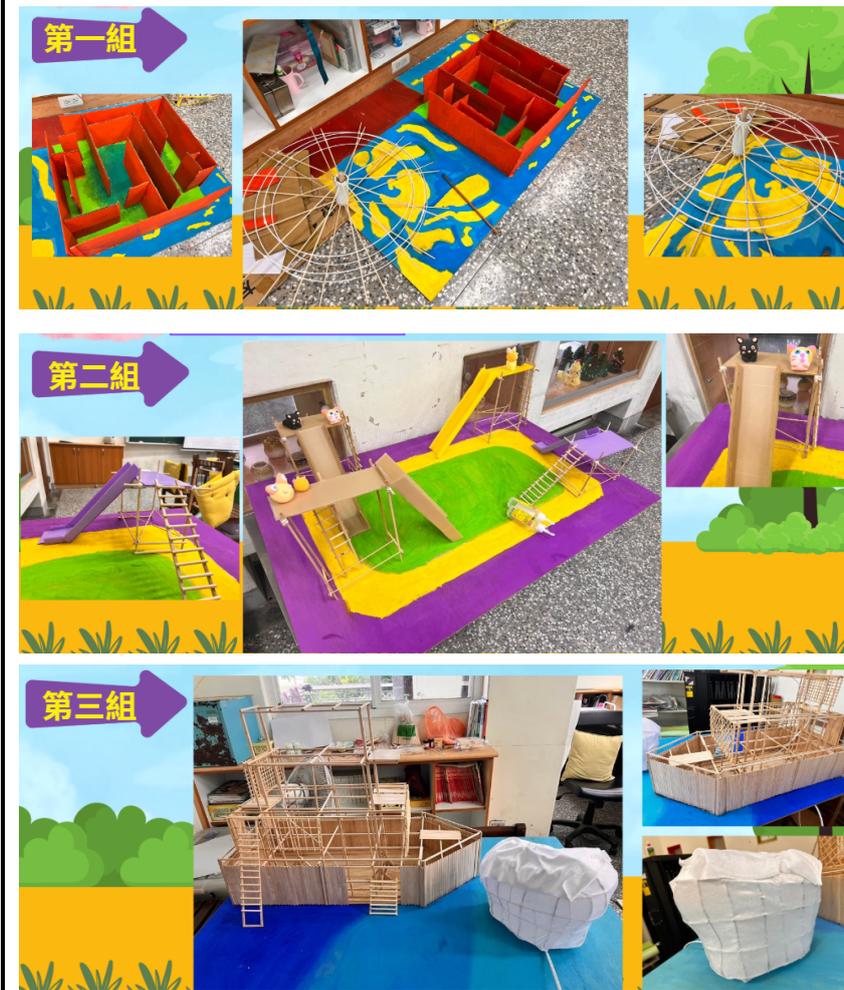
可以用的素材：黏土、木頭、塑膠瓶、布料

**3 游宥勝**

我想要一個小型大象溜滑梯，長度大約一樓高，還有可遮陽的地方，上面坐著小孩，在學校戶外的樣子。

我可以用的素材：黏土

**活動六：遊戲場模型實作：各組創作之模型**



## ※學生表現分析：

### ● 學生回饋

## 評量與檢核

# 6C評量

點進網址，回顧一下我們的成果，然後寫下一句你想「對自己」說的話！

👤 這個課程讓我學會許多道理，我覺得我進步很多

👤 辛苦了！你做到了！

👤 我從來沒有想過可以完成一個巨大的模型，做完後

👤 我非常有成就感

👤 辛苦了！！！！

👤 希望可以做得更好

👤 我們經歷了困難，我們也克服了他，這個過程很有趣也很辛苦，值得的是我又多了一個經驗！

👤 只要大家一起團隊合作，就有一個成功的機會。

👤 佩服自己能把模型完成

👤 我們可以參與到這樣的課程真是太棒了。

👤 這一次這個遊樂場活動讓我以及各位同學們都學到了非常多，也各自都發表了意見或心得，如果真的可以，我也希望可以在壯圍鄉建造一個遊樂場

👤 好不容易做完了模型，覺得好有成就感

### ● 學生訪談

你覺得我們這次一起做的PBL課程，跟以前老師上課的方式有什麼不一樣？你喜歡嗎？

我覺得PBL上課的方式跟以前不一樣的地方是有很多討論的地方都會用到電腦，更甚至使用到AI幫忙繪畫。我覺得很喜歡，因為AI繪畫不僅有趣多樣，也可以讓大家打出自己夢想遊樂場的關鍵詞，進行繪畫，就算是不太會畫畫的人也可以有一個夢想遊樂場的草稿。

你覺得這次一系列的課程活動裡，讓你印象最深刻的是哪次活動？

這次的課程活動裡另我印象最深刻的活動是遊戲場模型實作，因為要獨自完成一件作品必需要花很多時間，需要有人幫你，雖然製作過程，也有出差錯，但也沒關西，畢竟這是我第一次製作模型，團隊合作非常重要。

你覺得這次一系列的課程活動裡，讓你覺得最困難的地方是團隊合作。

我在課程中遇到的困難很多，有時候會卡在一個地方，不知道該做什麼，有時也因為材料不夠，或是和同學產生分歧、意見不同，所以因為我後來向老師求助，也幸虧老師的出手相助，我們才終於完成了遊戲場。

你覺得經過這次的課程之後，你最大的收穫是什麼？  
團隊合作的能力  
使用Canva的能力？

表達自己想法的能力？

團隊合作的能力？

上台發表的能力？

經過這次的課程之後，我覺得自己最大的收穫是增進了團隊合作的能力  
因為我本來對團隊合作的能力沒有概念，也不知道是什麼感覺。自從經歷過這個課程，和同學一起製作我們的遊戲場後，我發現團隊合作很重要，沒有團隊合作我就做不完這個遊戲場，沒有團隊合作就沒辦法完成報告。

在這次的學習活動中，你有做哪些事？對你的學習比較有幫助也比較有興趣的是哪些事？

我這次學習到的事情是團隊合作，因為做模型很難，不可能一個人做完，需要大家互相幫忙才可以完成  
其中我覺得最有興趣的是設計迷宮怎麼走的時候，不能太簡單，也不能讓人走不出去，必須要剛剛好  
對我幫助最大的事情是讓我學會如何綁板回結還有雙勾結，一開始我學不會，但最後我學會了！這個過程讓我覺得有挑戰性

## ● 學生 6C 評量分析



**※教師省思與建議：**

- 1.PBL 教學模式可增進學生學習積極態度、公民素養、協作能力、與他人溝通的能力、批判思考以及創造力。
- 2.經由學生的評量反饋可以得知，學生的自信心與克服困難的經驗值增長。
- 3.親身體驗、實作的課程，是學生很有興趣的部分，能確實引起學生的學習動機與興趣。
- 4.數位工具融入 PBL 的教學模式，讓學生覺得新奇且能提升學習效果。
- 5.教學修正：數位工具融入 PBL 的教學模式，學生需具備充分的基本能力，對於資訊能力與表達能力較弱的學生，整組進行協作有其困難性，往後可於其他年級進行小規模課程體驗，再於六年級進行較深化的課程模組。

**參考資料：**

舊照片、網路資料、《街道是大家的》繪本

**附錄：**

- 專題課程評量學生回饋表單

<https://forms.gle/i46nE8iBAXL8kf617>

- 活動二：繪本跟我說的那些事「街道是大家的」教學簡報及學習單、成果

<https://reurl.cc/GjNoOA>

- 活動一：「走讀走查」&活動三：來點不一樣——我思故我在——「壯圍鄉地景變遷討論」教學簡報

<https://reurl.cc/LWnmD3>