

參考教案【社會領域】

社區生活地圖

以下教案格式參考自國家教育研究院領域課程綱要課程手冊教學單元案例

壹、設計者資料

臺中市大明國小 張崴崙教師

貳、參考教案（下頁）

壹、設計理念

一、單元設計緣起

本單元主題為居住社區的特色與問題，期望學生以觀察、討論、訪問，除了培養學生溝通表達與聆聽的能力，更期望學生透過團隊合作，思考改善家鄉的方法，進而培養學生的公民意識實踐的能力。

二、學生學習特質與需求

- (一) 學生在三、四年級曾閱讀地圖的基本技巧。
- (二) 學生對家鄉的地名、河流、道路有基本的認識。
- (三) 學生能操作平板上 google map 的簡易功能。

三、核心素養的展現

總綱核心素養面向	總綱／核心素養項目	領綱核心素養具體內涵	主要教學內容
A 自主行動	A3 規劃執行與創新應變	社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。	1. 透過訪問前規劃表，針對對象與主題，設計合適的訪問題目，並完成訪問。
			2. 與小組團隊共同設計社區生活地圖的呈現方式及細節，過程中並不斷以小組方式反饋與修正。
B 溝通互動	B1 符號運用與溝通表達	社-E-B1 透過語言、文字及圖像等，理解並解釋人類生活相關資訊，促進與他人溝通。	3. 提出處理社區問題的方法，並透過小組討論，檢視可行性。
			1. 透過九宮格表，與同學針對社區各項特點，以口頭說明與文字進行資訊交換。
	B3	社-E-B3 體驗生活中自	2. 運用地圖、圖例，呈現社區中的各種資訊，並進行小組口頭報告。
			透過社區地圖，覺察

	藝術涵養與美感素養	然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。	並描述生活環境中的自然與人文景觀，並利用口語表達與圖例描繪，表達對居住地方景觀的正面與負面感受。
C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	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。	透過小組團隊合作，完成社區生活地圖的繪製與報告。

四、學習重點（表現與內容）的統整與銜接

學習表現	<p>1a-II-3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。</p> <p>2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p> <p>3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。</p> <p>3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p>
學習內容	<p>Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。</p> <p>Ba-II-1 人們對事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。</p> <p>單元名稱：社區生活地圖</p> <p>學習目標：</p> <p>（一）探索居住地方的自然和人文環境特色，說明居民的生活方式和空間利用情形，覺察人們對居住地方感受的異同。</p> <p>（二）透過蒐集資料並繪製地圖，熟悉繪製地圖與閱讀地圖的技巧，並發現居住地方的特色或變遷。</p> <p>（三）透過口頭分享，表達對居住地方環境的關懷，思考如何解決改善環境問題。</p>

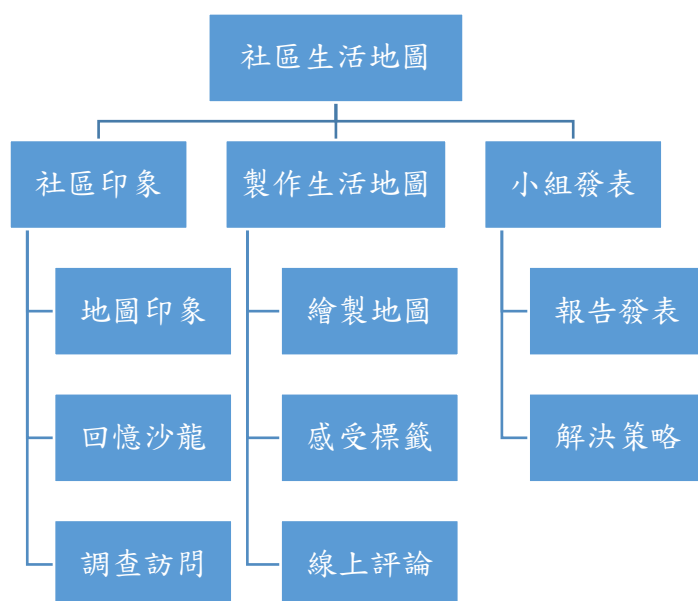
五、議題融入與跨科/領域統整的規劃：

本教學設計融入環境教育議題中的環境倫理學習主題。

六重要教學策略與評量的說明：

本教學設計透過訪問、資料收集與同儕合作、發表，其評量方式包含社區生活地圖製作與小組報告，以及紀錄訪問與探究過程的學習單。

貳、主題與單元架構



參、學習活動設計

領域 / 科目 / 跨領域		社會領域	
實施年級		國小四年級	總節數 共 3 節 · 120 分鐘
單元名稱		社區生活地圖	
設計依據			
學習重點	學習表現	<p>1a-II-3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。</p> <p>2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p> <p>3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。</p> <p>3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行</p>	<p>A3 規劃執行與創新應變 社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等，理解並解釋人類生活相關資訊，促進與他人溝通。</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環</p>

		<p>體驗、探究與實作。</p> <p>3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p>		<p>境與文化內涵。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p> <p>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>Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。</p> <p>Ba-II-1 人們對事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。</p>		
議題融入	議題 / 學習主題	環境教育：環境倫理		
	議題實質內涵	環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。		
與其他領域 / 科目的連結				
教材來源				
學習目標				
<p>一、探索居住地方的自然和人文環境特色，說明居民的生活方式和空間利用情形，覺察人們對居住地方感受的異同。</p> <p>二、透過蒐集資料並繪製地圖，熟悉繪製地圖與閱讀地圖的技巧，並發現居住地方的特色或變遷。</p> <p>三、透過口頭分享，表達對居住地方環境的關懷，思考如何解決改善環境問題。</p>				

節數	學習活動設計			學習評量	備註	
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)					
第一節	第一節課：社區印象讀圖與描述 一、課前準備： (一) 教師拍攝學校周遭社區的照片，例如廟宇、教堂、商店、馬路、機構、樹木、農田、樓房。 (二) 單槍投影機、電腦。 (三) 社區地圖或平板電腦。 (四) 兩種顏色的標籤貼紙。 二、引起動機：(15分鐘) (一) 教師利用單槍投影機，呈現社區周遭的景物。並詢問學生這些景物可能在什麼地方？並描述曾在這些地方有過什麼回憶？ (二) 學生透過 google 地圖與街景圖，指出照片可能的位置。 三、回憶沙龍：(10分鐘) (一) 教師引導學生，利用以下的九宮格表中間想出自己對社區印象最深刻的一項景物，例如曾在哪裡受過傷？常去哪一家店買東西？附近有什麼好吃的店家或攤位？ (二) 學生帶著九宮格表，與教室內的其他同學交談，交換對社區有過哪些回憶、印象？若社區內無法找到符合問題的回應，也可以修改表格內的問題。			學生表達對居住景物的印象，並在學習單上的地圖，標示可能的位置。 學生透過學習單中的九宮格表，填入自己對家鄉印象深刻的位置，並紀錄下與同學交換的訊息。		
	對於社區的河流，我的印象是……	對於社區的廟宇或教堂，我的印象是……	對於社區的商店，我的印象是……			
	請舉一棵社區裡的樹，說說對它的印象……	提到社區，第一個想到的是……	請舉一種常在社區看到的動物，說說對牠的印象……			
	社區裡的什麼地方，讓我覺得不好看？	如果要拍一張漂亮的照片，我會選擇在哪裡拍？	社區裡的什麼地方，讓我感到危險？			
受訪者簽名：	受訪者簽名：	受訪者簽名：				
受訪者簽名：	我的名字：	受訪者簽名：				
受訪者簽名：	受訪者簽名：	受訪者簽名：				

節數	學習活動設計		
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
第一節	<p>註 1：九宮格表之設計構想，是以學生容易見到的社區景物為主，例如與聚落形成有關的河流、廟宇，以及學生容易產生印象的商店、靜態的生物最（樹）與動態的生物（動物），還有對社區問題的感受。</p> <p>教師可依照地區特性修改表格，例如山區可將河流修改為特殊地貌、市區則可以將樹改為指標性的大樓，社區若有重要的耆老與人物，亦可將商店、動物的項目改為社區內印象最深刻的人。</p> <p>註 2：此處教學設計雖然以「口說表達」為主，但教師若有較充裕的時間，建議可引導學生以文字填寫記錄。</p> <p>四、學生發表發表與分享（10 分鐘）</p> <p>教師引導學生發表在交換訊息過程中的發現，例如：</p> <p>（一）在其他人的描述中，哪一個是你印象最深刻的？</p> <p>（二）有哪些社區裡你還沒發現到的地點？</p> <p>（三）有哪些是彼此共同覺得印象深刻或特別喜愛的回憶？</p> <p>（四）有哪些是彼此都覺得不好看或危險的？</p> <p>五、問題設計：（5 分鐘）</p> <p>教師說明回家作業，請學生依據九宮格表設計問題，設計回家訪問家人或鄰居親友，並記錄下受訪者對社區裡有過什麼樣特殊的回憶？教師可透過以下問題引導學生設計適合自己的問題：</p> <p>（一）預定訪問的對象是誰？他的年紀、職業、人生經歷讓你覺得，他對社區可能有什麼樣程度的認識？</p> <p>（二）在剛才九宮格表內，以及從同學聆聽到的意見中，你覺得有哪些事是讓你特別有感覺，或者還想進一步瞭解，很適合設計成問題的？</p>	<p>學生透過發表，說明活動過程中最有印象的項目，並把覺察的內容填入學習單中。</p>	

節數	學習活動設計			
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註	
第一節	<p>(三) 如果你是受訪者，你可能會如何回答這些問題？ 是否有讓你覺得困擾，或者自己很擅長而期待對方詢問的問題？</p> <p>※教師亦可提供問題範例，讓學生做修改：</p> <table border="1"> <tr> <td> 1. 我訪問的家人： 2. 關於社區，記憶中印象最深刻的事是什麼？ 3. 對這件事有甚麼感受？ 4. 這件事發生在多久以前？在社區的哪個地方？ 5. 這個地方現在的景觀有什麼改變嗎？ </td> </tr> </table>	1. 我訪問的家人： 2. 關於社區，記憶中印象最深刻的事是什麼？ 3. 對這件事有甚麼感受？ 4. 這件事發生在多久以前？在社區的哪個地方？ 5. 這個地方現在的景觀有什麼改變嗎？		
1. 我訪問的家人： 2. 關於社區，記憶中印象最深刻的事是什麼？ 3. 對這件事有甚麼感受？ 4. 這件事發生在多久以前？在社區的哪個地方？ 5. 這個地方現在的景觀有什麼改變嗎？				
第二節	<p>第二節課：生活地圖</p> <p>一、組內分享 (10 分鐘)</p> <p>(一) 教師引導學生將九宮格表與訪問紀錄放在桌上，並讓同組學生彼此觀看。</p> <p>(二) 請學生對於印象特別深刻，值得放到地圖裡的內容貼上標籤注記。</p> <p>(三) 學生倘若有特別想優先放入地圖的回憶與記錄，可以在自己的九宮格表與記錄單上，貼上另一種顏色的標籤紙。</p> <p>(四) 教師引導學生檢視同組內票選最高，或是個人優先放入的幾個景點。</p> <p>二、繪製生活地圖 (30 分鐘)</p> <p>(一) 教師發下地圖 (或使用平板開啟 google 地圖) 與海報紙，請學生觀察這些景點個別位於地圖上的哪裡？ (使用資訊載具時，則由教師利用 google 地圖的 My map 功能，開啟地圖共用編輯，讓小組學生直接在線上地圖建置景點與回憶故事)</p> <p>(二) 教師引導學生根據小組所選出來的回憶景點設計表現出回憶與特色的圖例，標示在地圖上，</p>	<p>學生能繪製生活地圖，並標示各地的問題與印象。</p>		

節數	學習活動設計		
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
第二節	<p>並加入簡單的說明。</p> <p>(三)請小組成員透過討論，在地圖中特別標示一個「特別喜愛或有回憶的點」，以及一個「需要改善的景點」。</p> <p>(四)教師引導學生檢視 Google 地圖上有關小組所選出特殊回憶地點的描述：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Google 地圖上是否有關於這個地點的描述？ 2. 如果有，請把這些描述與小組的說明做對照，討論小組說明或 Google 地圖上的說明是否有應該增補、修正或刪減之處。 3. 如果沒有，請修改小組的說明，寫出適合放在 Google 地圖上的描述。 4. 教師可引導學生檢視這些描述： <ol style="list-style-type: none"> (1)描述會太冗長嗎？或者太過簡短？ (2)有需要搭配圖片嗎？這個圖片能展現出當地的特色 (3)外地人看到這些描述與圖片，會對這裡有什麼感覺？感到好奇或缺乏興趣？ (4)你希望外地人如何看待自己的社區呢？ <p>(五)教師引導學生課後將文字描述發表在 google 地圖上 (若無相關設備，可先撰寫成紙本，再統一做發表)，並鼓勵學生亦可個別增加其他地點的描述。</p>	<p>學生能透過團體討論，觀察 google 線上地圖中，有關家鄉景點的討論內容，進而修改或新增合適的評論，並記錄於學習單中。</p>	
第三節	<p>一、小組發表 (30 分鐘)</p> <p>(一)各組上臺展示繪製的地圖與在 google 地圖上完成的線上評論，分享組員對這些景點的故事，並開放臺下學生提問。</p> <p>(二)臺下學生聆聽時需完成筆記，內容如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.分享的組別： 2.對這一組印象最深刻的景點： 3.這一組發現的社區問題： 	<p>學生能聆聽並整理各組的報告內容，並記錄於學習單中。</p>	

節數	學習活動設計		
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
第三節	<p>二、統整與討論 (10 分鐘)</p> <p>(一) 教師列出小組所分享的「需要改善的景點」，並引導學生提出可能的解決方式。例如：撰寫市長信箱維修或增設安全設施、協助清理垃圾、協助美化環境、發傳單向店家或住戶宣導等。</p> <p>(二) 針對學生提出的方式，教師引導學生思考執行可能遇到的問題，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 這個方式是否有效？ 2. 這個方式是學生有能力完成的嗎？ 3. 這個方式是個人可以完成，或者需要團隊一起完成？ 4. 這個方式是否需要大人的幫助？ 5. 這個方式是否會造成爭議或後遺症？ 6. 做到什麼結果，可以算成功？ 7. 現在已經有哪些機構、團體在進行改善社區環境的活動？是適合學生參加的嗎？ <p>※延伸活動：</p> <p>一、社區導覽：</p> <p>(一) 教師引導學生將各組的景點整合起來，規劃一條安全的導覽路線。</p> <p>(二) 教師引導學生根據各個景點進行分工，分配各景點的導覽說明者。</p> <p>(三) 實際進行社區走讀導覽。</p> <p>二、行動方案</p> <p>(一) 教師引導學生從各組所提出的問題與解決方案，選出一個執行可能性最高的方案。</p> <p>三、Finding a WAY 遊戲共作</p> <p>(一) 教師呈現 Finding a WAY 的遊戲範例與編輯概念 (https://goo.gl/Q7SvyC)</p> <p>(二) 教師引導學生透過小組討論，依照所製作的周遭景點、回憶，編輯對應的「場景資料」：</p>		

節數	學習活動設計		
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
第三節	<p>組別：_____</p> <p>場景名稱：_____</p> <p>地點概述 (道路名)：_____</p> <p>觸發的事件：</p> <p>1. 情境：_____</p> <p>2. 是否要放置圖片或影片：</p> <p><input type="checkbox"/>否 <input type="checkbox"/>是：(連結) _____</p> <p>3. 是否扣損或補充能源？</p> <p><input type="checkbox"/>不增減 <input type="checkbox"/>補血__點 <input type="checkbox"/>扣血__點</p> <p>4. 是否設計問答題：</p> <p><input type="checkbox"/>否</p> <p><input type="checkbox"/>是 題目：_____</p> <p> 正確答案：_____</p> <p> 回饋語：_____</p> <p>5. 是否設計選擇題：</p> <p><input type="checkbox"/>否</p> <p><input type="checkbox"/>是 題目：_____</p> <p> 選項 1：_____</p> <p> 回饋語：_____</p> <p> 選項 2：_____</p> <p> 回饋語：_____</p> <p> 選項 3：_____</p> <p> 回饋語：_____</p> <p> 正確答案：_____</p> <p>6. 是否傳送到其他場景：</p> <p><input type="checkbox"/>否 <input type="checkbox"/>是：(需與其他場景配合) _____</p> <p>7. 是否每次經過都觸發？</p> <p><input type="checkbox"/>否 <input type="checkbox"/>是</p> <p>8. 是否與其他場景有關連性？</p> <p><input type="checkbox"/>否 <input type="checkbox"/>是，要先觸發其他場景：__</p> <p>(三) 小組上臺分享所設計的場景 (1 至 4 個場景不限)，並請其他小組提出問題，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 這個場景的設計是否合理有意義？ 2. 這個場景的設計是否會影響遊戲平衡？ 3. 如果玩家從不同方向觸發，是否會出現錯誤？ 4. 這個場景還可以跟其他小組的哪些設計搭配？ <p>(四) 教師依據學生所設計的資料，進行遊戲編輯 (http://www.ntustmeg.net/WAY/)，並帶領學生試玩與除錯。</p>		

節數	學習活動設計		
	學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
第三節	(五) 一週後，請學生分享在現實中經過社區的這些景點時，有什麼感想。		
教學設備 / 資源： 一、電腦或平板 二、社區地圖			
參考資料：			
附錄：學習單			

肆、教學成果與省思

一、教學成果

(一) 各組完成的生活地圖



(二) 學生在地圖上標示該處的問題



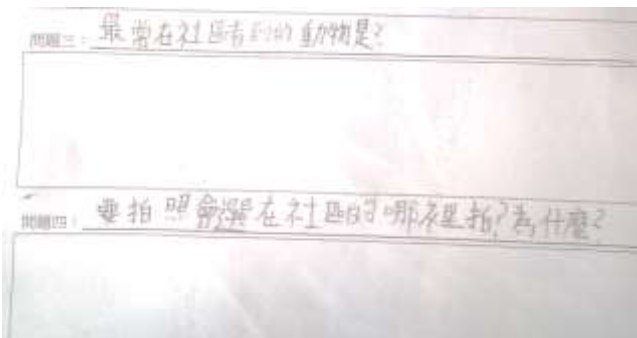
(三) 猜測照片可能在地圖中的位置



(四) 與同學交換社區的特色並記錄

<p>對於社區的廟宇或教堂，我的印象是……</p> <p>噶心</p> <p>受訪者簽名：9</p>	<p>對於社區的商店，我的印象是……</p> <p>7-11</p> <p>受訪者簽名：10</p>
<p>請舉一棵社區裡的樹，說說對它的印象……</p> <p>榕樹 又高又大</p> <p>受訪者簽名：5</p>	<p>提到社區，第一個想到的是……</p> <p>美濃人</p> <p>我的名字：賴志維</p>
<p>社區裡的什麼地方，讓我覺得不好看？</p> <p>工廠</p> <p>受訪者簽名：11</p>	<p>如果要拍一張漂亮的照片，我會選擇在哪裡拍？</p> <p>香山 小麥田</p> <p>受訪者簽名：6</p>
	<p>請舉一種常在社區看到的動物，說說對牠的印象……</p> <p>麻雀</p> <p>受訪者簽名：4</p>
	<p>社區裡的什麼地方，讓我感到危險？</p> <p>幼兒園後</p> <p>受訪者簽名：7</p>

(五) 事先設計訪問家長的問題



(六) 上臺表與檢討



(七) 線上遊戲設計

(遊戲範例：大鐘時光地圖 <http://www.melody.com.hk>)

一、設計者：Melody

二、這個「場景」叫什麼名稱：美蘭人生社區

三、這個地點在哪一條路上：美蘭人生社區

四、你希望玩家走到這裡時會發生什麼事？

(1) 畫面上跳出什麼訊息？

答：這裡是美蘭人生社區以前這裡叫方樹村內, 也叫做鐵車。

(2) 是否希望搭配什麼樣的圖片？

否 是：(描述圖片或網址) _____

(3) 是否扣損或補充點數？

不增減 補血 15 點 扣血 _____ 點

(4) 是否要設計問答題讓玩家回答？

否 是 題目：請問旗杆內是那一位藥人的老家？

正確答案：張顯臣

答別題要出現什麼文字！

恭喜你, 答對了。

二、個人省思

(一) 在地圖上種下感覺

過去在進行教科書有關地圖的教學時，偏重在閱讀地圖的技巧，例如如何辨識方向、各個不同圖名代表什麼含意、圖例如何閱讀等，但也感覺到學生即使在閱讀家鄉地圖時，除非是看衛星地圖，不然一般地圖中道路叫什麼、可以到達哪些地方的這些資訊，對他們而言是陌生而不在意的。但學生在平實的生活中，也會有自己的觀察、體會，當透過 google 地圖的實際街景，以及描述在這些地方發生過的事、觸發的「感覺」，卻會讓學生很興奮、很有感，彷彿手中抽象的地圖與實際的生活連結起來似的。教學之後，學生也會談論起哪些地方交通較危險、哪些地方有路霸、哪些地方比較髒亂等問題，深深感覺到，如何將教學內容與學生生活中的感受產生連結，是很重要的。

(二) 教學時間的權衡

筆者最初設計教學時，在引起動機的部分僅只預計花上 5 至 10 分鐘的時間，但實際教學前，導師表示時間十分充裕，因此筆者便加入了更多的景點，讓學生暢所欲言地描述對每個地方的感受與發生過的事件，最後甚至花費近一節課的時間。但事後覺得這部分是很值得的，因為時間充裕，所以學生從一開始只有特定幾位學生舉手描述，到後來幾乎全班都很熱絡地表達，而這些「感覺」的描述也延續到後來的分享以及討論，真的很值得多花費時間去塑造整體的氛圍。

不過，筆者也擔心學生在繪製地圖上會比較困難，並耗費較多的時間，因此一開始便使用膠布標示上幾條重要道路，一方面避免學生地圖繪製過小，另一方面也讓他們更快上手，節省教學時間，此外也設計了一些步驟。不過在實際教學時，學生因為對這張地圖「很有感覺」，所以很投入在繪製上，反而比預期的時間更短。

（三）發表與習寫

由於筆者目前教學的高年級班級氛圍中，許多學生並不太喜歡習寫的作業，常要叮嚀習寫時要完整，但在發表看法與口頭報告時，卻又變得非常擅長、熱絡。筆者事前便把這樣的印象套用在試教的中年級班級中，但實際教學時，卻發現這個班的特性完全相反，學生非常投入於教師安排有關習寫、地圖繪製的作業中，即使與筆試或期末成績無關也不在意；但在小組發表時，學生或許是因為較少有這樣的練習，反而在表達時較為害羞，甚至報告的方式也較缺乏組織。但這畢竟只是單一次的教學，在時間壓力下，也無法對口頭報告的方法做進一步的引導，畢竟這需要長期的練習與培養。不過，上課的發表卻很踴躍。深深感覺到各個班級裡，因為平時教學方式的不同，孩子所培養出的能力也會將焦點集中在不同的能力上。既然如此，一份教案實在不可能應用在每個不同的班級中，如何根據班級學生的特性去做調整，似乎是教師很重要的課題。

（四）資訊設備的應用

教學過程中，筆者讓每一組搭配兩塊平板做查詢。由於學生是第一次在課堂上使用平板，因此會有過於興奮的情緒，而且遇到設備或網路的問題時，也還不太知道如何排除問題，所以在平板設備的規範與操作上，也額外花費了一些時間。不過，第二、三節課後，學生已經熟悉平板的使用，便大多能專注在學習的內容上，而非在意「平板」的本身。不過，當筆者要學生將各組討論出的評論放到網路上時，還是有少部分學生隨意在網路上發表，似乎仍不太能體認在網路上的這些文字與動作，都會留存下來並影響很多人，筆者感覺到，在做相關教學時，應該讓孩子覺察網路本身的影響力，以及自己應該慎重對待。

學習單 1

記憶抽屜

班級：_____ 姓名：_____ 座號：_____

一、請配合上課活動，運用九宮格表與同學交換對社區的印象。

對於社區的河流，我的印象是..... 受訪者簽名：	對於社區的廟宇或教堂，我的印象是..... 受訪者簽名：	對於社區的商店，我的印象是..... 受訪者簽名：
請舉一棵社區裡的樹，說說對它的印象..... 受訪者簽名：	提到社區，第一個想到的是..... 我的名字：	請舉一種常在社區看到的動物，說說對牠的印象..... 受訪者簽名：
社區裡的什麼地方，讓我覺得不好看？ 受訪者簽名：	如果要拍一張漂亮的照片，我會選擇在哪裡拍？ 受訪者簽名：	社區裡的什麼地方，讓我感到危險？ 受訪者簽名：

二、在同學的分享中，你最有感覺的是哪個地點或事情？

答： 1. 讓我最有感覺的是： 2. 為什麼？

三、在與同學的分享中，有哪些地點是你覺得陌生的？(如果沒有，請改成寫「不喜歡的地點」)

答： 1. 我感到陌生的地點包括有：

2. 在這些地點中，最讓我感到好奇的是.....

3. 為什麼？

評分標準 2a-II-2、3a-II-1、Ba-II-1

	項目標準	分數
1	能與同學分享訊息並簽名確認+40	
2	能針對分享的地點與內容，寫出與自己的感受+30	
3	能針對分享內容，說出自己好奇的項目+30	



學習單 2

社區回憶錄

班級：_____ 姓名：_____ 座號：_____

除了自己與同學的分享，家裡的長輩對社區有什麼回憶？請設計適合的訪問題目，並記錄下長輩寶貴的口述故事。

一、關於預定訪問對象：

答：

二、訪問時間：

答：

三、訪問地點：

答：

四、請設計想訪問的問題，並簡要記錄受訪者的回答。

問題一：請問您在這裡居住多久了？

問題二：關於社區，記憶中印象最深刻的事是什麼？

問題三： _____

問題四： _____

* 訪問到的回憶，發生地點是否在地圖中呢？是；不是。

如果在地圖中，請簡單標示出大概的位置：

學習單 3

小組評論報告

班級：_____組別：_____

組員座號：_____

一、在你們的地圖上，小組共同覺得「最值得推薦」的地點是哪一個？

答：

二、為什麼？

答：

三、請對照平板中的 google 地圖，請問這個地點有沒有人做過什麼評論？(請寫出一個有代表性的)

答：

四、如果請你在 google 地圖中協助評論家鄉的一個景點，你會選擇哪裡？這個景點是原本就有，還是需要新增的？你會加上什麼樣的評論或介紹呢？

答：

1.會選擇的景點：

2.這個景點在 google 地圖中的情況：

原本就有

需要新增

3.你會加上的評論或介紹是什麼？

五、在這些景點中，你覺得哪一個最需要改善？為什麼？

答：

1.最需要改善的地點是：

2.因為：

學習單 4

家鄉遊戲場景製作

班級：_____ 姓名：_____ 座號：_____

請根據上課時老師的示範，設計你認為特別感興趣的 Finding a WAY 遊戲場景。

(遊戲範例：大雅時光地圖 <http://gg.gg/aasoh>)



一、設計者：_____

二、這個「場景」叫什麼名稱：_____

三、這個地點在哪一條路上：_____

四、你希望玩家走到這裡時會發生什麼事？

(1) 畫面上跳出什麼訊息？

答：_____

(2) 是否希望搭配什麼樣的圖片？

否 是：(描述圖片或網址) _____

(3) 是否扣損或補充能源？

不增減 補血_____點 扣血_____點

(4) 是否要設計問答題讓玩家回答？

否

是 題目：_____

正確答案：_____

答對後要出現什麼文字：

(5) 是否設計選擇題：

否

是 題目：_____

選項 1：_____

選了這個要出現什麼：_____

選項 2：_____

選了這個要出現什麼：_____

選項 3 : _____

選了這個要出現什麼 : _____

* 正確答案 : _____

(6) 是否每次經過都觸發 ?

否 是

五、其他補充 :

肆、核心素養

下表係依循《總綱》各教育階段核心素養之具體內涵，結合社會領域之基本理念與課程目標，並根據學生身心發展狀況，訂定各教育階段社會領域核心素養之具體內涵。以下分國民小學、國民中學及高級中等學校等三個教育階段說明，期培養學生在「自主行動」、「溝通互動」與「社會參與」等三大面向循序漸進，成為均衡發展的現代國民。

總綱 核心 素養 面向	總綱 核心素養 項目	總綱核心素養 項目說明	社會領域核心素養具體內涵		
			國民小學教育 (E)	國民中學教育 (J)	高級中等學校教育 (U)
A 自主 行動	A1 身心素質 與 自我精進	具備身心健全發展的素質，擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。	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。	社-J-A1 探索自我潛能、自我價值與生命意義，培育合宜的人生觀。	社-U-A1 探索自我，發展潛能，肯定自我，規劃生涯，健全身心素質，透過自我精進，追求幸福人生。
	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。	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-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。	社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。
	A3 規劃執行 與 創新應變	具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。	社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。	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。	社-U-A3 對人類生活相關議題，具備反省、規劃與實踐的素養，並能與時俱進、創新應變。

總綱 核心 素養 面向	總綱 核心素 養 項目	總綱核心素 養 項目說明	社會領域核心素養具體內涵		
			國民小學教育 (E)	國民中學教育 (J)	高級中等學校教 育 (U)
B 溝 通 互 動	B1 符號運用 與 溝通表達	具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動的能力，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。	社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。	社-J-B1 運用文字、語言、表格與圖像等表徵符號，表達人類生活的豐富面貌，並能促進相互溝通與理解。	社-U-B1 運用語言、文字、圖表、影像、肢體等表徵符號，表達經驗、思想、價值與情意，且能同理他人所表達之意涵，增進與他人溝通。
	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。	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。	社-J-B2 理解不同時空的科技與媒體發展和應用，增進媒體識讀能力，並思辨其在生活中可能帶來的衝突與影響。	社-U-B2 善用各種科技、資訊、媒體，參與公共事務或解決社會議題，並能對科技、資訊與媒體的倫理問題進行思辨批判。
	B3 藝術涵養 與 美感素養	具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。	社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的环境與文化內涵。	社-J-B3 欣賞不同時空環境下形塑的自然、族群與文化之美，增進生活的豐富性。	社-U-B3 體會地理、歷史及各種人類生活規範間的交互影響，進而賞析互動關係背後蘊含的美感情境。