

編號： (由主辦單位填寫)

教案名稱：

參賽代表者：

附件一：基本資料與教案摘要

微笑台灣・創意教案徵選

2018創意教案組

基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別(不分公、私立)	<input type="checkbox"/> 創意教案組-高中職組 <input type="checkbox"/> 創意教案組-國中組 <input checked="" type="checkbox"/> 創意教案組-國小組		
教案名稱(教學主題)	舊城心・南洋情-台中舊城裡的東協廣場跨校 AR 行動挑戰		
教學時間	38 節	適用年級	國小五～六年級
主要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學與資訊教育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 自然與生活 <input type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
次要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學與資訊教育 <input type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 自然與生活 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
設計理念	<p>臺中教育大學實小繼2017跟隨高雄大同國小師生「一同旗蕉遊」到旗山探索香蕉文化後，今年兩校延續跨校學習合作的傳統，延伸在地文化的學習課程，2018年臺中教育大學實小帶領高雄大同國小師生到了台中舊城區，連同中山大學資管系共同到東協廣場進行深入在地的歷史變遷，體驗今日移工文化與在地文化的融合新風貌，課程利用AR 虛擬實境，針對以東協廣場為中心的中區舊城設計行動學習區分性 AR 闖關任務，走出教室、向社區學習，除了在地特色文化交流之外，多元的資訊媒材及趣味互動方式，加強學生與真實生活有感的連結，透過親身情境的延伸，更可有效提高學生學習動機與資訊設計的能力，繼而激盪出不同</p>		




	<p>創意的學習火花。</p> <p>為了引導學生融入情境，以問題本位學習 (PBL) 的設計思考脈使用 社會情境思考模式 (TASC) 進行課程的設計，透過課程的訓練，希望培養孩子成為「樂學行動家」，學生課前使用 google classroom 先行資料蒐集、辨識認識、產生解決問題的想法、評估點子、行動、評估成效、推廣、反思階段，以 遊戲式 學習本位結合區分性教學策略中的「258 區分性選單」法，結合中山大學開發之 EduVenture 應用程式配合 google 地圖，讓孩子從遊戲中自然投入學習，營造學習中安全的氛圍，減少教學中同儕的批判性，取而代之的是激發孩子們在遊戲中自然產出的問題解決、溝通、主動學習的合作能力。</p> <p>本課程不僅能提升學習效率、學習的回饋與互動性也能更加多元化，跨校合作 打破學習地域性，資源共享，創造共好學習，期盼此課程讓學生沉浸在富有高互動性、參與感及遊戲感的問題情境，使其有機會從文化的觀點、歷史情境的角度重新認識台灣美麗的土地，也懂得欣賞共同為這片土地努力的族群，並能夠帶領學生思考在全球化的浪潮之下，開展國際視野、關懷鄉土人情。</p>
<p>教學目標</p>	<p>(一) 課程目標</p> <p>1. 認知</p> <p>1-1 認識台灣各地的自然景觀、人文風俗與文化特色。</p> <p>1-2 了解國際間文化與社會的差異，以及經濟活動背後所應關注的人權議題</p> <p>1-3 了解 多元文化 融合的意涵，尊重 多元文化 並選擇適當方式維護台灣國際價值。</p> <p>1-4 增進在地特色推廣及旅遊規劃等基礎概念。</p> <p>2. 情意</p> <p>2-1 面對不同地域文化能秉持包容的態度，並尊重社會多樣化現象。</p> <p>2-2 欣賞鄉土文化的差異性與優勢性，降低對不同地域的偏見歧視。</p> <p>2-3 理解與包容共同生活在這片土地上的人們</p> <p>3. 技能</p> <p>3-1 資訊探索、閱讀、辨識、篩選的能力</p> <p>3-2 研究方法的學習與應用能力</p> <p>3-3 文化與知識轉譯的能力</p> <p>3-4 資訊工具融入文化推廣的應用能力</p> <p>3-5 區分性任務，具體展現實踐的行動力。</p> <p>(二) 九年一貫能力指標</p> <p>社會領域</p> <p>1-3-1 瞭解生活環境的地方差異，並能尊重及欣賞各地的不同特色。</p> <p>1-3-3 瞭解人們對地方與環境的認識與感受有所不同的原因。</p> <p>9-3-2 探討不同文化的接觸和交流可能發生的衝突、合作和文化創新。</p> <p>9-3-4 列舉當前全球共同面對與關心的課題 (如 環境保護、生物保育、勞工保</p>


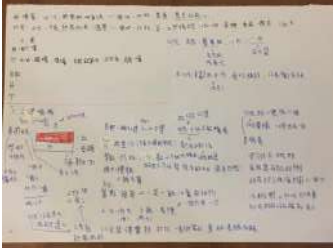
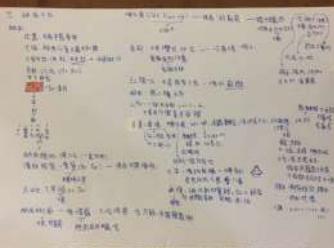


	<p>護、飢餓、犯罪、疫病、基本人權、經貿與科技研究等)。</p> <p>1-3-4 運用地圖、數據和其它資訊，來描述和解釋地理事象及其空間組織。</p> <p>綜合活動</p> <p>3-3-5 尊重與關懷不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。</p> <p>4-3-2 參與計畫並從事戶外活動，從體驗中尊重自然及人文環境。</p> <p>資訊教育</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p>																
<p>教案架構</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 依據課程模式：TASC 社會情境中的主動思考模式 ● (Thinking Actively in a Social Context) <p>模式重點：TASC 模式注重思考技巧的發展，利用社會學習和合作學習，由學生自主性的參與，從經驗中學習並曾與生活經驗結合的教學模式。</p>  <table border="1" data-bbox="513 1176 1497 1769"> <tr> <td data-bbox="513 1176 646 1321">搜集/組織</td> <td data-bbox="646 1176 997 1321"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 社區實地探查，問題發現 2. 問卷調查市民想法 3. 市府目前對舊城區的規劃---第一廣場更名東協廣場的用意 </td> <td data-bbox="997 1176 1141 1321">執行方案</td> <td data-bbox="1141 1176 1497 1321"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣階段-舉辦1980老派約會・2018南洋滋味的導覽活動 2. 校內推廣成效不錯後，與高雄大同學校合作以AR實境APP結合遊戲式闖關活動，設計實境挑戰活動，讓更多人可以透過應用程式下載，也能認識台中的小東南亞區 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="513 1321 646 1467">確認</td> <td data-bbox="646 1321 997 1467"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識移工-訪談移工、校內新住民媽媽座談分享、東協廣場假日田野調查、東協廣場週遭台在地老店的訪談 2. 了解移工文化，認識舊城多元文化產生的背景 </td> <td data-bbox="997 1321 1141 1467">評價成效</td> <td data-bbox="1141 1321 1497 1467"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1980老派約會・2018南洋滋味的參與回饋問卷 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="513 1467 646 1624">產生想法</td> <td data-bbox="646 1467 997 1624">針對市民、在地店家、東南亞商行店家、移工、政府各方的立場與想法，進行提案的討論。</td> <td data-bbox="997 1467 1141 1624">分享與交流(推廣)</td> <td data-bbox="1141 1467 1497 1624"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣 2. 跨校挑戰賽 3. 聯合國蚊帳大使參訪台中東協廣場以及舊城融合的新文化 4. 參與全國小學生英雄論壇 5. 教育廣播電台-教育新亮點訪問 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="513 1624 646 1769">決定方案</td> <td data-bbox="646 1624 997 1769">了解舊城區的歷史變遷，以及不同時代的文化符號，進而決定如何將市民再度帶入政府積極規劃的舊城區裡，更能用欣賞角度看待移工所帶來的東南亞文化。</td> <td data-bbox="997 1624 1141 1769">反思階段</td> <td data-bbox="1141 1624 1497 1769"> <p>學生學習反饋與收穫(多元評量)</p> <p>建置學習成果網站</p> <p>http://140.128.231.9/resource/web/2018cyberfair/index.htm</p> </td> </tr> </table>	搜集/組織	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社區實地探查，問題發現 2. 問卷調查市民想法 3. 市府目前對舊城區的規劃---第一廣場更名東協廣場的用意 	執行方案	<ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣階段-舉辦1980老派約會・2018南洋滋味的導覽活動 2. 校內推廣成效不錯後，與高雄大同學校合作以AR實境APP結合遊戲式闖關活動，設計實境挑戰活動，讓更多人可以透過應用程式下載，也能認識台中的小東南亞區 	確認	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識移工-訪談移工、校內新住民媽媽座談分享、東協廣場假日田野調查、東協廣場週遭台在地老店的訪談 2. 了解移工文化，認識舊城多元文化產生的背景 	評價成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1980老派約會・2018南洋滋味的參與回饋問卷 	產生想法	針對市民、在地店家、東南亞商行店家、移工、政府各方的立場與想法，進行提案的討論。	分享與交流(推廣)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣 2. 跨校挑戰賽 3. 聯合國蚊帳大使參訪台中東協廣場以及舊城融合的新文化 4. 參與全國小學生英雄論壇 5. 教育廣播電台-教育新亮點訪問 	決定方案	了解舊城區的歷史變遷，以及不同時代的文化符號，進而決定如何將市民再度帶入政府積極規劃的舊城區裡，更能用欣賞角度看待移工所帶來的東南亞文化。	反思階段	<p>學生學習反饋與收穫(多元評量)</p> <p>建置學習成果網站</p> <p>http://140.128.231.9/resource/web/2018cyberfair/index.htm</p>
搜集/組織	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社區實地探查，問題發現 2. 問卷調查市民想法 3. 市府目前對舊城區的規劃---第一廣場更名東協廣場的用意 	執行方案	<ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣階段-舉辦1980老派約會・2018南洋滋味的導覽活動 2. 校內推廣成效不錯後，與高雄大同學校合作以AR實境APP結合遊戲式闖關活動，設計實境挑戰活動，讓更多人可以透過應用程式下載，也能認識台中的小東南亞區 														
確認	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識移工-訪談移工、校內新住民媽媽座談分享、東協廣場假日田野調查、東協廣場週遭台在地老店的訪談 2. 了解移工文化，認識舊城多元文化產生的背景 	評價成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1980老派約會・2018南洋滋味的參與回饋問卷 														
產生想法	針對市民、在地店家、東南亞商行店家、移工、政府各方的立場與想法，進行提案的討論。	分享與交流(推廣)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 校內推廣 2. 跨校挑戰賽 3. 聯合國蚊帳大使參訪台中東協廣場以及舊城融合的新文化 4. 參與全國小學生英雄論壇 5. 教育廣播電台-教育新亮點訪問 														
決定方案	了解舊城區的歷史變遷，以及不同時代的文化符號，進而決定如何將市民再度帶入政府積極規劃的舊城區裡，更能用欣賞角度看待移工所帶來的東南亞文化。	反思階段	<p>學生學習反饋與收穫(多元評量)</p> <p>建置學習成果網站</p> <p>http://140.128.231.9/resource/web/2018cyberfair/index.htm</p>														
<p>教師準備教材分析</p>	<p>打破學習資源的邊界+跨校合作共同實踐台灣價值</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 先透過實地的探訪了解家鄉文史與社會經濟變遷，並且事先搜尋相關的文本資料，實地參與東協廣場的田調活動 ● 資料庫中有關東協廣場以及舊城區的文獻蒐集： 																

微笑台灣・創意教案 2018 年徵選活動辦法

	<p>1. 教育部。國家公共資訊圖書館-地方文獻台中珍貴古老照片資料庫。</p> <p>2. 智慧藏學習科技股份有限公司。台灣古蹟學習資料庫。</p> <p>3. 中央研究院。台灣研究古籍資料庫。期刊:台灣寫真帖。</p> <p>4. 文化部。文化資產個案導覽。</p> <p>5. 中研院臺史所檔案館閱覽室。</p> <p>6. 台灣百年歷史地圖資料庫</p> <p>● 延伸課本中的主題至在地的真實生活經驗中</p> <table border="1" data-bbox="558 649 1444 1579"> <thead> <tr> <th data-bbox="558 649 710 761">年級/ 版本</th> <th data-bbox="710 649 1061 761">內容</th> <th data-bbox="1061 649 1444 761">課程設計與討論方向</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="558 761 710 1030">四下 翰林版</td> <td data-bbox="710 761 1061 1030">第六單元 家鄉的願景 第一課 家鄉發展的問題</td> <td data-bbox="1061 761 1444 1030">做為文化城的台中市, 什麼才是留給後代子孫最棒傳家寶? 而在多元文化融合的今日, 什麼樣的視野才能帶給學生真正的國際觀?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="558 1030 710 1310">五下 翰林版</td> <td data-bbox="710 1030 1061 1310">第三單元 第一課 光復後的政治與經濟 第二課 光復後的社會與文化發展</td> <td data-bbox="1061 1030 1444 1310">探討台灣經濟起飛後的各項產業在中區蓬勃發展的狀況。探討中區舊城在光復後期的發展與今日差異的原因探討。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="558 1310 710 1579">六上 翰林版</td> <td data-bbox="710 1310 1061 1579">第二單元 生產與消費 第一課 生產活動面面觀 第二課 消費與生活</td> <td data-bbox="1061 1310 1444 1579">, 臺灣引進外籍勞力後, 在民生消費中生產與消費的關係, 因為需求所以相對應的東南亞商店集中出現在以火車或客運便利的舊城區中。</td> </tr> </tbody> </table>	年級/ 版本	內容	課程設計與討論方向	四下 翰林版	第六單元 家鄉的願景 第一課 家鄉發展的問題	做為文化城的台中市, 什麼才是留給後代子孫最棒傳家寶? 而在多元文化融合的今日, 什麼樣的視野才能帶給學生真正的國際觀?	五下 翰林版	第三單元 第一課 光復後的政治與經濟 第二課 光復後的社會與文化發展	探討台灣經濟起飛後的各項產業在中區蓬勃發展的狀況。探討中區舊城在光復後期的發展與今日差異的原因探討。	六上 翰林版	第二單元 生產與消費 第一課 生產活動面面觀 第二課 消費與生活	, 臺灣引進外籍勞力後, 在民生消費中生產與消費的關係, 因為需求所以相對應的東南亞商店集中出現在以火車或客運便利的舊城區中。
年級/ 版本	內容	課程設計與討論方向											
四下 翰林版	第六單元 家鄉的願景 第一課 家鄉發展的問題	做為文化城的台中市, 什麼才是留給後代子孫最棒傳家寶? 而在多元文化融合的今日, 什麼樣的視野才能帶給學生真正的國際觀?											
五下 翰林版	第三單元 第一課 光復後的政治與經濟 第二課 光復後的社會與文化發展	探討台灣經濟起飛後的各項產業在中區蓬勃發展的狀況。探討中區舊城在光復後期的發展與今日差異的原因探討。											
六上 翰林版	第二單元 生產與消費 第一課 生產活動面面觀 第二課 消費與生活	, 臺灣引進外籍勞力後, 在民生消費中生產與消費的關係, 因為需求所以相對應的東南亞商店集中出現在以火車或客運便利的舊城區中。											
<p>學生準備學具分析</p>	<p>越在地・越國際的行動學習家</p> <p>資訊融入教學 (ICT) 工具說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跨校合作的協作平台: google classroom 以及 google drive 資料隨時上傳隨時更新, 兩地學生在資料搜集以及問題討論可以打破地域的疆界。 2. 為培養學生基本的研究技能, 利用 google 表單進行問卷的設計與圖表的繪製 3. 實境地圖與任務設計: 設置 EduVenture app 的操作 												
<p>教學活動流程</p>													




微笑台灣・創意教案 2018 年徵選活動辦法

能力指標	教學目標	創意教學內涵	時間分配	教學資源	教學評量
階段一、二、資料蒐集/現況評估		東協廣場的前世今生			
<p>社會領域 1-3-1 瞭解生活環境的地方差異，並能尊重及欣賞各地的不同特色。 9-3-4 列舉當前全球共同面對與關心的課題(如環境保護、生物保育、勞工保護、飢餓、犯罪、疫病、基本人權、經貿與科技研究等)。</p>	<p>1-1 認識台灣各地的自然景觀、人文風俗與文化特色。 2-1 面對不同地域文化能秉持包容的態度，並尊重社會多樣化現象。 3-1 資訊探索、閱讀、辨識、篩選的能力</p>	<p>活動一、東協廣場九宮格探索</p> <p>先備知識</p> <p>呈現微笑台灣台中款款行中「台中舊城小京都」以及「微笑台灣-旅行與生活共創平台」中介紹位於學校旁邊的中區舊城。</p>  <ol style="list-style-type: none"> 學生搜集相關資料，回家訪問家人對第一廣場（市府於2016年更名為東協廣場）區域的記憶。 實際走入東協廣場為中心的舊城，觀察並發現問題。 問題討論：<u>在舊城區除了有許多歷史建築外，為何會出現這麼多東南亞相關的商店以及小吃呢？而政府為何要將第一廣場更名為東協廣場呢？</u> <p>4. 資料搜集：</p> <ol style="list-style-type: none"> 誰是「移工」？ 移工從哪裡來？ 為什麼移工必須離鄉背井到別的國家工作 移工來台灣之前需要準備哪些事情？ 移工到台灣從事哪些產業？ 移工相關的人權問題？ <p>教材（資料）來源：</p>   <p>one-forty 東南亞移工關懷組織。影片：飛機裡的一堂課（李牧宜）</p>	4 節	<p>影片：飛機裡的一堂課（李牧宜）</p> <p>九宮格學習單</p> <p>台中款款行</p>	<p>活動評量</p> <p>口語評量</p>
<p>社會領域 9-3-2 探討不同文化的接觸和交流可能發生的衝突、合</p>	<p>1-2 了解國際間文化與社會的差異，以及經濟</p>	<p>活動二、那些在台灣討生活的外國人</p> <p>訪談活動——校內新住民媽媽講座</p>	6 節	<p>文化介紹</p> <p>投影片</p>	<p>筆記評量</p> <p>口頭評量</p>

<p>作和文化 創新</p>	<p>活動背 後所應 關注的 人權議 題</p>	 <ol style="list-style-type: none"> 1. 印尼、越南的國家經濟社會現況分享 2. 印尼與越南移工到外國中做前需要哪些前置準備 3. 印尼與越南生活慣習分享 4. 移工在台的辛酸史分享 5. 為什麼移工喜歡到舊城區裡的「東協廣場」？   <p>1095fun 心 talk——歡迎來到德國影片欣賞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 參與 1095 舉辦之移工電影討論會 2. 從電影欣賞裡看見不同地域的移民人權問題 3. 反思對於移工的刻板印象  <p>影片欣賞</p> 			
<p>社會領域 1-3-3 瞭 解人們對 地方與環 境的認識 與感受有 所不同的 原因。</p>	<p>3-1 資訊探 索、閱 讀、辨 識、篩 選的能 力 3-2 研究方 法的學 習與應 用能力</p>	<p>活動三、問卷調查-台中人心中的東協廣場</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究方法介紹——問卷調查法 2. 蒐集生活中的問卷，發現問卷的結構以及問題擬定的方式 3. 設計一份調查台中人對第一廣場（東協廣場）的印象與目前到此區的意願探究 4. 利用 google 表單設計問卷並且發放問卷 5. 問卷搜集與結果分析 	<p>6 節</p>	<p>問卷 調查 法投 影片 介紹 Googl e 表單</p>	<p>實作 評量</p>

<p>社會領域 1-3-3 瞭解人們對地方與環境的認識與感受有所不同的原因。</p>	<p>3-2 研究方法的學習與應用能力</p>	<p>活動四、東協廣場週遭老店家的訪談</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究方法介紹---訪談調查法 2. 蒐集人物專訪報導文章，練習反受訪問題 3. 擬定訪談問題（了解店家的歷史、老店販售商品的價值、老店對於移工進入舊城區的看法） 4. 進行訪談、訪談稿整理、報導寫作格式應用 	<p>6 節</p>	<p>採訪稿</p>	<p>實作評量 報告評量</p>
<p>階段三、四、產生想法/評估點子</p>		<p>舊城的南洋心風情</p>			
<p>綜合領域 3-3-5 尊重與關懷不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。</p> <p>2-2 欣賞鄉土文化的差異性與優勢性，降低對不同地域的偏見歧視。</p> <p>3-3 文化與知識轉譯的能力</p>		<p>活動五、南方時驗室---社會問題解決創意方案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 統整問卷調查結果（市民的意見）+店家訪談（商家意見）+我們實地的資料搜集、田調、訪問、座談，整合各方意見，提出如何消彌大眾對於「移工偏見」，找回舊城文化並且欣賞移工帶進來的東南亞文化 2. 使用正面思考特點並且利用心智圖整理想法 3. 產生的解決方案：（此區的懷舊風情+東南亞風情），以時光機的概念帶領台中人走向過去同時邁向中區舊城的未來，以導覽結合遊戲式的闖關活動吸引市民再度走進舊城 4. 提案評估：結合專家課程，拜訪暨南大學社會創新基地（東協廣場內），尋求教授的意見與改進的方向。 5. 跨校學習分享：邀請高雄大同國小利用 google classroom 分享研究結果，提供我們設計的動闖關，利用 EduVenture 結合 google map 建置實境闖關活 	<p>8 節</p>	<p>研究報告 心智圖 電腦與行動載具</p>	<p>實作評量 口頭評量</p>
<p>階段五、執行點子 1980 老派約會・2018 南洋新滋味</p>					
<p>社會領域 1-3-4 運用地圖、</p>	<p>1-3 了解多元文化融</p>	<p>活動五、東協廣場 AR 跨校行動挑戰 準備階段</p>	<p>6 節</p>	<p>問題卡</p>	<p>實作評量</p>

微笑台灣・創意教案 2018 年徵選活動辦法

<p>不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。 資訊 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p>	<p>讀、辨識、篩選的能力 3-2 研究方法的學習與應用能力</p>	<p>對東協廣場以及周遭舊城區的看法</p> <p>2. 高雄大同國小同學透過 google classroom 分享自己參與活動的心得，以及對台中舊城新文化的體驗感想</p> 		<p>Google 表單</p>	
<p>階段七、後續推廣 跟著我到舊城來場小東南亞之旅</p>					
<p>綜合領域 3-3-5 尊重與關懷不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。</p>	<p>1-4 增進在地特色推廣及旅遊規劃等基礎概念。 2-3 理解與包容共同生活在這片土地上的人們 3-3 文化與知識轉譯的能力</p>	<p>多元成果，尋求不同平台的教育推廣</p> <p>1. 參與小學生的公益行動論壇：推廣中區舊城文化以及台中的移工東南亞文化的行動成效</p> <p>2. 帶領聯合國蚊帳大使-凱薩琳進行舊城與東協廣場的導覽，推廣台灣在地融合的多元文化</p> <p>3. 參與教育廣播電台-教育新亮點的教育推廣活動</p> 	<p>視後續延伸可做調整</p>	<p>成果報告</p>	<p>口頭評量 實作評量 自評</p>
<p>省思回顧</p>					
<p>綜合領域 3-3-5 尊重與關懷不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。 資訊 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p>	<p>1-4 增進在地特色推廣及旅遊規劃等基礎概念。 2-3 理解與包容共同生活在這片土地上的人們</p>	<p>學習成果紀錄與省思</p> <p>1. 架設網站----學習歷程與成果紀錄</p> <p>2. 心得轉譯---拍攝微電影陳述多元族群在同一片土地的共榮前景</p> <p>3. 4F 反思表格---</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 事實 (fact)：社會情境中體察的各種資訊與現 ■ 感受 (feeling)：接觸與了解舊城文化與移工所帶來的東南亞文化，感受與同理不同文化的差異 ■ 發現 (finding)：發現文化共融並非難事，只要適當的溝通與交流，以欣賞的角度接納與關懷。 ■ 未來 (future)：將自己的學習經驗延伸至生活中 	<p>2 節</p>	<p>4F 學習單</p>	<p>內省評量 檔案評量</p>
<p>參考資料</p>	<p>是否引用《微笑台灣款款行》素材作為教材或教具？</p> <p>■是 □否 (請勾選)</p>				

微笑台灣・創意教案 2018 年徵選活動辦法

	<p>侯惠澤(2016)。遊戲式學習：啟動自學×喜樂協作，一起玩中學！。台北：親子天下</p> <p>郭靜姿(2013)。如何實施資優學生的區分性教學？。資優教育季刊，001-011。</p> <p>台中市政府教育局(民 84)。台中市國民中小鄉土文化教材(二)-我們的台中市。</p> <p>朱界陽、胡業沅、賴淑姬、沈征郎(民 68)。細說台中。台北市：聯經</p> <p>台中歷史散步地圖。東販出版(2017)</p>
<p>教學建議</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社區資源的利用：社區中的產學合作單位、專家課程、鄰里鄉親，盡可能地讓孩子接觸真實世界人物的想法。 2. 4G 無線網路的連線速率，確認行動智慧裝置，支援 Wifi 或基本 4G 無線網路連線。 3. 了解行動智慧裝置虛擬實境 EduVenture 的操作除知道行動智慧裝置的基本使用原則（開關機、無線網路、程式輪轉等） 4. 熟悉雲端學習空間 google classrom 的操作 5. 熟悉google 文件線上編輯與雲端硬碟儲存功能，並適當使用電腦行動智慧裝置，進行雲端空間上下載、存取檔案資料的操作。 6. 強調多媒體資訊軟體imovie 與wix 的運用搭配現有的多媒體影音剪輯、電腦網站的運用，使其產出更充實豐富的學習成果。

貳、教案摘要與理念：

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1) 創意教學背景說明（限 150-250 字）。

在台中教育大學實小旁邊的舊城區就是如此，過去是日治時期市區改正中心，有小京都之稱，1980 年代前後是台中市區的燙金地段，而現在搖身一變為東南亞文化的融合區，隨著市政府正式將此區揭牌為「東協廣場」後，更代表著這個城市即將邁向下一個紀元。教學素材的開發，本應符應真實社會的現況，從真實問題中，培養孩子觀察、資料蒐集、識讀、表達能力、後設認知、國際觀、人文關懷的能力，實踐「越在地，越國際」的教育觀點。

(2) 創意教學創新策略（改進措施、實施方式步驟等，限 200-500 字）。

TASC 社會情境思考：真實的未來問題解決，走進貼近我們生活的社會

環境中，觀察、發現問題、資料蒐集、驗證、點子發想、評估、執行、再評估、推廣、省思，完整的教學歷程，讓孩子再學習歷程中，不斷的發散與聚斂，達成問題解決的目標。

EduVenture_實境應用程式：符應行動學習的精神，創建遊戲式的行動任務、翻轉式的學習，讓學生對學習充滿驚喜與熱情，以學習者為中心，透過學習自主地探究、轉譯，真正以學習者的角度和語言溝通，達到學習自主的目標。

跨校合作：打破學習資源的藩籬，跨縣市的資源整合，資源共享，學習夥伴創意激盪。

(3) 創意教學成效評估（學生學習效益，限 50-200 字）。

所謂的文創，就是文化透過不同的轉譯方式，表達讓人了解，學生在這次的東協廣場行動挑戰中，嘗試了兩種表達在地文化的方式：

1. 學生自創**遊戲式**闖關活動：能夠配合主題與情境設定，提取在地元素，使用故事形象包裝，結合中區舊城與東協廣場的景點，設計讓參與者應用五感體驗的舊城行動導覽活動

2. 拍攝東協廣場形象微電影：

<https://www.youtube.com/watch?v=cnvaryTI7UM&t=5s>

2. 請提供下列總數至少 1 個不超過 6 個關鍵詞。

（Key-words 作為日後網路搜尋用，Key-words 必須確實反應在方案中，並在全文中 High-Light 【醒目提示】或【反白功能】標出 Key-words。）

教學主題：__台中舊城__、__東協廣場__、__多元文化__

創意方式：__TASC 社會情境思考__、__EduVenture__、__跨校合作__

創意成效：__遊戲式__、__258 區分性行動挑戰__

3. 注意事項：

(1) 方案摘要請以 Word 檔製作，以不超過限 2 頁內（含圖、文）為限。

附錄五、專家與社區資源應用



社區學術資源利用——暨南大學於東協廣場內的社區創新研究中心「南方時驗室」

學生拜訪並了解台中東協廣場目前的現況，了解社區創新促進跨種族的相互理解



暨南大學社科培力計畫——研究人員帶領學生走進東協廣場田調



參與 1095 工作室舉辦之印尼移工在台同樂會——

採訪研究人員以及參與活動的移工



東協廣場周遭店家訪問---青草街老店群



東協廣場周遭店家訪問---原第一公有市場（現改為東協廣場）內老店



東協廣場移工生活商攤訪問---印尼小吃店、東南亞菜攤



校內新住民媽媽文化講座（越南）

校內新住民媽媽文化講座（印尼）

附錄一 EduVenture 題目建置與成果-「台中東協廣場移動挑戰」

中教大附設實驗小學與高雄大同國小進行跨校移動挑戰，由中教大附設實驗小學學生事前準備關卡與問題任務，加上高雄中山大學行動學習夥伴擔任設備技術支援，引

EduVenture® eXplorer 是讓學生進行戶外探究活動的App。在戶外學習過程中透過GPS實時定位，學生能「實地」使用教師預先設計好教件及任務，有效達成「自主學習」及「探究式學習」的成果。



領全體學生前往台中東協廣場完成「2-5-8 區分性 AR 選單任務」移動挑戰，此外，移動挑戰的特色-「選單任務」可提供學生選擇的機會，讓學生根據自己的學習風格與興趣，應用 EduVenture App 與熱點平台選擇所要完成的任務，除在自我動機的驅動下促發主動學習之責任感之外，也激發學生問題解決能力，也讓學習不再侷限於傳統教室之中，走出教室、向社區學習，加強學生與外界有感的連結，透過親身情境的延伸，更可有效提高學生學習動機與資訊設計的能力。



台中東協廣場移動挑戰--- EduVenture 題目建置與成果



進入 EduVenture 後台設計闖關內容

設定考察熱點與任務闖關情境



設計闖關任務題目及關卡

設計闖關多元答題方式



GPS 定位闖關範圍



任務：拍照題

請找到新娘的弟弟拍攝婚紗照的位置，請你也拍下同一個角度的合照後，聽完導覽員講解後，即可完成任务



找到新盛橋拍下合照



任務：拍照題

請找到該處地方拍照打卡即可完成任务。



找到宮原眼科打卡拍照

微笑台灣・創意教案 2017 年徵選活動辦法



任務: 拈

請先向攤注抽一支藥籤, 並且買到藥籤中的藥材即可完成任務。請記



找到青草店拍下指定藥材



任務: 拍照題

最難當的夫南洋當兵, 留下一顆鈕扣給奶奶作為紀念, 但是這顆鈕扣不知道被奶奶收到哪去, 請你想辦法買到一顆相似的只要一顆, 買到後給奶奶檢查後, 聽完講解即可過關。



找到澄波鈕扣店並配對完成相似的鈕扣



任務: 拍照題

請買到手機電話中指定的商品, 以上圖燒烤棒的照片, 請在東協廣場購買以上商品, 並把記錄起來。



找到東協廣場的東南亞超市採買指定南洋物品



任務: 拈

請買到三樣爺爺描述的遠道料理(蔬菜類)所需的食材



找到東南亞菜攤準備任務指定料理食材



任務: 拈

爺爺奶奶第一次相親時就在這個地方, 爺爺點了一塊特別代表他心裏吃了這塊甜點後, 從此收買了奶奶的心, 也才造就這家庭到指定地點後, 請你點出這塊代表爺爺的甜點, 並把它拍照記錄起來。



任務: 錄音題

指定區域地點, 請說出三樣推薦必吃的理由並錄下來。(The max recording time is 10 minutes)



找到幸發亭蜜豆冰並購買任務指定甜點



東南亞超市



老牌肉羹

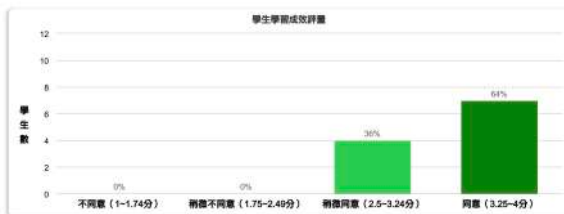


進入 EduVenture 後台檢視闖關完成成果

附錄二 總結性評量-學習成效評量

(一) 學生學習成效評量 (整體)

「台中東協廣場移動挑戰」課程活動結束後，請學生對行動學習填寫「成效評量問卷」，以下圖形、表格分別呈現不同想法的學生在班上的人數分佈、百分比。班上 100% 的同學認同「台中東協廣場移動挑戰」課程有助於個人學習。依「成效評量問卷」分項同意度平均排序後，在一分到四分中，班上同學的後測平均數為 3.48。

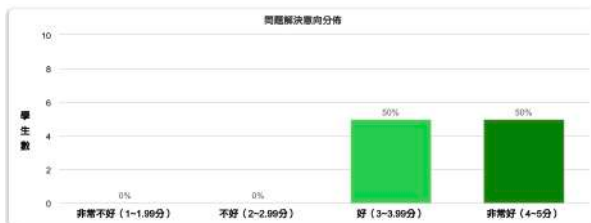


綜上所述，「台中東協廣場移動挑戰」課程對學生「問題解決能力」、「團隊合作」、「學習效果」皆有提升效果，甚至希望未來的課程能採用行動學習課程方式進

題號	題目	前測平均 (滿分4分)	後測平均 (滿分4分)	進退步平均
7	我覺得行動學習課程讓更具有創造思考的能力 (如: 思考事情能更有想像力、彈性、獨特性)。	3.36	3.64	0.28
12	我覺得行動學習課程能幫助我提升資訊倫理素養 (如: 不可以任意複製別人的文字或圖片當成自己的、在網路上尊重他人發言並為自己的發言負責、能正確地判斷網路謠言)。	3.45	3.73	0.28
2	我覺得行動學習課程讓我學得更有效率 (如: 用較少的時間完成學習)。	3.45	3.64	0.19
3	我覺得課後會想繼續運用行動學習課程的軟體幫助自己學習 (如: 查詢資料、合作學習、課後練習)。	3.55	3.64	0.09

(二) 5C 關鍵能力(意向)量表-問題解決

「台中東協廣場移動挑戰」課程活動結束後，請參與計畫的學生對行動學習填寫「5C 關鍵能力(意向)量表-問題解決」，以下圖形、表格分別呈現不同想法的學生在班上的人數分佈、百分比。班上 100% 的同學認同「台中東協廣場移動挑戰」課程有助於問題解決意向。依「5C 關鍵能力(意向)量表-問題解決」分項同意度平均排序後，在一分到五分中，班上同學的後測平均數為 4.04。



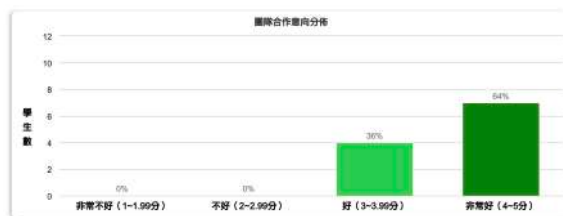
綜上所述，「台中東協廣場移動挑戰」課程對學生「界定問題」、「解決方法」、「預防問題」、「解決問題的變通性」、「解決問題的有效性」等能力皆有提升效果。

微笑台灣・創意教案 2017 年徵選活動辦法

題號	題目	前測平均 (滿分5分)	後測平均 (滿分5分)	進退步平均
3	憑著自己的努力,相信我可以解決所面臨的問題。	4.00	4.40	0.40
22	對於大家所提出的意見,我可以判斷哪一種解決方法比較好。	3.90	4.30	0.40
1	遇到問題時,我相信自己有能力解決。	4.00	4.30	0.30
8	我認為在解決問題之前,要先知道問題出在哪裡?	3.90	4.20	0.30
19	我覺得要用一個標準來比較,才能確定所採用的方法是否合適。	3.80	4.10	0.30
2	以前我遇到過問題時,我將它解決了。	3.90	4.10	0.20
7	解決問題之前,我會先想問題是什麼?	3.60	3.80	0.20
10	除了問題之外,與問題有關的原因也要了解。	4.20	4.40	0.20
4	我願意面對問題,想辦法解決。	4.00	4.10	0.10
5	遇到問題時,我不會逃避。	3.80	3.90	0.10
14	解決問題時,我能將大家的工作分配好。	4.00	4.10	0.10
23	解決問題的方法想出來後,會認真去執行。	4.10	4.20	0.10
25	解決問題失敗時,我會再用其他的方法試試看。	4.20	4.30	0.10
27	雖然問題解決了,我還是會去想想看有沒有其他更好的辦法。	3.80	3.90	0.10

(三) 5C 關鍵能力(意向)量表-團隊合作

「台中東協廣場移動挑戰」課程活動結束後,請參與計畫的學生對行動學習填寫「5C 關鍵能力(意向)量表-團隊合作」,以下圖形、表格分別呈現不同想法的學生在班上的人數分佈、百分比。班上 100% 的同學認同「台中東協廣場移動挑戰」課程有助於團隊合作意向。依「5C 關鍵能力(意向)量表-團隊合作」分項同意度平均排序後,在一分到五分中,班上同學的後測平均數為 4.21。



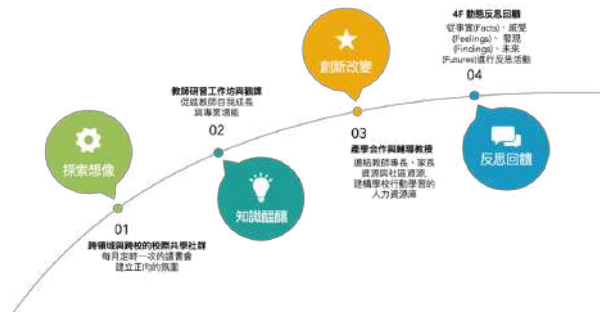
題號	題目	前測平均 (滿分5分)	後測平均 (滿分5分)	進退步平均
2	在參加小組合作的學習活動時,我覺得我們會合作成功。	4.09	4.55	0.46
3	當同學提出意見時,我不會懷疑對方的動機。	3.91	4.18	0.27
4	在與同學合作的過程中,我會詢問並了解對方的意見。	4.18	4.36	0.18
5	在與同學合作的過程中,我會提供有用的資訊。	4.00	4.18	0.18
8	在小組裡,我們都能分工合作。	4.27	4.36	0.09
7	在參加小組合作的學習活動時,我能又快又好的完成工作。	3.91	3.91	0.00
9	在小組裡,我知道自己應負責的工作內容。	4.45	4.45	0.00

綜上所述,「台中東協廣場移動挑戰」課程對學生「適當安排工作」、「小組合作的正向態度」、「合作任務的效率」、「合作過程責任感」等能力皆有提升效果。

附錄三 校際共學社群運作

(一) 團隊運作模式

1. 組織跨域跨校的校際共學社群。
2. 舉辦教師研習工作坊與觀課，促進教師自我成長與專業增能。
3. 藉由產學合作與輔導教授（高雄中山大學資管系陳年興教授），建構學校行動學習的人才資源庫。
4. 動態反思回饋，從事實、感受、發現、未來進行反思回饋檢討。



(二) 校際共學社群

組織跨領域與跨校的校際共學社群及教師團隊（臺中教育大學附設實驗小學、高雄大同國小、高雄中山大學資訊管理學系），積極推廣全校資普合作課程活動，定時開會討論，並建立 LINE 群組，目的在於在群組動態消息分享平台，討論即時活動內容等。



(三) 學習輔導諮詢

本次活動的型樣學習、資訊科技諮詢專家為中山大學資管系的陳年興教授，定時開會討論課程與活動，檢視創新教學模式以及成效評估方法。



附錄四 反思回顧

整理學生在活動後的反思回饋等相關質性資料，並以 21 世紀所需具備的 5C 關鍵能力向度-複雜問題解決、團隊合作做為檢核目標，據以闡述本教材之學習回饋，茲述如下：

(一) 複雜問題解決

我覺得這次的跨校活動非常好玩，刺激又有趣，還能在遊玩中進行學習的動作。在這次的學習中，讓我見識到很多東協廣場的南洋文化，在這次的挑戰裡，我真的很開心能交到許多新朋友，並且和他們一起闖關，也希望之後能有更多的機會能參加這個活動。

→從學生的發表可以發現，若能結合社區環境呈現真實問題，共同討論較偏向真實、弱結構、開放的問題，學生要比其他學生有多動機與興趣去解決問題

(二) 團隊合作

在這次和中教大附小移動挑戰中，我們使用了的軟體有 Eduventure APP 和行動載具，這次的移動挑戰中，我們使用 Eduventure APP 和行動載具去闖關，除了一般的知識，也有學到團隊合作，如何使用這個軟體，建議網路要順一點，才能順利完成挑戰。

→從學生的發表可以發現，在活動過程中，學生在參加小組合作的學習活動時，相信同組夥伴也會一樣盡力，有效率的完成工作。

補充：學生喜歡 Eduventure APP 的原因

1. 介面方便使用且趣味

- (1) 很容易使用；讓活動更有趣；可以看得到自己在哪裡，讓我們可以計劃路線
- (2) 很方便；可以看到闖關的地點；更加認識當地；APP 裡的資料呈現很有趣
- (3) 喜歡 APP 裡面的資料圖，都是用手畫的；很好玩；可以自己走去每一關；不用打字回答問題

2. 關卡任務設定多元

- (1) 喜歡用錄音回答；喜歡用拍照證明，不需要拿著太多東西；APP 好像探險
- (2) 看到其他學生畫的圖；喜歡拍照完成任務，不用太多無趣的活動闖關；
- (3) 可以自己去找定點完成任務；錄音回答不用寫字；好像尋找寶藏

3. 提升學生學習動機

不是死板板的教育方式；能有效的讓我吸取新知識；讓我想要了解更多