

艋舺微旅行--導覽員介紹稿學習單

班級：

組別：

組員	座號					
	姓名					
	負責工作					

注意事項

1. 介紹時間：3 分鐘（2 分 30 秒提示音）
2. 表現方式：請依組員特色發揮所長，上台人數依小組呈現效果自行決定。
3. 介紹內容：各組請就負責的景點，依據之前所整理的心智圖，整理出該景點的人文風情、地理特色等介紹稿。
4. 手板製作：_____ / 負責組員：_____
5. 本學習單於課後繳回任課老師處。

介紹內容

一、組員介紹：

A. 問候語

B. 我們是____班第____組 組員有_____

C. 負責上台介紹_____

二、景點名稱

三、特色景點介紹

四、其他(各組可自行增列)

五、結束語

介紹稿

手板內容

艋舺微旅行學習單

班級：		組別：	
職 稱	座 號	姓 名	工作內容
小組長			安全引導前、點名、景點介紹
導覽手			學習單紀錄、景點介紹
地圖手			繪圖、紀錄、景點介紹
攝影手			拍攝照片、景點介紹
副組長			安全引導後、景點介紹

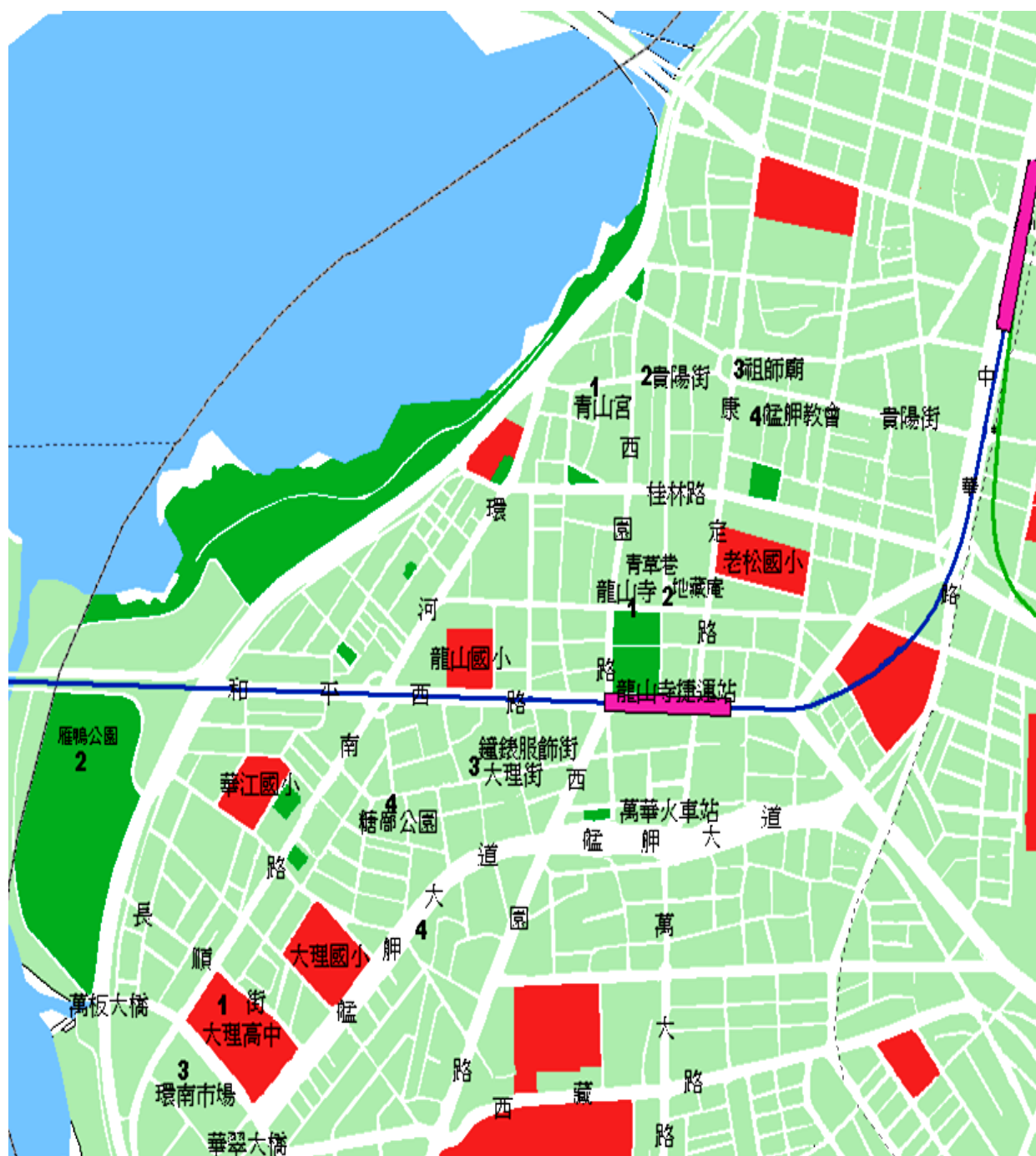
- 畫出路線圖：**請將這次微旅行所經過的路徑，以有顏色的筆畫出來，其中停留的點，請圈出來並註明其名稱。
- 焦點人事物紀錄：**，請介紹途中有什麼特別或值得推薦的**食物、建築物、宗教信仰、展示館等**(例如：介紹影響地方最深遠的人物？外觀最醒目的建築物？歷史最悠久的街道？名氣最響亮的老店？我最喜歡去的店家？最讓人稱道的事件？最值得保存的自然景觀？)

項次	焦點人事物	推薦原因及介紹
一		
二		
三		
四		
五		

- 本班今天的微旅行，令我們最開心的事是什麼？

萬華區參考地圖

取自：台灣電子地圖網站編修



☐ 1、古蹟新創之旅 (艋舺大道線) 701 / 洪淑玲老師	☐ 2、文創采風之旅 (大理街線) 702 / 沈啟箴老師	☐ 3、宗教信仰之旅 (環河南路線) 703 / 林育詩老師
---	--	---

附錄 3.

艋舺終點遊戲--製作學習單

班級		組別		遊戲名稱	
組員	座號				
	姓名				
設 計 圖					負 責 人
地圖路徑設計／草圖					

卡牌題目設計		負責人
機會、命運題目(各10題)	● 機會(新名稱：_____) ● 機會題目 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ● 命運(新名稱：_____) ● 命運題目： 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	
遊戲規則	1. 遊戲參加人數為 4~5 人，每人選訂一個公仔(鈕扣)代表物放在起點上。擲骰子決定先後次序，點數大的玩家先行，之後再以順時針方向進行。 2. 玩家擲出骰子，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以前進方向進行。 3. 每個地圖格上都有艋舺的地方特色，若有任務須執行，可能停止、前進或後退。 4. 如停在「機會」或「命運」上就要抽一張卡，並按照卡上的指示去進行。 5. 最先抵達終點者為此遊戲的贏家，並宣告遊戲結束。	
代表物	每組依組員人數準備同數量的遊戲者代表物。代表物可選擇尺寸較迷你的各色小公仔、鈕扣，或自製代表物。	

艋舺終點地圖--介紹稿學習單

班級：

組別：

組員	座號					
	姓名					
	負責工作					

注意事項

1. 介紹時間：1 分鐘
2. 表現方式：請依組員特色發揮所長，上台人數依小組呈現效果自行決定。
3. 介紹內容：主要分下列六項，各組可增列其他介紹內容於「其他」欄位。內容介紹順序請自行排定。
4. 照片播放組員：_____ / 上台介紹組員：_____
5. 本學習單於課後繳回任課老師處。

介紹內容

- 一、組員介紹：
 - A. 問候語
 - B. 我們是____班第____組 組員有_____
 - C. 負責上台介紹_____
- 二、海報標題名稱與意涵
- 三、地圖路線安排的巧思
- 四、卡牌創意介紹
- 五、代表物特色介紹
- 六、其他(各組可自行增列)
- 七、結束語

介紹稿

艋舺終點地圖—評量規準

壹、學習目標

(藝-J-B1)能理解視覺符號的意義並使用多元媒材與技法，傳達訊息表現小組的觀點，以小組合作方式創作終點遊戲的作品。(視 1-IV-1、視 E-IV-1)

貳、評量

一、評量目標：實踐-生活應用 1

二、評量方式：實作評量

三、評分指引：

說明：

1. 終點遊戲地圖整體規劃美觀，版面內容包含：遊戲名稱、路徑地圖，卡牌放置的位置。
2. 遊戲路徑清楚，格數須有30格以上，路徑設計可搭配卡牌內容，以增加遊戲的趣味性。
3. 卡牌題目的設計可依據艋舺的宗教信仰、美食名產、藝術文創、觀光景點，結合學生日常生活等方向出題，題數20題以上。
4. 圖像符號清楚，每張卡牌正面需有統一圖文，卡牌背面能依題目內容做圖文設計。

主題	次主題	A	B	C	D	E
實踐	生活運用	能充分應用設計思考或藝術知能於生活中	能應用設計思考或藝術知能於生活中	願意應用設計思考或藝術知能於生活中	僅能嘗試應用設計思考或藝術知能於生活中	未達 D 級
評分指引		1. 地圖設計美觀、完整，創意十足，富吸引力。 2. 路徑清晰，超過30格，與卡牌內容結合，趣味性高。 3. 卡牌題目涵蓋艋舺文化，與學生生活相關，題數達20題，內容富挑戰性或趣味性。 4. 卡牌圖文統一且清晰，背面設計與題目相符，具創意性。	1. 地圖設計合理，包含所需內容，具吸引力。 2. 路徑清楚，有30格，與卡牌內容有一定關聯，趣味性適中。 3. 卡牌題目涵蓋艋舺文化或與學生生活相關，題數達20題。 4. 卡牌圖文統一且清晰，背面設計具整體性。	1. 地圖設計簡單但完整，具基本內容。 2. 路徑清楚，格數達30格，與卡牌內容部分結合，趣味性一般。 3. 卡牌題目約略涵蓋艋舺文化或與學生生活相關，題數達20題。 4. 卡牌圖文基本清晰，能用簡單的線稿作圖文的呈現。	1. 地圖設計包含局部內容。 2. 路徑格數少於30格，與卡牌無明顯關聯，趣味性低。 3. 卡牌題目與艋舺文化聯繫少，題數不足20題。 4. 卡牌能用簡單文字表達。	作品未完成