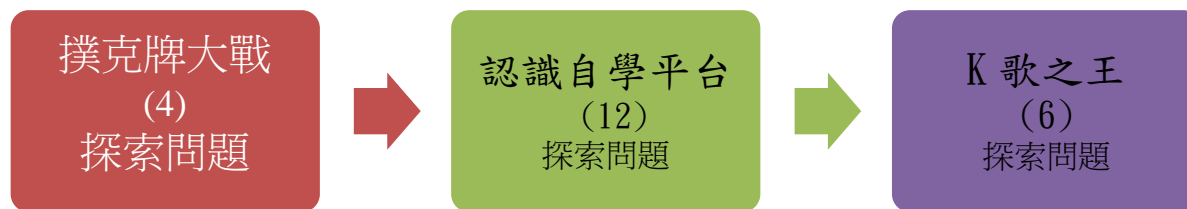


臺南市公(私)立安定區南興國民中(小)學 113 學年度(第一學期)五年級彈性學習 AI 探險家課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	AI 帶我學，人人都是 VIP	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	結合生用平板與 5G 智慧教室，課堂上運用教育部因材網、均一教育平台、Cool English 等教學平台，進行差異化教學。運用布可星球引導學生提升閱讀素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> <p>數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</p> <p>數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。</p>				
課程目標	<p>1. 透過撲克牌遊戲，加深學生對於因數、倍數概念，從遊戲中思考其意義、計算與應用並樂於學習。</p> <p>2. 透過因材網、均一教育平台和 PAGAMO 自學平台的運用，加深學生對於因數、倍數概念，進行補強或自我挑戰。</p> <p>3. 透過 K 歌之王競賽以及酷英網(COOL ENGLISH)的運用，鼓勵學生自主練習英文歌曲，從遊戲中學習英語，並樂於學習。</p>				
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	積分王大挑戰(含成果上台分享)				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



本表為第 1 單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

單元名稱		撲克牌大戰	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。				
	學習內容(校訂)	公因數和公倍數				
學習目標		能透過撲克牌的競賽中，加深學生對於因數、倍數概念之情意、技能與知識並樂於學習				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 老師以大型撲克牌展示，並說明因數、倍數遊戲差異。 2. 說明遊戲規則。		1. 能說明因數及倍數 2. 利用因數及倍數進行活動	1. 能樂於其中與同儕進行遊戲 2. 抱持存疑的態度去探索遊戲中的數學觀念	1. 自製大型撲克牌 2. 因倍數卡片
	2	3. 因數/倍數撲克牌大戰。 4. 省思遊戲中的特殊情況，並與一開始的因數、倍數之數學概念做整合。		1. 進行撲克牌大戰並認真參與 2. 能說明遊戲進行技巧並分享		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

單元名稱	認識學習平台	教學期程	第 5 週至第 16 週	教學節數	12 節 480 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題			
	學習內容(校訂)	公因數和公倍數			
	學習目標	能透過線上平台的練習，加深學生對於因數、倍數概念之情意、技能與知識並樂於學習。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 教師說明均一教育平台的操作介面與使用方式，強調解題說明的功能。 2. 學生進行平台的登入與「技能發展」的操作練習。 3. 教師說明因材網的操作介面與使用方式，強調星空圖的功能。 4. 學生進行平台的登入與「因雄崛起」的操作練習。	1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學	1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學，並點亮星空圖	均一教育平台 教育部因材網 PAGAMO
	10	5. 教師說明 PAGAMO 網的操作介面與使用方式，強調任務書與自選章節的功能。 6. 學生進行平台的登入與「任務書與自選章節」的操作練習。	1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學		

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

單元名稱	K 歌之王	教學期程	第 17 週至第 22 週	教學節數	6 節 240 分鐘
------	-------	------	---------------	------	---------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。			
	學習內容(校訂)	歌 謠、韻文、短 文、故事及短劇			
學習目標		透過 K 歌之王競賽以及酷英網(COOL ENGLISH)的運用，鼓勵學生自主練習英文歌曲，從遊戲中學習英語，並樂於學習。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
	2	1. 教師說明學校期末才藝表演與 K 歌之王競賽內容。 2. 教師說明酷英網的操作介面與使用方式，強調課程專區中遊戲的功能。	1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學	利用酷英網進行單字學習	酷英網(COOL ENGLISH)
	4	3. 學生進行平台的登入與「遊戲-打歌學英文、卡拉 OK 專區」的操作練習。	1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學		

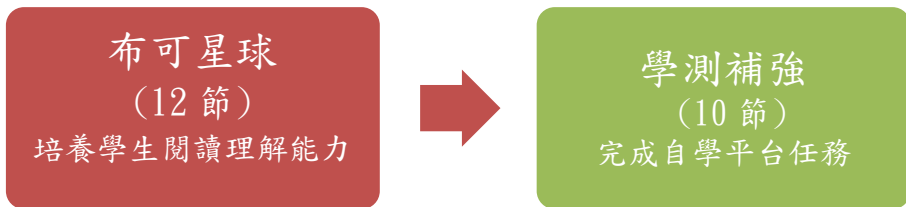
臺南市公(私)立安定區南興國民中(小)學 113 學年度(第二學期)五年級彈性學習課 AI 探險家(統)課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	AI 帶我學，人人都是 VIP	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	結合生生用平板與 5G 智慧教室，課堂上運用教育部因材網、均一教育平台、Cool English 等教學平台，進行差異化教學。運用布可星球引導學生提升閱讀素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。	
課程目標	1. 透過撲克牌遊戲，加深學生對於因數、倍數概念，從遊戲中思考其意義、計算與應用並樂於學習。 2. 透過因材網和均一教育平台的運用，加深學生對於因數、倍數概念，進行補強或自我挑戰。 3. 透過 K 歌之王競賽以及酷英網(COOL ENGLISH)的運用，鼓勵學生自主練習英文歌曲，從遊戲中學習英語，並樂於學習。	
配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
總結性表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	運用 GOOGLE 文件共作簡報完成自學任務規劃與分享	

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



本表為第 1 單元教學流設計/(本學期(年)共 2 個單元)

單元名稱	布可星球	教學期程	第 1 週至第 12 週	教學節數	12 節 480 分鐘
學習重	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資			

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

點	學習內容(校訂) Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。				
學習目標	能透過班級共讀書及圖書借閱，培養學生閱讀理解能力並加強學生分組討論、報告及合作等基本能力。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	12	1. 老師以班級共讀書為主題，讓學生透過 GOOGLE 文件共作，完成簡報。 2. 學生分組透過 GOOGLE 文件共作，進行簡報。 3. 學生簡報分享。 4. 透過布可星球網站挖掘能量，檢視閱讀理解程度。	1. 透過 GOOGLE 文件共作，完成簡報 2. 進入網站挖掘能量	1. 簡報完成度 2. 挖掘能量多寡	1. GOOGLE 文件共作簡報與分享 2. 布可星球網站挖掘能量

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期(年)共 2 個單元)					
單元名稱	學測補強	教學期程	第 13 週至第 22 週	教學節數	10 節 400 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。			
	學習內容(校訂)	Ab-III-1 學習計畫的規劃 與執行。 Ab-III-2 自我管理策略。			
	學習目標	能透過線上平台的練習，加強學生的國英數基本能力。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過	學習資源

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

				什麼工具或形式+要看到什麼?	
10	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用因材網進行學力測驗考古題練習。 2. 教師利用因材網進行學測分析與錯題講解。 3. 教師針對學生錯題，給予不同的任務指派，進行差異化教學。 4. 學生完成自學任務。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能熟練平台操作 2. 能利用平台自學 3. 點亮星空圖 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教育部因材網學測考古題 2. 自學任務 	