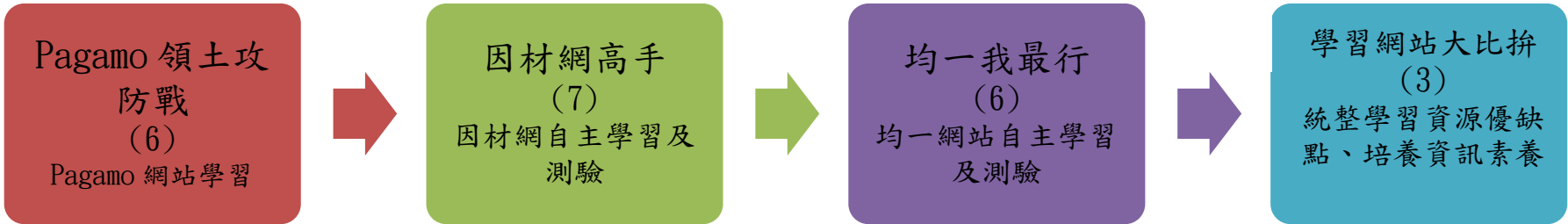


臺南市公立安定區南興國民小學 113 學年度第一學期 六 年級彈性學習 **AI 探險家** 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	行動學習我最行	實施年級 (班級組別)	六	教學 節數	本學期共( 22 )節
彈性學習課程 四類規範	<b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)				
設計理念	1. 給孩子魚不如教他釣魚，透過教導學生利用網路資源學習的方式以及網路素養，期望學生們能夠在需要自主學習時，能安全並熟練的應用。 2. 生生有平板，如能使用學習平台易達到差異化教學				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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能力 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。				
課程目標	1. 學生能獨立並熟練的操作目標學習軟體。 2. 能透過網路查詢功能，獲取所需的資訊及學習資源。 3. 能發表、報告出網路所學之內容。				
配合融入之 領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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 checked="" 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 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		
<b>總結性</b> 表現任務	分組 ppt 報告(含網路學習平台成果、實作評量((依所學內容：例如學習運球則表演出來、學習摺紙就摺出作品))。				
課程架構脈絡(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)					
 <pre>                 graph LR                 A["Pagamo 領土攻防戰 (6) Pagamo 網站學習"] --&gt; B["因材網高手 (7) 因材網自主學習及測驗"]                 B --&gt; C["均一我最行 (6) 均一網站自主學習及測驗"]                 C --&gt; D["學習網站大比拚 (3) 統整學習資源優缺點、 培養資訊素養"]             </pre>					

本表為第 1 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		Pagamo 領土攻防戰	教學期程	第 1 週至第 6 週	教學節數	6 節 240 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	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【社會】</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>3c-III-3 主動分擔群體的事務, 並與他人合作。</p>				
	學習內容(校訂)	pagamo 學習平台的自主學習。				
學習目標		<p>1.學習使用網路須注意的安全事項。</p> <p>2.認識 pagamo 學習網站用法及功能。</p> <p>3.能操作 pagamo 學習網站進行學科學習及答題。</p> <p>4.能列出 pagamo 學習網不在教學影片中的其他功能。</p> <p>5.能統整 pagamo 學習網的優點與缺點, 並列出改良方式。</p>				
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進行網路學習時須注意甚麼網路安全?</li> <li>2. 看完使用教學影片後, 你知道 pagamo 要如何登入嗎?</li> <li>3. (承上) pagamo 的領土如何擴張?</li> <li>4. 有甚麼功能可以幫助你擴張領土?</li> <li>5. (承上) pagamo 有甚麼功能可以如何輔助答題?</li> <li>6. Pagamo 答錯題時該怎麼做?</li> <li>7. 從哪裡找到老師分配給你的題目?(之後便開始答題, 落實差異化每人依能力分配不同題目)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 列出操作網路時可能遇到的危險</li> <li>2. 仔細觀察老師示範找到學習平台</li> <li>3. 仔細觀看 PAGAMO 說明影片</li> <li>4. 實際操作搜尋 PAGAMO</li> <li>5. 登入 PAGAMO</li> <li>6. 依老師指示找到被分配的題目並答題</li> </ol>	口頭問答 實作評量(登入操作學習平台) 線上答題評量 分組報告	網路學習平台 PAGAMO、教學影片、筆電

	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上一次教到 PAGAMO 如何搜尋？如何登入？</li> <li>2. 答題前你可以先做甚麼來幫助你獲得更多遊戲資源？</li> <li>3. 從哪裡可以看到老師指派給你的題目？每位同學依其能力將分配到不同的題目。</li> <li>4. 做完 PAGAMO 之後，你學到了甚麼觀念或是題型？</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用 PAGAMO 平台進行各科單元複習及練習</li> <li>2. 答題後將錯題觀念及學習成果記錄下來報告個人從平台學習到的觀念和題型</li> </ol>		
	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 PAGAMO 時，你有發現甚麼上課沒講到的額外功能？</li> <li>2. 你覺得 PAGAMO 網路學習平台有甚麼優點或缺點？</li> <li>3. 如果你是設計 PAGAMO 網路學習平台的人，你覺得怎樣可以讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣？</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組討論 PAGAMO 有甚麼上課沒講到的額外功能</li> <li>2. 分組討論 PAGAMO 學習平台的優點和缺點</li> <li>3. 討論如果自己設計 PAGAMO，可以怎樣讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣。</li> <li>4. 分組報告以上兩個討論內容</li> </ol>		

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		因材網高手	教學期程	第 7 週至第 13 週	教學節數	7 節 280 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	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【社會】</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>3c-III-3 主動分擔群體的事務, 並與他人合作。</p>				
	學習內容(校訂)	因材網的自主學習。				
學習目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識因材網學習網站用法及功能。</li> <li>2. 能操作因材網學習網站進行學科學習及答題。</li> <li>3. 能操作因材網英雄崛起的學習模式。</li> <li>4. 能統整因材網的優缺點, 並列出改良方式。</li> </ol>				
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 網路學習平台可能會具有甚麼功能?</li> <li>2. 看完使用教學影片後, 你知道因材網要如何登入嗎?</li> <li>3. (承上) 因材網如何觀看學習影片並答題?</li> <li>4. 有甚麼功能可以幫助你答題?</li> <li>5. (承上) 怎麼做可以增加答題正確率?</li> <li>6. 答錯題時該怎麼做?</li> <li>7. 從哪裡找到老師分配給你的題目?(之後便開始答題, 落實差異化每人依能力分配不同題目)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細觀察老師示範找到學習平台</li> <li>2. 仔細觀看因材網說明影片</li> <li>3. 實際操作搜尋因材網</li> <li>4. 登入因材網</li> <li>5. 依老師指示找到被分配的題目並答題</li> </ol>	口頭問答 實作評量(登入操作 學習平台) 線上答題評量 分組報告	網路學習平台 PAGAMO、教學影片、筆電
		4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上一次教到因材網如何搜尋? 如何登入?</li> <li>2. 從哪邊進行學習和答題?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用因材網平台進行各科單元複習及</li> </ol>		

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 做完之後，你學到了甚麼觀念或是題型？</li> <li>4. 如何進入英雄崛起活動？</li> </ol>	<p>練習</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 答題後將錯題觀念及學習成果記錄下來報告個人從平台學習到的觀念和題型</li> <li>3. 操作英雄崛起模式</li> </ol>		
1		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 使用因材網時，你有發現甚麼上課沒講到的額外功能？</li> <li>5. 你覺得此網路學習平台有甚麼優點或缺點？</li> <li>6. 如果你是設計此網路學習平台的人，你覺得怎樣可以讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣？</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組討論因材網有甚麼上課沒講到的額外功能</li> <li>2. 分組討論因材網學習平台的優點和缺點</li> <li>3. 討論如果自己設計因材網，可以怎樣讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣。</li> <li>4. 分組報告以上兩個討論內容</li> </ol>		

本表為第3單元教學流設計/(本學期共4個單元)

單元名稱		均一我最行	教學期程	第14週至第19週	教學節數	6節 240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	<b>【資訊】</b> 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 <b>【社會】</b> 3c-III-1 聆聽他人意見,表達自我觀點,並能與他人討論。 3c-III-3 主動分擔群體的事務,並與他人合作。				
	學習內容(校訂)	均一網的自主學習。				
學習目標		1. 認識均一學習網站用法及功能。 2. 能操作均一學習網站進行學科學習及答題。 3. 能操作星空挑戰賽的學習模式。 4. 能統整均一的優缺點,並列出改良方法。				
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. 看完使用教學影片後,你知道均一要如何登入嗎? 2. (承上)均一如何觀看學習影片並答題? 3. 有甚麼功能可以幫助你答題? 4. (承上)怎麼做可以增加答題正確率? 5. 答錯題時該怎麼做? 6. 從哪裡找到老師分配給你的題目?(之後便開始答題,落實差異化每人依能力分配不同題目)	1. 仔細觀察老師示範找到學習平台 2. 仔細觀看均一說明影片 3. 實際操作搜尋均一網 4. 登入均一網 5. 依老師指示找到被分配的題目並答題	口頭問答 實作評量(登入操作學習平台) 線上答題評量 分組報告	均一網路學習平台、教學影片、筆電

	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上一次教到均一網如何搜尋?如何登入?</li> <li>2. 從哪邊進行學習和答題?</li> <li>3. 做完之後,你學到了甚麼觀念或是題型?</li> <li>4. 如何進入星空挑戰賽活動?</li> <li>5. 如何在星空挑戰賽中增加分數並獲勝?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用均一網平台進行各科單元複習及練習</li> <li>2. 答題後將錯題觀念及學習成果記錄下來報告個人從平台學習到的觀念和題型</li> <li>3. 操作星空挑戰賽活動</li> </ol>		
	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用均一網時,你有發現甚麼上課沒講到的額外功能?</li> <li>2. 你覺得此網路學習平台有甚麼優點或缺點?</li> <li>3. 如果你是設計此網路學習平台的人,你覺得怎樣可以讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組討論均一網有甚麼上課沒講到的額外功能</li> <li>2. 分組討論均一網學習平台的優點和缺點</li> <li>3. 討論如果自己設計均一網,可以怎樣讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣。</li> <li>4. 分組報告以上討論內容</li> </ol>		

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		學習網大比拚	教學期程	第 20 週至第 22 週	教學節數	3 節 120 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	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【社會】</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>3c-III-3 主動分擔群體的事務, 並與他人合作。</p>				
	學習內容(校訂)	分組統整、進行本學期所教的學習平台之優缺點、特色報告。				
學習目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 統整這學期所學之學習平台的優缺點。</li> <li>2. 列出自己認為對學習學科最有幫助之學習平台及理由。</li> <li>3. 列出自己認為最能引起興趣的學習平台及理由。</li> <li>4. 學習使用網路平台的資訊素養。</li> </ol>				
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請分組討論並以 PPT 報告以下重點:</li> <li>2. 目前已認識的學習平台, 請利用老師提供之表格, 列出各優缺點</li> <li>3. 你認為對學習最有幫助的是哪個學習平台? 為什麼?</li> <li>4. 你認為最能引起興趣的是哪個學習平台? 為什麼?</li> <li>5. 進行網路學習時可能衍生甚麼問題? 如何解決?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用表格整理出各學習平台優缺點</li> <li>2. 分組討論對學習最有幫助的學習平台及原因</li> <li>3. 分組討論最能引起興趣的學習平台及原因</li> <li>4. 討論網路學習時可能衍生的問題和解決方式</li> </ol>	口頭問答 實作評量(登入操作 學習平台) 分組報告	均一網路學習平台、pagamo、因材網、筆電



◎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。

臺南市公立安定區南興國民小學 113 學年度第二學期 六年級彈性學習 **AI 探險家** 課程計畫 (  普通班  特教班 )

學習主題名稱 (中系統)	網路探索沒問題	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共( 20 )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	1. 給孩子魚不如教他釣魚，透過教導學生利用網路資源學習的方式以及網路素養，期望學生們能夠在需要自主學習時，能安全並熟練的應用。 2. 生生有平板，如能使用學習平台易達到差異化教學				
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能力 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。				
課程目標	1 學生能獨立並熟練的操作目標學習軟體。 2. 能透過網路查詢功能，獲取所需的資訊及學習資源。 3. 能發表、報告出網路所學之內容。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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 checked="" 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	分組 ppt 報告(含網路學習平台成果、實作評量((依所學內容：例如學習運球則表演出來、學習摺紙就摺出作品))。				

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/(本學期共 3 個單元)

單元名稱	Cool English		教學期程	第 1 週至第 7 週	教學節數	7 節 280 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	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【社會】</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>3c-III-3 主動分擔群體的事務,並與他人合作。</p>				
	學習內容(校訂)	Cool English 學習網的自主學習。				
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Cool English 學習網站用法及功能。</li> <li>2. 能操作 Cool English 學習網站進行學科學習及答題。</li> <li>3. 能正確使用 Cool English 的遊戲模式。</li> <li>4. 能統整 Cool English 的優缺點,並列出改良方法。</li> </ol>					
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 看完使用教學影片後,你知道 Cool English 要如何登入嗎?</li> <li>2. (承上) Cool English 有甚麼功能能夠幫助你學習?</li> <li>3. 英文聽說讀寫,分別在 Cool English 網站哪裡可以練習和學習?</li> <li>4. 請登入 Cool English。依據剛剛提到的功能,依序實際操作看看。</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細觀察老師示範找到學習平台</li> <li>2. 仔細觀看 Cool English 說明影片</li> <li>3. 實際操作搜尋 Cool English 網並登入</li> <li>4. 找到網站中,聽說讀寫各自練習的地方</li> <li>5. 依老師指示依序實際操作各練習項目。</li> </ol>	口頭問答 實作評量(登入操作學習平台) 分組報告	Cool English 網站 使用教學影片 筆電

	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (複習)如何找到 Cool English 並登入?</li> <li>2. 如何找到 Cool English 遊戲學習?</li> <li>3. 進行 Cool English 遊戲學習時須注意甚麼?</li> <li>4. 老師現在示範各種 Cool English 遊戲的操作方式，看完後請你們自己操作看看</li> <li>5. 操作 Cool English 遊戲時請一邊列出你最推薦的英文遊戲以及理由。每個人最後將口頭問答發表。</li> <li>6. 老師現在示範如何報名打歌學英文比賽，看完後請報名並開始練習。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 登入 Cool English 平台</li> <li>2. 找到 Cool English 遊戲學習的功能</li> <li>3. 回答 Cool English 遊戲學習時要注意的事項</li> <li>4. 看老師示範，並進行聽說讀寫各自的遊戲學習</li> <li>5. 報告自己推薦的英文遊戲及理由</li> <li>6. 報名打歌學英文比賽，並練習英聽打歌</li> </ol>		
	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 Cool English 網時，你有發現甚麼上課沒講到的額外功能?</li> <li>2. 你覺得此網路學習平台有甚麼優點或缺點?</li> <li>3. 如果你是設計此網路學習平台的人，你覺得怎樣可以讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組討論 Cool English 網有甚麼上課沒講到的額外功能</li> <li>2. 分組討論此一網學習平台的優點和缺點</li> <li>3. 討論如果自己設計此一網，可以怎樣讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣。</li> <li>4. 分組報告以上討論內容</li> </ol>		

## 本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		Gimkit		教學期程	第 8 週至第 13 週	教學節數	6 節 240 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	<p>【資訊】</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【社會】</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>3c-III-3 主動分擔群體的事務,並與他人合作。</p>					
	學習內容(校訂)	Gimkit 網站的答題與互相出題練習。					
學習目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Gimkit 學習網站用法及功能。</li> <li>2. 能操作 Gimkit 學習網站回答老師出的題目。</li> <li>3. 利用 Gimkit 互相出題並答題。</li> <li>4. 能統整 Gimkit 的優缺點,並列出改良方法。</li> </ol>					
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 看完使用教學影片後,你知道 Gimkit 要如何登入嗎?</li> <li>2. (承上) Gimkit 如何進入答題遊戲?</li> <li>3. 如何取得 Gimkit 遊戲的勝利?(答題可賺錢、錢最多的勝利)</li> <li>4. 哪些功能可以幫助你答題和取得勝利?</li> <li>5. 請輸入遊戲代碼進入 Gimkit 遊戲</li> <li>6. 請在遊戲中依老師指示試用輔助答題的各種功能。</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細觀察老師示範找到學習平台</li> <li>2. 仔細觀看 Gimkit 說明影片</li> <li>3. 實際操作搜尋 Gimkit</li> <li>4. 依據教學影片回答 Gimkit 遊戲中輔助答題功能</li> <li>5. 在 Gimkit 中輸入答題遊戲代碼</li> <li>6. 依老師指示依序實際操作 Gimkit 答題。</li> </ol>		口頭問答 實作評量(登入操作學習平台) 分組報告	Gimkit 網站 使用教學影片 筆電

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)

	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. 請看老師示範如何申請 Gimkit 製作題目帳號</li> <li>8. 請自行申請 Gimkit 並登入</li> <li>9. 待會兒我們會製作題目，你覺得自己製作學科題目、互相答題對於學習有甚麼幫助？</li> <li>10. 現在老師示範如何製作 Gimkit 題目，並請你們試試看。</li> <li>11. 現在請將你製作的題目代碼，創建遊戲給同一組的其他同學玩。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細看老師示範 Gimkit 平台申請帳號</li> <li>4. 登入 Gimkit</li> <li>5. 回答製作題目、互相答題對於學習的益處</li> <li>6. 看老師示範，並自己製作 Gimkit 題目</li> <li>7. 分組進行 Gimkit 遊戲，輪流使用組員製作的題目。</li> </ol>		
	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 Gimkit 網時，你有發現甚麼上課沒講到的額外功能？</li> <li>2. 你覺得此網路學習平台有甚麼優點或缺點？</li> <li>3. 如果你是設計此網路學習平台的人，你覺得怎樣可以讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣？</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 分組討論 Gimkit 網有甚麼上課沒講到的額外功能</li> <li>6. 分組討論 Gimkit 網學習平台的優點和缺點</li> <li>7. 討論如果自己設計均一網，可以怎樣讓它變得更對學習有幫助、更引起學生興趣。</li> <li>8. 分組報告以上討論內容</li> </ol>		

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		網路探索學習	教學期程	第 14 週至第 20 週	教學節數	7 節 320 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	【資訊】 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。				
	學習內容(校訂)	網路資源學習之內容並記錄、報告學習歷程，以及展示表演。				
學習目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識網路探索時須注意的事項以及資訊素養。</li> <li>2. 能操作 google 並搜尋自己要探索的項目。</li> <li>3. 利用簡報報告自己學習歷程。</li> <li>4. 表演或展示學習成果。</li> </ol>				
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
		3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 網路具備甚麼功能？我們可以怎麼利用它？</li> <li>2. 使用網路探索時，要小心甚麼？</li> <li>3. 這兩堂課我們將自己探索學習有興趣的內容，例如喜歡籃球可以看籃球教學影片、喜歡摺紙可以看影片學習。</li> <li>4. 請用簡報將你搜尋的關關字、學習的網站網址、學習的項目等等學習歷程用 PPT 記錄下來，日後報告。</li> <li>5. 我們將在期末發表時讓同學上台表演，如有遇到困難要盡快找老師幫忙。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 回答並認識網路使用須知，以及應具備的資訊素養</li> <li>2. 仔細聽老師說明後，開始網路探索自己有興趣的學習內容</li> <li>3. 將老師提到的學習歷程用 PPT 記下</li> </ol>	口頭問答 個人上台 PPT 報告 實作評量(表演)	Google 搜尋 筆電
		2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請依序上台報告學習歷程</li> <li>2. 請在報告完學習歷程後開始進行表演或展示學習成果</li> <li>3. 小朋友們報告完後，你覺得誰的學習(搜尋)方式令你印象深刻，或是值得學習？</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依序上台 PPT 報告學習歷程</li> <li>2. 展示或表演學習成果</li> <li>3. 互相觀摩並分享他人學習歷程的優點</li> </ol>		

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)

	<p>4. 你覺得哪些項目特別適合用網路學習、哪些項目可能效果不是那麼好呢？</p>	<p>4. 思考回答網路學習較適合及不適合的學習項目</p>		
--	--	--------------------------------	--	--

◎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。