

臺南市公立安定區南興國民小學 114 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(21)節
彈性學習課程 四類規範	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-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。 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。 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、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。 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	■國語文 ■英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 ■數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引				□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 ■閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育
總結性 表現任務	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、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。 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。				
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)					
撲克牌大戰 (4) 探索問題 ➡ 認識自學平台 (12) 探索問題 ➡ K 歌之王 (5) 探索問題					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

本表為第一單元教學流設計/(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)	N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。			
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？
		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
		2	1. 因數/倍數撲克牌大戰。 2. 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。	1. 自製大型撲克 牌 2. 因倍數卡片

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

單元名稱		認識自學平台	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)	N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。				
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 自選編教材或學習單
		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 https://www.junyiacademy.org/ 教育部因材網 https://adl.edu.tw/HomePage/login/PAGAMO https://www.pagamo.org/
		10	1. 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。 2. 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。		

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共 3 個單元)

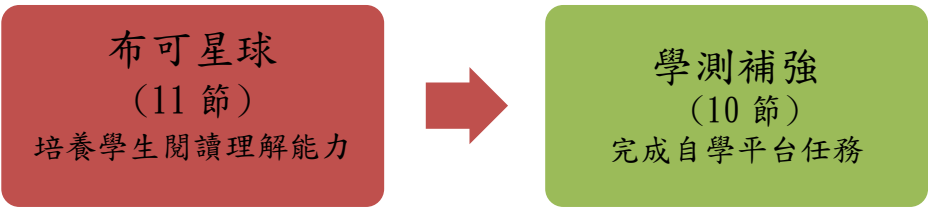
單元名稱		K 歌之王	教學期程	第 17 週至第 21 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				
	學習內容(校訂)	Ae-III-1 簡易歌 謠、韻文、短 文、故事及短劇。				
學習目標		透過 K 歌之王競賽以及酷英網(COOL ENGLISH)的運用，鼓勵學生自主練習英文歌曲，從遊戲中學習英語，並樂於學習。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單	
	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) https://www.coolenglish.edu.tw/	
	4	1. 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。			

◎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 114 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(20)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。 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	☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 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	1. GOOGLE 文件共作簡報與分享 2. 布可星球網站挖掘能量 3. 完成教育部因材網學測考古題 4. 完成自學任務				

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)



本表為第一單元教學流設計/(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	11 節 440 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	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				
	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 自選編教材或學習單
		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 https://read.tn.edu.tw/

本表為第二單元教學流設計/(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 21 週	教學節數	9 節 360 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 什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		10	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。	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 3. 點亮星空圖	1. 教育部因材網 學測考古題 2. 自學任務

◎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。