

學習主題名稱 (中系統)	數位說故事	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(22)節
彈性學習課程 四類規範	1. 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	關係：指導學生運用數位閱讀策略和技巧，探究故事中人事物之關聯，並能以雲端數位平台分享作品並提出個人想法。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。				
課程目標	透過電腦或平板操作、資料收集、網頁瀏覽、訊息整合的學習歷程，學生運用數位閱讀策略和技巧，分享故事結構。				
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 type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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
表現任務 須說明引導基 準：學生要完成 的細節說明	數位說故事 透過網路數位書籍故事中的內容閱讀後，能以文書軟體有系統地整理出故事架構及想法撰寫出讀後小專題報告，並將作品分享/發表於雲端硬碟提出報告。				
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)					
<div><div>打開數位閱讀寶庫(5節) 網路連線狀態下指導學生不同 形式的數位化文本之網路平台</div><div>➡</div><div>故事摘要說分明 (6節) 搜尋資料、文本以進行數 位閱讀活動</div><div>➡</div><div>點讀E化故事書 (6節) 資料分析、歸納</div><div>➡</div><div>數位說故事 (5節) 以文書軟體有系統地整理出 故事架構，完成讀後心得專 題報告，並將作品分享/發表 於雲端硬碟。</div></div>					

本表為第 1 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		打開數位閱讀寶庫	教學期程	第 1 週至第 5 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	國 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		應用數位閱讀平台提昇文本思考能力。				
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
		5	引導學生以 OPNEID 帳號在網路連線狀態下利用搜尋進入閱讀數位平台，讓學生運用不同形式的數位化文本之網路平台。內容包括多媒體、電子書、網頁內容、電子郵件、新聞討論群等不同形式的數位化文本。並討論個人帳號的使用與保護以及網路操作規範。	1. 學習活動一： 操作中英文打字與鍵盤 (桌上型電腦與平板) 2. 登入瀏覽器並找到 Hami 書城中适合自己程度之書籍進行閱讀。 3. 登入布可星球進行閱讀認證 4. 能理解個人帳號保管與網路規範	1. 熟悉電腦及平板中、英文輸入操作 2. 能 OPNEID 帳號登入 Hami 書城、布可星球。 3. 能獨立操作平台介面進行閱讀與認證 4. 能建立帳號使用的好習慣並遵守網路禮儀	Hami 書城 布可星球

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		故事摘要說分明	教學期程	第 6 週至第 11 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	國 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		能依學習需求選擇適當的閱讀媒材，了解如何利用數位學習管道獲得文本資源。				
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
		6	指導學生透過電腦或平板操作、資料收集、網頁瀏覽、 訊息整合的學習歷程，指導學生運用數位閱讀策略和技巧， 辨識正確訊息，整合資訊等學習歷程。 1. 「連結」學生能在的數位資源中，連結到合宜適切的 資訊內容。 2. 「摘要」透過自身的知識與經驗，將篩過有用的資訊 以適當的形式呈現。 3. 「評估」對所得文本進行價值性評估，提出自己的看 法與觀點。	1. 選定一本符合程度的圖書/文章報導 2. 簡述該書/文章的故事 大綱與架構 3. 闡述該書/文章的重點 4. 提出自己的看法與觀 點。 5. 在布可星球回答該書問 題。	1. 操作數位學習平台 獲得文本資源 2. 陳述閱讀文本的故 事大綱 3. 能摘要文本的重點 4. 提出對文本的感受 與看法 5. 操作布可星球進行 認證完成檢核	Hami 書城 Whiteboard padlet 布可星球

本表為第 3 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		點讀 E 化故事書	教學期程	第 12 週至第 17 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	國 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		運用閱讀策略進行數位閱讀，結合數位軟體工具撰寫心智圖並統整文本的內容架構。				
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
		6	引導學生操作數位軟體工具，紀錄閱讀的內容，表達對於閱讀文本的思考、推論與想像：結合 5W1H 於數位說故事的閱讀教學中，讓學生可以學習從六個角度將文章中的內容作有系統地整理及搭出完整的架構。 Who：書本中的人物有誰？ When：書中提及的時間為何？ Where：地點為何處？ What：描述的內容為何？ How：內容如何發展的呢？	1. 操作心智圖、whiteboard、文書軟體撰寫文字 2. 閱讀文本後依照 5W1H 分析文本內容 3. 找到書本架構的核心概念，結合心智圖或 Whiteboard 軟體，將 5W 分別寫(畫)出來。 4. 將心智圖(概念圖)插入文書軟體中，編輯排版，完成基本故事架構。	1. 能利用心智圖、whiteboard、文書軟體撰寫文字 2. 能運用閱讀策略有系統整理故事架構 3. 結合數位軟體工具撰寫文章架構 4. 運用數位軟體編輯設計，展現故事架構	Hami 書城 心智圖軟體 Whiteboard

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期(年)共 4 個單元)

單元名稱		數位說故事	教學期程	第 18 週至第 21 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	國 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。				
	學習內容(校訂)	國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		能運用文書軟體之圖形、文字與符號表達解決問題與建構知識。				
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
		5	引導學生搭配數位說故事製作結合圖文與故事文本的圖片素材，學生以雲端分享故事，藉由同儕間的觀摩分享交流達到學習的成效。 1. 教師展示故事圖(提供範例) 2. 教師依故事圖提問 以問答方式讓學生了解各元素在文章中的意義、重要性及順序性，以引導完成故事圖。		學生能仔細觀察文本內容，進而分析、組織故事內容 1. 學生朗讀故事 2. 學生修改自己的故事圖 學生自己閱讀故事，並使用故事圖理解文意。 (1) 主角特質 (2) 時間與地點的情境 (3) 主要問題或衝突 (4) 事情經過 (5) 主角的反應 (6) 故事的結局	能分析組織故事內容，並能 分享個人想法。 文書軟體

學習主題名稱 (中系統)	數位自學行動家	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：使用線上學習網站進行闖關活動，從中了解運用平台工具對學習行為的相互影響。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。				
課程目標	能使用線上學習網站進行活動，了解學習任務的行動獎勵與學習效果的影響，進而嘗試建立學習方法機制。				
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
表現任務 須說明引導基準： 學生要完成的細節 說明	我的學習軌跡(1. 線上學習網站之遊戲闖關學習記錄 2. 在線上學習網站上分析資料學習筆記 3. 學習紀錄簡報 4. 以簡報分享與發表學習歷程心得作品)				
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)					
<div><div><div>以己為筆，以腦為記 (5 節) 能使用線上學習網站進行闖關活動，了解遊戲學習任務的行動獎勵與造成的影響。</div><div>➡</div><div><div>超級筆記術 (5 節) 利用討論區檢視學習單、筆記內容。分析資料，學習筆記</div><div>➡</div><div><div>學習的印記 (5 節) 分析閱讀資料，學習將讀後心得紀錄在簡報上</div><div>➡</div><div><div>學習軌跡 (5 節) 以簡報分享與發表我的學習歷程</div></div></div></div></div></div>					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		以己為筆，以腦為記	教學期程	第 1 週至第 5 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	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 國 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。				
	學習內容(校訂)	國 Be-II-3 在學習應用方面，以心得報告的寫作方法為主。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		能依學習需求選擇合適的數位學習平臺進行學習，養成良好的數位工具學習習慣。				
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
		5	一、擬定課題任務的學習重點與流程 引導學生使用數位學習平臺資源及功能認識因材網相關操作功能： 1. 學習平台知識結構與教學媒體 2. 學習平台練習題、學生提問、單元診斷測驗 3. 學習平台作答與重複挑戰 4. 了解如何自我檢核與調整策略	一、完成因材網之指派任務： 1. 進入我的任務(定標)：以 OPENID 帳號進入因材網。 2. 利用 WQSA 學習單進行自學(擇策)：完成指派任務 3. 記錄學習重點(擇策)：學生於學習平台觀看影片、做練習題與回應老師提問進行「自學」，發現個人的難點錯誤。	1. 檢視學生操作與作答情況，了解學習難點。 2. 透過學習單討論學生紀錄的學習內容 3. 對照系統的獎勵紀錄(監評)與任務完成情況進行調整。	平板 因材網 WQSA 學習單

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

學 習 重 點	單元名稱	超級筆記術		教學期程	第 6 週至第 10 週	教學節數	6 節 200 分鐘
	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 國 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。					
	學習內容(校訂)	國 Be-II-3 在學習應用方面，以心得報告的寫作方法為主。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。					
	學習目標	學生運用數位學習平台之回饋、檢核歷程，調整學習策略或概念。					
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	
		5	一、引導學生調整學習策略： 找出學習難點，導入課堂學習(調節) 1. 引導學生了解因雄崛起與其他學習平台之遊戲闖關任務 2. 引導學生了解學習平台角色能力或技能精熟程度 3. 顯示遊戲學習任務的行動獎勵與造成的影響 二、引導學生整理並分析平台數據與預習成效 (1). 教師了解學生學習進度差異原因，並適時提醒學生掌握學習進度。 (2). 教師隨時觀看學生之因材網的診斷及學習報表變化(教師後台數據)，並檢閱筆記本，協助有效學習。	檢查是否完成指派任務(監評)： 學生能進行自我監控依此再進行自我強化。 1. 學生檢視自己之學習記錄、學習資訊及討論、答題狀況。 2. 檢視因雄崛起之配合因材網任務之遊戲闖關紀錄。 3. 筆記記錄學習弱點及困難處。	觀看系統的獎勵紀錄 (監評)	平板 因雄崛起網站 因材網	

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)					
單元名稱		學習的印記	教學期程	第 11 週至第 15 週	教學節數
學習重點	學習表現	5 節 200 分鐘			
	校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 國 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。			
	學習內容(校訂)	國 Be-II-3 在學習應用方面，以心得報告的寫作方法為主。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。			
	學習目標	1. 學生可依學習需求選擇合適的數位學習平臺進行學習。 2. 善用數位學習平台之回饋、檢核歷程，調整學習策略或概念。 3. 善加運用數位工具養成良好學習習慣。			
		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？
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		5	1. 引導學生分析因雄崛起的遊戲類型 (1) 遊戲的主題 (2) 遊戲的操作方法 (3) 遊戲中如何贏得勝利 2. 介紹一小時玩程式平台 (1) 引導學生熟悉操作 (2) 讓學生嘗試依照指示進行積木操作 3. 引導學生瞭解不同的積木有不同的功能 4. 讓學生操作不同的積木完成程式遊戲	1. 分析因雄崛起遊戲的類型 2. 因雄崛起上過關的方式 3. 能操作進行一小時玩程式 4. 能說出積木在遊戲中的作用 5. 能依照任務要求放置積木 6. 能讓程式順利運作	學生能說出遊戲的主 題、操作方式以及通關 條件 觀看系統的獎勵紀錄 (監評) 學生能運用一小時玩程 式平台操作程式積木

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		學習分享家	教學期程	第 16 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	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、數合資訊的數位閱讀能力。 國 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。				
	學習內容(校訂)	國 Be-II-3 在學習應用方面，以心得報告的寫作方法為主。 國 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。				
學習目標		能使用簡報紀錄一小時玩程式闖關心得				
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
		5	一、指導制定小組討論之報告內容、流程與方式 1. 回顧本學期因雄崛起/一小時玩程式的闖關歷程 2. 能在小組內分享心得 二、簡報功能說明 1. 讓學生將分享的心得記錄簡報上： 內容包含： (1) 因雄崛起/一小時玩程式的什麼遊戲 (2) 這個遊戲要如何玩 (3) 過關的條件是什麼 (4) 我用什麼方法通關 2. 給予同儕互評，3 點優點及 1 個待改進。	一、認識簡報功能 二、將遊戲闖關心得紀錄在簡報上 1. 將 PPT 的內容報告給同學聽。 2. 能說出同學作品的優缺點。	觀看系統的獎勵紀錄 (監評) 在 PPT 簡報上完成因雄 崛起或一小時玩程式 之闖關心得紀錄。 運用簡報展示自己的學 習心得並分享	平板 因雄崛起網站 一小時玩程式