

說課：

(一) 課程內容：

本單元親近生活中的歷史，是為了讓學生看到生活中的歷史，生活中的歷史有很多，包含老舊的建築、房屋、年代久遠的古蹟、甚至是學校的歷史故事等等，我讓學生挑選的主題是古蹟，以身邊的古蹟作為報告重點，不論是在地的或是自己曾經去旅遊過的都可以，透過蒐集資料、整理重點、製作報告的過程中，對這些古蹟歷史有更深的了解。

(二) 課程進行方式：

學生自學：讓各組先決定報告主題，接著請學生回家蒐集資料、圖片放在jamboard上。

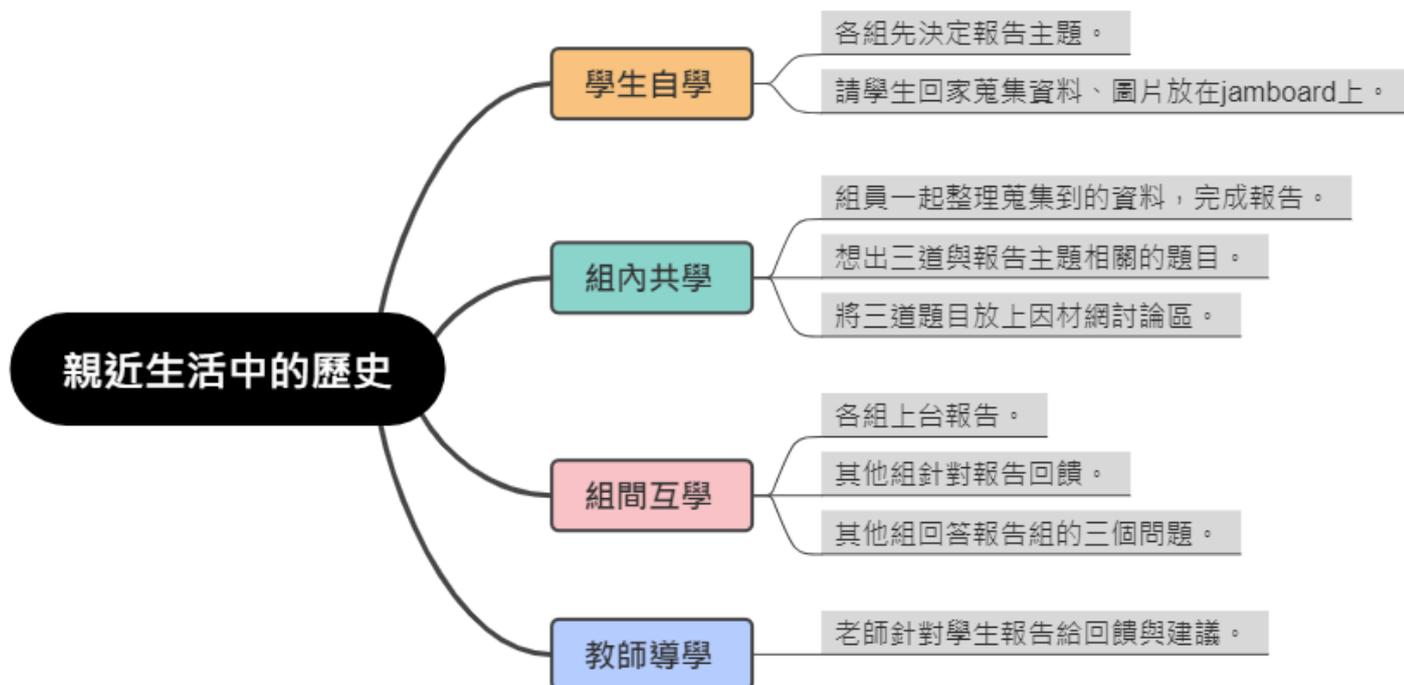
組間共學：組員一起整理蒐集的資料，討論所需的內容及呈現方式，並將其排版成報告格式，並且想出三道與自己報告主題相關的題目，將設計好的題目放進報告中，並且到因材網討論區留言給老師。

組間互學：各組上台報告自己組別的內容，其他同學可發問或提出想法，且其他組別必須針對報告組別所設計的一道題目做回答。

教師導學：對學生報告給予回饋，包含內容、排版、問答以及上台的台風及口條等，給予報告上可改進的部分，讓學生可於下次的報告更加進步。

綜合活動：將學生剛剛設計的題目，做成QUIZIZZ的遊戲，讓學生可以用自己設計的題目進行比賽。

(三)課程架構(心智圖)：



新北市112年度數位學習創新教案設計

服務學校	瑞芳國小		設計者	郭卉庭
領域/科目	社會		實施年級	6
單元名稱	親近生活中的歷史		總節數	共__2__節 本次為第__2__節
設計依據				
學習重點	學習表現	<p>地 3d-V-2 小組合作共同執行解決問題的策略，並發表執行成果。</p> <p>歷 1c-IV-2 運用歷史資料，進行歷史事件的因果分析與詮釋。從多元觀點探究重要歷史事件與人物在歷史中的作用與意義。</p> <p>社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。</p> <p>3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p> <p>3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p>	核心素養	<p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p>
	學習內容	<p>地 Ca-IV-3 聚落地名以前的命名與環境、族群文化的關係。</p> <p>地 Aa-V-5 問題探究：解決問題的策略與步驟。</p> <p>Ca-II-1 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。</p> <p>3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>		
議題融入	實質內涵	<p>人 E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p>		
	所融入之學習重點	<p>1. 於分組討論過程中，試著聆聽他人意見，合力完成組別共同討論作業。</p> <p>2. 尊重、包容每個人的看法跟意見。</p> <p>3. 不要對別人的發表加以批評，可以試著找出與自己的想法不同的地方。</p>		
與其他領域/科目的連結	綜合			
教材來源	翰林電子書、自編教材			
教學設備/資源	大屏、IPAD、翰林電子書			
使用軟體、數位資源或 APP 內容	<input type="checkbox"/> VIVO CLASS <input type="checkbox"/> TBL <input type="checkbox"/> CLASSROOM GO <input checked="" type="checkbox"/> 其他： <u>JAMBOARD</u> 、 <u>因材網</u> 、 <u>QUIZIZZ</u>			

學習目標			
1. 探索個人與歷史的關聯。 2. 學習維護身邊歷史的行動策略。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	教學技巧 (學習重點)	時間 (分)	使用 VR/AR、軟體、數位資源或 APP 內容(含名稱)
[引起動機]			
我們的生活中，所有的東西都有歷史的痕跡，從以前到現在，很多東西都變得不太一樣，請舉例一下生活中有哪些景、物變得不太一樣了呢？	讓學生試著發現生活中歷史的痕跡。	5分	翰林電子書
[發展活動]			
學生自學			
讓各組先決定報告主題，接著請學生回家蒐集相關資料、圖片放在 jamboard 上。	蒐集自己主題相關的資料，並且能提取出需要的重點。	無	JAMBOARD
組內共學			
1. 先進行組員工作分配，請 組長 工作分配單填寫完成。 2. 組員進行討論，將所有組員找到的資料進行統整，整理出需要的重點，決定報告的架構跟風格，最後將內容進行排版、背景美化等等。	組員進行討論，將蒐集的資料進行統整，完成報告內容。	35分	JAMBOARD
組內共學(觀課節次開始)			
1. 請各組討論出三道與自己報告內容相關的題目。 2. 請將三個問題放入報告中，並將報告完成。 3. 請 記錄長 將三個問題傳到因材網討論區。 4. 請 副組長 完成組內自評表。	組員共同討論出三道跟自己報告內容有關的題目。	10分	JAMBOARD、因材網
組間互學			
1. 各組 報告長 上台報告自己組別的內容，其他同學可發問或提出想法。 2. 其他組別針對報告組別所設計的三道題目做回答。 3. 每組報告完後，各組討論一分鐘，分析報告組別的優劣，並請 檢核長 完成組間互評表。	各組專心聆聽並回答問題，也可從中提醒同學一些錯誤的地方。	15分	JAMBOARD
教師導學			
對學生報告給予回饋，包含內容、排版、問答、上台報告的台風、口條等，給予報告上可改進的部分，讓學生可於下次的報告更加進步。	老師針對報告內容給予回饋與補充，讓孩子能有更多收穫。	5分	JAMBOARD

[綜合活動]

將五組學生設計的三道題目，總共15題，放上 QUIZIZZ，讓學生可以用自己設計的題目進行比賽。

讓孩子用自己設計的題目進行比賽，除了自己組別的題目，也要認真聆聽其他組的報告。

10分

QUIZIZZ

教學
成果

(照片、學生成品，不限張數)

安平古堡

位於：
台南市安平區國勝路82號

說明：學生設計報告內容1

(照片、學生成品，不限張數)

建立時間

西元1624年 至今已399年，於2024年滿400年

創造者

荷蘭人

說明：學生設計報告內容2

教學
成果

(照片、學生成品，不限張數)

故事由來

荷蘭人於西元1624年，在安平建造了「熱蘭遮城」。也就是現在的安平古堡。之後鄭成功來台驅荷，並將此地改名為安平。

1683年，臺灣的政治中心移至府城內，進而逐漸喪失其價值。到了日治時期，內城荷式建築全毀，經過大致改建後，而成為今日的紀念館風貌。二戰後改名為安平古堡。

臺南 TAINAN

說明：學生設計報告內容3

(照片、學生成品，不限張數)

近年改變

現今的安平古堡，除了可以登高欣賞安平古堡全景外，還能眺望安平區街景與遠方的海岸風光。而古砲遺牆外，還保有一處荷蘭時期的古井遺跡，仍可見其層層磚砌的結構。

許多人以為白色瞭望台是古蹟，其實真正的遺址只剩下一道城牆而已。

說明：學生設計報告內容4

教學
成果

(照片、學生成品，不限張數)

周邊景點

1. 安平老街
(距離安平古堡約210公尺)

2. 四草綠色隧道
(距離安平古堡約5.6公里)

3. 安平樹屋
(距離安平古堡約230公尺)

說明：學生設計報告內容5

(照片、學生成品，不限張數)

說明：

<p>教學心得與省思</p>	<p>訓練孩子使用 jamboard 共作，完成自己組別的主題報告，其實以前也做過類似的報告，那時候發現孩子最常見的問題，就是會將維基百科查到的資料未經整理就全部貼上來，這次告訴他們，內容要精簡，不用多，但要介紹到重點，孩子經過幾次調整後，報告內容都還不錯，甚至在排版跟設計上，超乎我的想像，做的比我想的還要美觀。</p> <p>讓孩子自己設計題目的發想，是因為之前發現別組在報告的時候，其他組別的孩子會有那種反正現在沒我的事的想法，所以我可以不用聽，反正還沒輪到我。</p> <p>希望他們能認真聽別組的報告，最好的方法就是提問跟報告有關的問題，但從老師來發想好像也只有老師在思考，而且一組幫忙想三個問題有點累，讓孩子自己想題目，不但比較有趣，孩子也會在出題的過程中更進一步檢視自己的報告內容，看自己的出題是否符合報告內容，也有人會故意從內容中出一些較難的題目，來考倒同學。</p>
<p>參考資料</p>	<p>翰林版六上社會</p>
<p>附錄</p>	

座位表：

20	████████
23	3
6	19

16	12	14
24	1	10

████████	7
22	26
4	2

21	████████
18	5
8	17

████████	15
25	11
9	13

黑板

附件一

科技輔助自主學習合作分組小組工作分配單

組別：第一組 第二組 第三組 第四組 第五組

學習重點：認識生活中的歷史，選出一個古蹟作為主題完成報告。

組內工作分配表：(請各小組成員討論後填入姓名)

編號	代號	分配任務	學生姓名
1	組長	領導小組成員討論、並且分配組內工作。	
2	副組長	確認組內組員工作進度並完成組內自評表。	
3	記錄長	做資料統整及記錄討論事項。	
4	報告長	上台報告，說明組別報告含意。	
5	檢核長	確認他組工作進度並完成組間互評表。	

附件二

科技輔助自主學習合作小組自評規準評分表

評分組別：第一組 第二組 第三組 第四組 第五組

學習重點：幫自己組別的報告進行評分。

自評標準：(請評分同學逐條確認)得分為 1-6

順序	檢查確認	評分標準	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	報告內容是否完整(古蹟地點、時間、建造人、故事由來、近年改變、周邊景點，符合一樣1分，全部都有做到6分。)	
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是否有放圖片(圖片越多，分數越高。)	
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	排版是否美觀(覺得很棒6分，覺得很隨便1分。)	
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	三個題目設計是否用心(1題2分)	
5	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	上台報告者是否有注意音量並清楚說明內容(1-6分)	

附件三

科技輔助自主學習合作小組互評規準評分表

評分組別：第一組 第二組 第三組 第四組 第五組

學習重點：針對其他小組的報告進行評分。

互評標準：(請評分同學逐條確認)得分為 1-6

順序	檢查確認	評分標準	1	2	3	4	5
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	報告內容是否完整(古蹟地點、時間、建造人、故事由來、近年改變、周邊景點，符合一樣1分，全部都有做到6分。)					
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是否有放圖片(圖片越多，分數越高。)					
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	排版是否美觀(覺得很棒6分，覺得很隨便1分。)					
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	三個題目設計是否用心(1題2分)					
5	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	上台報告者是否有注意音量並清楚說明內容(1-6分)					
總分							

說課：

(一)課程內容：

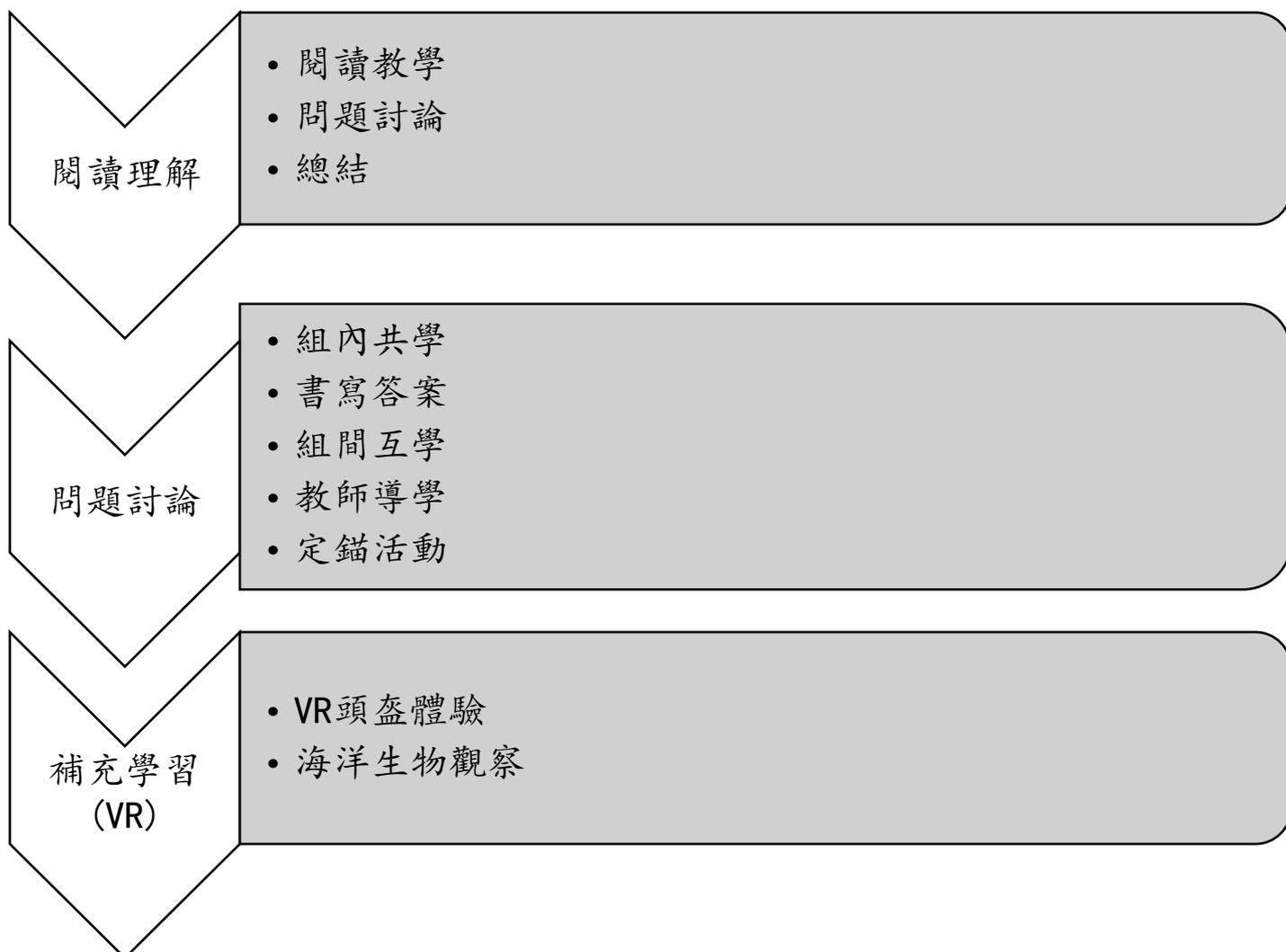
本單元主題為海洋保育，動物園救援了一隻海龜並協助野放，語言學習內容包含日常作息單字、句型。

此課程延伸課本主題，讓學生討論關於海龜的作息以及會遇到的危險，並用 VR 觀察螃蟹，增加對不同生物的觀察。

(二)課程進行方式：

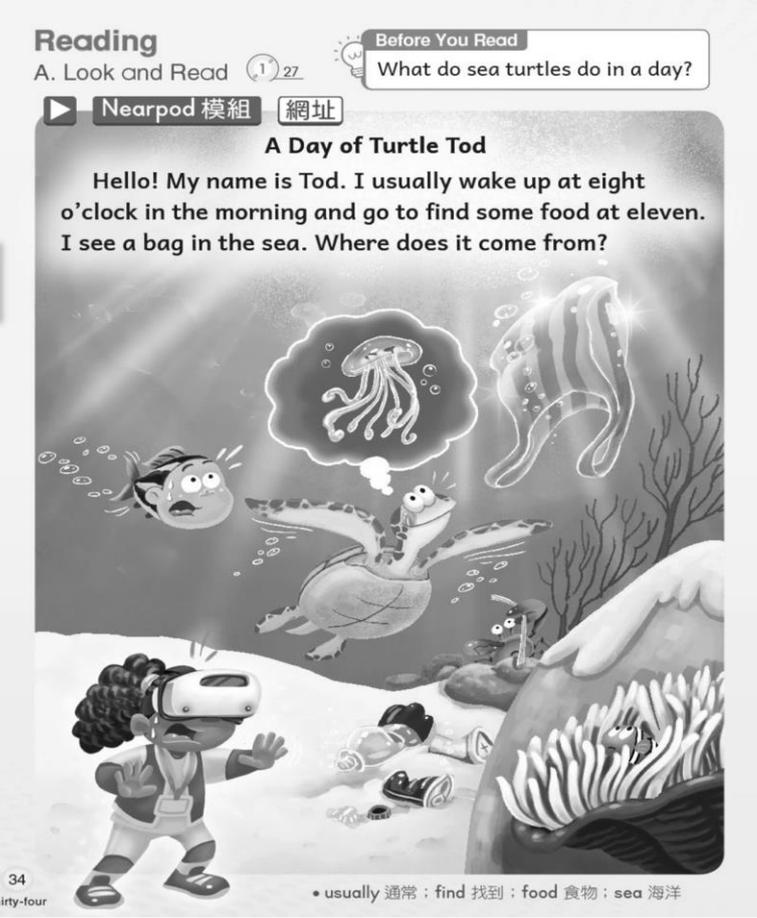
學生已完成文章內容的學習，透過問題討論（組內共學）及分享（組間互學）。再由教師引導（教師導學），達到學習的目的。

(三)課程架構（心智圖）：



新北市112年度數位學習創新教案設計

服務學校	瑞芳國小	設計者	曾毓婷
領域/科目	英語	實施年級	五年級
單元名稱	A Day at the Zoo	總節數	共__3__節 本次為第__2__節
設計依據			
學習重點	學習表現	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-7 能做簡易的回答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。 4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。	核心素養 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
	學習內容	Ab-III-4 句子的語調及節奏。 Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞。 Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。	
議題融入	實質內涵	環境教育 環 E3 瞭解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	
	所融入之學習重點	2-III-7 能做簡易的回答和描述。	
與其他領域/科目的連結			
教材來源	潮來潮往、永續共榮：海洋生物教育 (cloud.edu.tw)		
教學設備/資源	HTC focus 3、iPad、大屏		
使用軟體、數位資源或 APP 內容	<input checked="" type="checkbox"/> VIVO CLASS <input type="checkbox"/> TBL <input type="checkbox"/> CLASSROOM GO <input checked="" type="checkbox"/> 其他：教育大市集、學習吧		
學習目標			
<ol style="list-style-type: none"> 能在教師引導下大致理解文章內容。 能運用本單元單字、句型，以作息作為主題進行聽、說、讀、寫的溝通。 能理解本單元所探討的 SDGs14：水下世界所要探討的議題。 能合作完成問題討論。 			

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	教學技巧 (學習重點)	時間 (分)	使用 VR/AR、軟體、數位資源或 APP 內容(含名稱)
學生自學			
<p>【第一節】</p> <p><u>閱讀教學</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放音檔。 2. 學生先默讀第一次，不做任何記號。 3. 教師播放音檔，學生專心並確實跟指。 4. 教師播放音檔，學生聆聽並圈出陌生的字詞。 5. 學生根據前後文判斷字義，並兩兩討論。 6. 組內討論字義。 7. 學生提出討論後還是不清楚的字詞，教師講解。 <p><u>問題討論</u></p> <p>教師帶讀文章內容並進行討論，鼓勵但不限於英文回答。先由教師提問，給一分鐘組內討論後，教師抽人回答。</p> <p>(1) Why does Turtle Tod see a bag in the sea? (2) Why do they need to be careful? (3) How can we help them?</p> <p><u>總結</u></p> <p>教師將今日討論內容進行總結。</p>	聆聽時，能正確跟指。	20' 15' 5'	電子書
 <p>The screenshot shows a reading activity page. At the top, it says 'Reading' and 'A. Look and Read'. Below that, there's a 'Before You Read' section with a question: 'What do sea turtles do in a day?'. The main text is 'A Day of Turtle Tod' and reads: 'Hello! My name is Tod. I usually wake up at eight o'clock in the morning and go to find some food at eleven. I see a bag in the sea. Where does it come from?'. The illustration shows a VR character in the foreground and a sea turtle (Turtle Tod) in the background, surrounded by jellyfish and coral. At the bottom left, there's a page number '34' and 'irty-four'. At the bottom right, there's a legend: '• usually 通常; find 找到; food 食物; sea 海洋'.</p>			

I play with my sisters at two o'clock. It's fun, but we need to be careful.



• need 必須 ; careful 小心的

素養提問

It's nine thirty at night. My mom is ready to lay eggs. I can't wait to see the baby turtles.



• lay 產 (卵 / 蛋)

B. Read and Match

Sequence 1 2 3



a I wake up.

b I play with my sisters.

c My mom lays eggs.

d I go to find some food.

a

8:00 AM

11:00 AM

2:00 PM

9:30 PM

After You Read

Why do the sea turtles need to be careful? How can we help them?

• why 為什麼 ; them 他們

[引起動機]

<p>【第二節】 1. 複習上次課程內容： 學生朗讀文章。</p>	<p>能用正確的語調朗讀文章。</p>	<p>2'</p>	<p>電子書</p>
--	---------------------	-----------	------------

[發展活動]

<p>上節課已對題目有初步的討論，學生有基本的概念。</p>			
--------------------------------	--	--	--

組內共學

<p>教師使用學習吧開啟檔案，使用 Vivo Class 投給學生，學生組內討論問答题答案。線索提供在簡報內，學生討論後由一人代表書寫在平板上。</p> <p>1. What does turtle Tod do in a day? 2. Why so the turtles need to be careful? 3. How can we help them?</p>	<p>學生能書寫課堂中所學的句子</p>	<p>10'</p>	<p>學習吧 Vivo Class</p>
---	----------------------	------------	---------------------------

組間互學

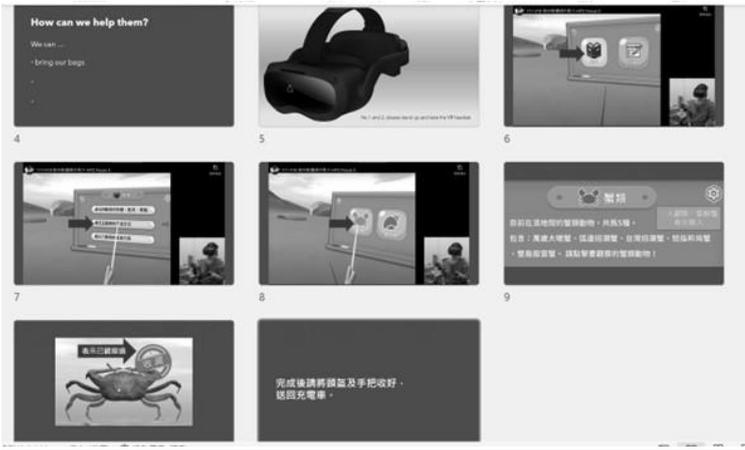
<p>學生每討論一題，教師立即投影學生答案並請整組起立朗讀。其他組別需針對該組答案檢核概念及語言的正確性。被討論的組別經修改後，全班將答案寫在筆記本上。</p>	<p>學生能說出課堂中所學的句子</p>	<p>18'</p>	
--	----------------------	------------	--

教師導學

<p>1. 每完成一題，教師提醒學生常錯部分，並針對答案提出討論。 2. 全部題目完成討論後，請學生兩兩練習問答，練習完畢須排隊讀給教師聽。完成後交上筆記本，協助尚未完成的同學。</p> <p style="text-align: center;">【本節課結束】</p>		<p>10'</p>	
---	--	------------	--

[綜合活動]

<p>【第二節】 1. 學生拿取頭盔 2. 學生互相協助戴頭盔 3. 每位同學十分鐘， 補充學習使用 VR 頭盔教材：潮來潮往、永續共榮：海洋生物教育教材的單元五 讓學生觀察不同的蟹類，並了解環境永續發展的重要性。</p>	<p>學生能透過觀察蟹類的生活了解人類的行為跟環境保育息息相關</p>	<p>5 20</p>	<p>HTC focus 3 教育大市集：潮來潮往、永續共榮：海洋生物教育教材的單元五</p>
--	-------------------------------------	----------------------	---



【本節課結束】

<p>教學成果</p>	<p>(照片、學生成品，不限張數)</p>	<p>(照片、學生成品，不限張數)</p>
	<p>說明：</p>	<p>說明：</p>
<p>教學成果</p>	<p>(照片、學生成品，不限張數)</p>	<p>(照片、學生成品，不限張數)</p>
	<p>說明：</p>	<p>說明：</p>
<p>教學心得與省思</p>		
<p>參考資料</p>		
<p>附錄</p>		

附件一

科技輔助自主學習合作分組小組工作分配單

班級：_____

組員座號、中文姓名：_____， _____， _____， _____

學習重點：4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

組內工作分配表：(請各小組成員討論後填入姓名)

編號	代號	分配任務	學生姓名
1	host	主持小組成員討論(引導小組成員討論)	
2	writer	彙整小組解題記錄與成果	
3	checker	檢查小組答案是否正確	
4	reviewer	紀錄小組給他組的回饋	

附件二

科技輔助自主學習合作小組自評規準評分表

學習重點：4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

自評標準：(請 checker 逐條確認)

評分標準	Q1	Q2	Q3
1. 句首是否有大寫?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
2. 句尾是否有句點?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
3. 拼字是否正確?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
4. 書寫是否端正?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
5. 顏色是否清晰?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
6. 全組是否都會念句子?	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否