

附件2





新北市109學年度國中小資訊科技優良教案徵選實施計畫

教案設計

服務學校	新北市蘆洲區成功國民小學	設計者	曾國禎
領域/科目	社會領域	實施年級	六年級
單元名稱	區域特色與發展	總節數	共 1 節， 40 分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> Chrome 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統		
設計依據Ⅲ			
學習 重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 c-Ⅱ-1體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 ● 資議 a-Ⅲ-4展現學習資訊科技的正向態度。 ● 2b-Ⅲ-2理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 	核心 素養
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 S-Ⅱ-1常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 ● 資議 H-Ⅲ-2資訊科技合理使用原則的理解與應用。 ● 科議 N-Ⅲ-1科技的基本特性。 ● Ab-Ⅲ-3自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。 ● Bb-Ⅲ-1自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。 	
議題 融入	實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> ● 海 E4認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。 ● 多 E4理解到不同文化共存的事實。 	

所融入之學習重點	● Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。
與其他領域/科目的連結	
教材來源	六上康軒社會課本 六上康軒社會教師專用課本，社會備課+，區域特色發展-環島電子大富翁桌遊-郭俊城老師
教學設備/資源	無線網路、投影機、電腦、平板電腦
使用軟體、數位資源或 APP 內容	Safari、Chorme、Jamboard
學習目標	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能舉例說明臺灣不同區域的發展特色。 2. 學生透過合作，於環島大富翁中，選出對應地區的地方文化特色。 3. 學生能說明不同地區的自然環境特點與地方文化特色的關連性。 	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
一 教學準備 (一) 電子黑板*1、環島大富翁圖片、各縣市特色圖卡數張、充氣骰子一粒、 Jamboard 放置便利貼做為棋子。		PPT
二 準備活動 (一) 學生分為四組，利用 Jamboard 並告知不同顏色的便利貼代表著不同組別。	3	Jamboard PPT
(二) 教師示範操作 1 自 START 開始。 2 擲骰子，並依照點數前進。 3 將棋子移至定點後，到後方黑板尋找地區對應的地方特色圖卡。 4 學生將所選的圖卡念出。	5	Jamboard

<p>5 回答正確之組別，加計活動分數。</p> <p>三 主要活動 (一) 各組學生輪流進行大富翁活動。</p> <p>四 總結活動 (一) 教師節算環島大富翁中小組得分情形，並針對較容易混淆的區域特色進行強化複習。</p> <p>五 評量活動 (一) 翻開習作34頁，寫下在環島大富翁活動中，最想實際體驗的地區，並說明理由。</p>	<p>25</p> <p>2</p> <p>5</p>	<p>Safari、Chorme</p>
<p>教學成果</p>		
	<p>說明: 教師示範</p>	<p>說明: 前方學生投擲骰子並告知地點</p>
		
	<p>說明: 後方學生尋找對應的特色圖卡</p>	<p>說明: 學生說明地區特色</p>
<p>教學心得與</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 施行教學時原本將棋子以沾黏的貼在畫面上，會觸發觸控螢幕的觸控感應，可改為使用 Jamboard 等電子白板軟體設計棋子。 2. 若課堂時間充裕，可讓學生自行設計各不同區域所發生的事件。 	

省思
參考資料

3. 尋找圖卡時應設計良好動線，讓活動更加順利。

蔡宜真, 陳錦堂 曾慧芬 游皓麟 劉坤昌 蔡真宜. (2020). 國民小學第七冊-社會六上. 臺北市: 康軒文教集團.

環島大富翁桌遊地圖-雙蓮國小606團隊製作

附錄

