

110至111年度新北市數位學習推動計畫

110年度數位學習創新教案設計

服務學校	德音國小	設計者	林俞呈
領域/科目	資訊教育	實施年級	五年級
單元名稱	創意聖誕卡片	總節數	共 3 節，120 分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> Chrome 系統 <input type="checkbox"/> iOS 系統 <input checked="" type="checkbox"/> Windows 系統		
設計依據			
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 ● 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 ● 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 ● 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 ● 運 p-V-1 能整合資訊科技進行有效的溝通表達。 	核心素養
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● C-I-1 事物特性與現象的探究。 ● C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 ● F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 ● F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 ● 資 T-V-1 數位合作共創的概念與工具使用。 	
議題	實質內涵	資訊教育	

融入	所融入之學習重點	<ul style="list-style-type: none"> ● 具備科技哲學觀與科技文化的素養 ● 激發持續學習科技及科技設計的興趣 ● 培養科技知識與產品使用的技能
與其他領域/科目的連結	綜合活動	
教材來源	均一教育平台、自編教材、學習吧教育版	
教學設備/資源	電腦、教學廣播系統、均一學習平台教學資源	
使用軟體、數位資源或 APP 內容	Scratch3.0、Chrome	
學習目標		
<ol style="list-style-type: none"> 1.學生能透過電腦操作，學習如何登入均一教育平台以及學習吧教育版網站。 2.學生能經由教師引導以及線上平台教學任務，創作創意聖誕卡片。 3.學生透過此課程，學會如何與人分享、與人討論。 4.學生能經由定標、擇策、監評、調節，達到自我學習的目標。 		

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
<p>【活動一】創意卡片數位平台操作 學前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師利用均一教育平台、學習吧教育版，向學生教學平台的各項操作，以及教學任務探索。 2.教師自編數位聖誕卡片講義，建置於學習吧教育版，並建立課程，邀請五年級學生加入。 3.教師派送教學任務-狐狸貓的生日卡片及生日卡片的製作範例。  <p>一、引起動機 聖誕節將至，想讓學生以聖誕節為主題，製作一個聖誕節數位卡片。</p> <p>二、綜合活動 教師使用均一平台教材，生日卡片教材以及狐狸貓的生日卡片內容，引導學生學習其內容技巧，創造一個屬於自己的聖誕卡片。</p>	<p>5</p> <p>30</p>	<p>均一教育平台網站、學習吧教育版、電腦、scratch3 桌機版 Chrome。</p> <p>均一教育平台網站、學習吧教育版、電腦 scratch3 桌機版 Chrome。</p>

1.教師引導學生觀看，聖誕卡片製作講義

定標

- ①寄送卡片的對象
 - ②挑選合適的卡片背景，並挑選嘴型有變化的角色
 - ③程式啟動後，主角能出現兩句或兩句以上祝福的話
 - ④新增一個角色當作禮物
 - ⑤禮物程式的編寫
 - ⑥在禮物設定驚喜彩蛋
 - ⑦進階禮物程式編寫(閃爍、亂飛、鍵盤招喚、多個禮物...等)
 - ⑧說祝福話的主角，嘴型要有動作，並能配合文字
 - ⑨加入自己的創意完成聖誕卡片
- 依照講義步驟及條件進行卡片製作。



擇策

- 1.教師引導學生觀看均一教學卡片製作方式及技巧，並向學生做一些基本概念的初步說明。
- 2.學生從均一生日卡片中觀看教學影片，選擇自己想要製作的技巧及策略。
- 3.學生組內彼此互相討論，小組成員提出自己對於卡片內容的看法與組內成員分享。

三、總結活動

教師針對今天引導的部分以及學生提出的問題進行回答及討論，並提醒下週即開始卡片的製作。

【活動二】創意聖誕卡片製作

一、引起動機

監評

教師針對上週上課內容，派發均一平台5分鐘學習小測驗，了解學生學習的成效。

二、綜合活動

1.教師針對測驗結果，對學生學習的迷失概念，進行澄清，讓學生能將上週學習的技巧內化成自身操

均一教育平台網站、學習吧教育版、電腦
scratch3 桌機版
Chrome。

5

均一教育平台網站、學習吧教育版、電腦
scratch3 桌機版

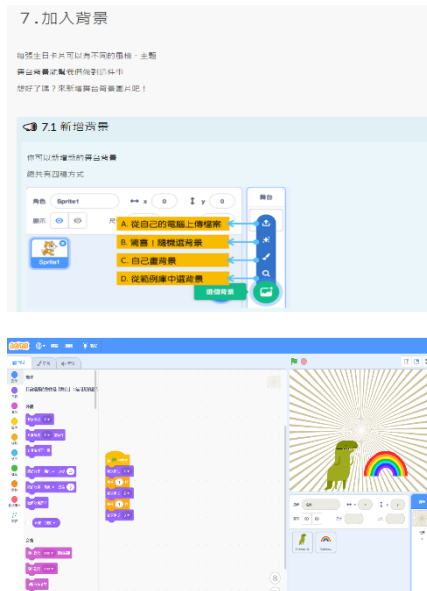
5

均一5分鐘小測驗

作能力。

2.小組成員之間進行討論，並提出自己對卡片內容呈現的想法。

3.學生開始進行卡片製作，並在有疑問時隨時提出，進行討論。



三、總結活動

教師交付學生回家思考電子卡片最後的結束呈現方式，並於下週討論及完成。

【活動三】創意聖誕卡片分享

一、引起動機

教師引導學生小組討論對於創意聖誕卡片的最後結尾呈現方式。

調節

二、綜合活動

1.學生對於前面的討論，開始製作聖誕卡片的最後內容以及完成作品。

2.教師引導小組成員，彼此分享自己製作的聖誕卡片，並說出自己設計的想法。



30

均一教育平台網站、學習吧教育版、電腦
scratch3 桌機版

5

5

30

3.學生小組及小組之間，互相欣賞其他組製作的聖誕卡片，並思考與自己不同之處。

4.學生透過欣賞組員以及其他小組的創意聖誕卡片，反思自己的製作方式，思考自己需要調整的地方，讓自己更能進步。



5.學生透過電子郵件，將做好的聖誕卡片寄給同學。

三、總結活動

教師針對所有同學的卡片，進行回饋並給予鼓勵。

學生完成的作品

5

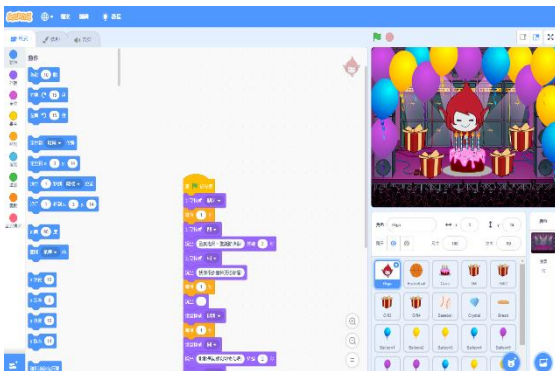


說明:均一線上自主學習

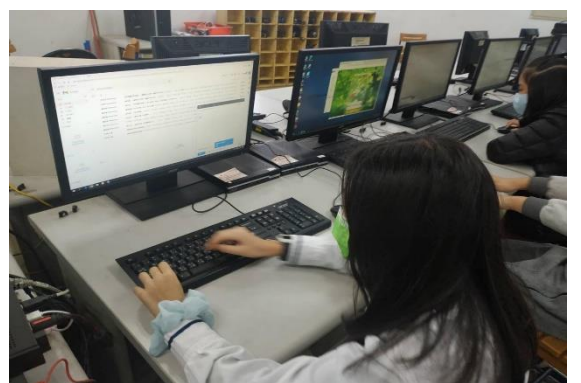


說明:學生小組討論

教學
成果



說明:學生完成作品



說明: 學生將卡片寄給同學

<p>教學心得與省思</p>	<p>修正建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在教學的過程當中，學生第一次接觸程式的時間並不長，在教師引導以及平台學習內容下，各項技巧學習到了，但將各項技巧整合的情形，還是有些許的落差。 2. 教師教學及影片教學的過程當中，未教學到程式裡角色的定位，學生在自主學過程中無法透過自主學習，做到角色定位的程式部分。 <p>教學省思</p> <p>教師在傳統教學過程當中，都是擔任直接教，學生學的角色，透過學生自主學習的方式，教師在課程與教學中以學生為學習的主體，從一個單向知識的傳輸者，轉化成一個教學的引導者，教師訂定目標，透過學生的自主學習、自主測驗，來更加了解學生的問題。</p> <p>期許在未來的課程當中，可以將其修正建議融入，並讓孩子有更多學習的時間，期待呈現出來結果能補足上述待修正問題。</p> <p>教師若能嘗試在不同的學生學習任務上給予自主學習的教學設計，不但有助於學生學習，也能讓教學更多元、更具創意與樂趣。</p>
	<p>參考資料</p>