

附件2

111至112年度新北市數位學習推動計畫

111年度數位學習創新教案設計

服務學校	新北市新興國小	設計者	陳俊偉
領域/科目	英語	實施年級	五
單元名稱	尋找秘密基地	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 type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統		
設計依據			
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 ● 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 ● C2-1-4 能有節奏地說出簡易句型的句子。 	核心素養 <ul style="list-style-type: none"> ● B2科技資訊與媒體素養 ● 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 	
議題融入	實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> ● 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 ● 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 	
	所融入之學習重點	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 	
與其他領域/科目的連結	資訊		
教材來源	自編		
教學設備/資源	<ul style="list-style-type: none"> ● 硬體需求：iPad、網際網路連線。 		
使用軟體、數位資源或 APP 內容	新北市親師生平台\教育部專區\密逃遊戲翻轉平台		
學習目標			
<ul style="list-style-type: none"> ● 能熟悉並更認識習過之英文單字。 ● 能團隊合作思考解題，及組合找出最後答案。 ● 能理解密室逃脫遊戲設計原則及遊戲進行方式。 ● 學生能嘗試自行設計過關遊戲。 			

cipher)，是一種以格子為基礎的簡單替換式密碼。學生從提示頁中找出字母，理解組成單字：(hands)。

- 2.終極密碼戰：秘密基地裡為了資訊安全，採用特殊的加密法傳遞訊息，每個成員會選擇一個神祕數字，原文中的每個英文字母，皆會依照爛密數字往後推算，換成另外一個字母。請問若大新傳來的訊息是“ZJLYA”，他是想說什麼關鍵字？
(secret)



- 3.Orca come from：學校朝陽樓穿堂新建景觀意象工程，包含宇宙及地球探險，答案就在裡面(@)



- 4.真相就在神祕壁畫中-知識隨手可得：掃以下QRcod完成拚圖可找出單字，了解為何知識隨手可得。(library)



- 5.每周一句：學校興光大道公布欄每周一句上面隱藏的字母到底是甚麼單字呢？(star)



6. 關鍵密碼：解出學校運動會吉祥物所在之關鍵數字(30)



7. 完成學習單，從單字組成句子找出秘密基地之任意門所在位置
(圖書館星際探險書籍P30)

【綜合活動】

《活動三》解謎遊戲回饋

1. 密室逃脫解謎遊戲結束，老師檢視各組過關情形。
2. 請學生發表過關心得，前3組解謎技巧分享。
3. 老師各題解析，並分享設計過程，鼓勵學生課後延伸創作，設計密室逃脫遊戲。

～本單元結束～

5分鐘

密逃遊戲翻轉平台

教學成果



說明：老師活動進行說明



說明：學生解謎過程指導



說明：學生解謎並於學習單紀錄



說明：校園場域解謎過程

**教學心得與
省思**

1. 本次教學活動設計搭配英語科教學，結合課程單字學習，讓學生從活動中更認識課程所學，在不同的地方如何呈現。
2. 體驗不同的學習活動，運用資訊科技，從遊戲中學習，印象深刻，收穫也加倍。
3. 透過分組討論解謎闖關，互相激盪，團隊合作，貢獻己力以完成目標。

	<p>4. 能嘗試自行設計有趣富創意的遊戲。</p> <p>5. 線上很多相關資訊科技學習資源，網路資源不是玩遊戲而已，讓學生建立正確觀念，很多資源可協助學生自主學習。</p>
參考資料	<ul style="list-style-type: none">● 親師生平台\教育部專區\密逃遊戲翻轉平台
附錄	