

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	新北市板橋區海山國小		設計者	張琬琪
領域/科目	社會領域		實施年級	三年級
單元名稱	第四單元-生活與工作的轉變 4-1生活的變化		總節數	共 3 節，120分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android 系統 <input checked="" type="checkbox"/> Chrome 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統			
設計依據				
學習 重點	學習表現	● 3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。	核心 素養	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。
	學習內容	● Cc-II-1 各地居民的生活與工作方式會隨著社會變遷而改變。		
議題 融入	實質內涵	● 科技教育-科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係		
	所融入之 學習重點	● Cc-II-1 各地居民的生活與工作方式會隨著社會變遷而改變。		
與其他領域/ 科目的連結	● 自然領域-環保綠建築			
教材來源	翰林版三年級下學期社會教科書、教師自編教材			
教學設備/ 資源	Ipad、桌機			
使用軟體、 數位資源或 APP 內容	翰林電子書、youtube 影片、 Classroom 平台、Wordwall 打地鼠遊戲 PaGamO、學習吧			
學習目標				
1.透過討論，能比較以前和現在的生活方式有何不同 2.查覺到社會變遷對生活方式的影響 3.理解現今社會中科技進步所導致的生活改變				

b. 學生依自己想選住的住屋形式小組討論出優點/缺點/有趣點，運用搜尋系統，完成推銷海報。

(2)推銷看業績：

a. 各組推銷員發表住屋的推銷海報，他組同學可進行提問。

b. 教師發給每人3枚貼紙，對住屋有興趣的在海報空白處貼上貼紙。統計各組貼紙得分進行總結。

c. 全班共同將住屋形式、材質、樣貌、功能進行分類，統整過去及現代的住屋形式差異，並記錄在統整表格中，將表格放於 classroom 提供學生參考。

4. 行的轉變—

(1)交通工具猜一猜：

教師準備過去與現代交通工具圖卡，請學生上台抽籤，依據抽到的工具給予三個提示並表演，台下同學正確猜出即加分。

(2)猜完圖卡，試著分類，小組分享分類方式。

(3)教師帶領全班共作，引導分為過去、現代的交通工具，或是過去現代都仍有，但存在性質改變的工具，如自行車、牛車等。

(4)全班共同將住屋形式、材質、樣貌、功能進行分類，討論過去及現代的住屋形式差異，並記錄在統整表格中，將表格放於 classroom 提供學生參考。

----- 【第三節開始】 -----

--

5. 育樂的轉變—

(1)時光倒流回童年

過去在教育、娛樂等活動與現代有所不同，請學生回家訪問爺爺奶奶小時候的學校生活與童玩活動，事先擬定訪問稿，設計三個問題，將訪問內容，拍成影片上傳至學習吧-三下社會。

(2)童年留聲機

全班分享長輩的求學經驗及童玩活動經驗，覺察與討論過去與現代的教育方式、娛樂休閒方式差異。

(3)童玩同樂會

教師指定幾位同學擔任關主，學生自備一樣童玩或現代玩具。進行簡易童玩闖關活動；闖關同學分享過去玩具與現代玩具的材質、玩法、人數等差異。

三、總結活動

(1)全班共同統整過去及現代的食、衣、住、

Chrome 搜尋系統

Classroom 平台

翰林三下社會電子書
youtube 影片

Classroom 平台

第3節

翰林三下社會電子書
youtube 影片
學習吧-上傳影片

Classroom 平台

行、育、樂差異，共同討論並記錄在統整表格中，提供學生參考。
 (2)教師運用 Quizizz 設計打地鼠遊戲，分辨古今食衣住行育樂等器物之不同，完成遊戲任務。
 (3)運用 PaGamO 進行4-1食衣住行過去與現代不同的進階題10題，教師並於過程中討論易錯題，學生完成學習任務。

Wordwall 打地鼠遊戲
PaGamO



說明:全班進行 PaGamO 基礎練習



說明:全班進行攻地基礎練習



說明:夥伴討論答題內容



說明:全班進行基礎攻地練習

教學成果



說明:線上教學攻地練習



說明:教師進行答題說明



說明:運用自編題目進行教學測驗



說明:兩次測驗分數正確度提升

教學心得 與省思	<p>1. 教學調整的脈絡:</p> <p>傳統教學情形，老師單純以講述法教學，學生各自有不同的吸收程度，並且為單向溝通方式；運用 PaGamO 在引起動機處先使學生有進入課程的心理準備，並以簡單影片搭配問題以使學生深入觀看影片再答題；作答過程中除了可以檢視自我的學習狀態，PaGamO 的優點在於重複運用錯題讓學生有再進步再思考的機會，滿足成長性思維的需求，讓學生能有效意識自己的努力與認真，記得答題的技巧及自己的成長。此外也可以運用在教學後適度進行檢測，讓教師了解如何加強學習弱點，扶助學生進步學習。</p> <p>2. 成效分析:</p> <p>學習成效上，透過 PaGamO 攻打土地練習，可以遊戲化學習減少不斷答題的疲倦感，運用增加土地為方法讓孩子重新將錯誤題型再次練習，對於熟悉學習內容以及有感答題能有有效的助益。因此在第四單元兩個小節中，運用 PaGamO 操作答題，並且運用複選增加答題難度，學生能達到平均77%的正確率，加之老師在中段進行錯題講解，能有效讓學生修正思維更正為正確答案，增加答題成功的成就感，對於學習判題專注思考皆能有所幫助。</p> <p>3. 教學省思:</p> <p>社會教學中，與人互動是重要的一環，運用 PaGamO 平台教學方式，試圖加強對學科的認識以及對自我的連結，在老師說明古早物品及住屋時，學生也能有觀看影片的先備知識，增加對學科學習的興趣；PaGamO 以提升學習為目的，攻打土地為輔助的方式，減少學生個別競爭感，使自我學習成為練習的目的，也能加強精熟答題成功的自信感，同儕之間也因為答題增加土地、改變地形等等讓學生的其他能力被發掘，讓同儕間可以看見不同值得學習的面向，對於班級應營、氣氛營造，PaGamO 確實能有所幫助、值得教師們使用。</p>
參考資料	無（含論文、期刊、書刊剪報、專書、網路資料、他人教學教案等）
附錄	無

附件3

【授權書】

本人參加「新北市110至111年度新北市數位學習推動計畫-110年度創新教案徵選活動」，同意將研發之教學活動設計：

(包含研究成果及其他相關圖文內容與電子檔)授權新北市教育局享有使用權，得以運用至各類宣傳、推廣、展覽及一切出版品(含印製、發行等)，提供各級學校教學參考使用，不另付酬勞或任何費用。

作者簽章：

中華民國 111 年 6 月 15 日