

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(範例)

服務學校	三重國小		設計者	莊雯心	
領域/科目	資訊融入體育		實施年級	五年級	
單元名稱	帶著腦袋去旅行(素養-思考力訓練:非黑即白)		總節數	共 2 節, 80 分鐘(包含學生自主操作時間)	
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"> E1 認識常見的資訊系統。 E13 具備學習資訊科技的興趣。 		核心素養	<ul style="list-style-type: none"> E-A2 具備探索問題的思考能力, 並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養, 並理解各類媒體內容的意義與影響。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> 學生能由影片素材中擷取自己需要的資訊。 能針對問題, 提出自己的意見或看法。 能利用電腦和其他科技產品, 提升應用能力。 			
教材來源	均一平台				
教學設備/資源	均一、親師生平台、classroom				
使用軟體、數位資源或 APP 內容	均一、親師生平台				
學習目標					
<ul style="list-style-type: none"> 養成學生正向的資訊科技使用態度。 透過使用數位平台, 培養學生運算思維與問題解決能力。 					
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、課前準備:				30分	均一、親師生平台、classroom
1. 均一平台設定任務, 邀請學生進入平台完成任務。 2. 於 classroom 發布消息, 通知班級學生登入均一平台。					
二、課中提醒:				20分	
1. 線上教學時提醒, 請學生登入均一平台。 2. 說明任務內容。 3. 問題討論: 學生提出自己無法登入帳號, 及忘記帳密等問題。					
三、課後學生上平台完成任務。					
四、分享討論:				10分	
1. 學生完成任務的喜悅分享。 2. 學生分享自己完成任務的過程與遇到的問題。 3. 為何少用均一的原因討論。					

4. 老師提醒，假期中也會設計不同的任務，請學生隨時準備接招。

五、說明:

1. 由於是體育課程，且為線上教學，因此口頭說明老師有發布均一任務，請學生能在規定的時間內完成任務，首次提出，即有學生說明自己很久沒有進均一，所以帳號密碼都忘記了，不知道該登入哪個？
2. 學生僅有少數同學自我要求進入均一平台挑戰某些任務，獲得點數。因此設定此任務，希望多鼓勵學生嘗試不同平台豐富自己的學習。
3. 課後請學生登入平台完成，有完成任務學生皆會在 classroom 告知老師完成任務。



說明:題目內容(沒有與體育相關主題和內容，故選擇一個不影響正課進行又能引導學生自主練習的內容)

教學成果



說明:任務分析報告統計


疫起動動腦
班級代碼: WWWWJ

任務技能 | 評量卷 | 自組考卷 | 任務情況

已顯示全部 1 項 任務

組別	學生	2022 / 06 / 09 05_非黑即...
無組別 如何分組?	[Redacted]	0/2
	[Redacted]	2/2
	[Redacted]	0/2
	[Redacted]	0/2
	[Redacted]	0/2
第 1 組	[Redacted]	0/2
	[Redacted]	2/2
	[Redacted]	0/2
	[Redacted]	2/2
	[Redacted]	0/2

組別	1/24人	7/24(29%)	7/24(29%)
第 1 組	0/2	2/2	2/2
第 2 組	0/2	2/2	2/2
第 3 組	0/2	2/2	2/2
第 4 組	0/2	2/2	2/2
第 5 組	0/2	2/2	2/2
第 6 組	0/2	2/2	2/2
第 7 組	0/2	2/2	2/2
第 8 組	0/2	2/2	2/2
第 9 組	0/2	2/2	2/2
第 10 組	0/2	2/2	2/2
第 11 組	0/2	2/2	2/2
第 12 組	0/2	2/2	2/2
第 13 組	0/2	2/2	2/2
第 14 組	0/2	2/2	2/2
第 15 組	0/2	2/2	2/2
第 16 組	0/2	2/2	2/2
第 17 組	0/2	2/2	2/2
第 18 組	0/2	2/2	2/2
第 19 組	0/2	2/2	2/2
第 20 組	0/2	2/2	2/2

	說明:學生完成任務統計	說明:學生完成任務分析報告
		
	說明:班級數據分析(學生程度的等級)	
<p>教學心得與 省思</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會嘗試使用均一平台，主要是希望透過線上教學，有機會多豐富學生的學習管道，由於是體育課，除了實體教學的操作，也很希望透過平台有更多得學習面向，不會侷限學生的學習內容。 2. 均一有很強的出題和分析系統，但對於體育領域感覺不是很友善的平台，因為沒有可使用的部分，連科目都沒有建立，所以這是相當可惜的地方，這有點讓教學者洩氣，原來體育課這種高技能指導性的課程，還是無法透過數位平台學習，但為了開闊學生的學習管道，只好選擇【素養】，配合現在的疫情，訂了主題【疫起動動腦】，至少與教學者任教的領域還稍微可以連結，在體育課線上教學的期間，也鼓勵學生能進入均一平台，嘗試其他領域的接觸和探索。 3. 對於學生很少在使用均一平台的情形，透過教師適度的引導，至少有部分學生願意嘗試進入系統重新啟動，雖然在數據分析中看到不多的學生能去完成老師訂定的任務，不過透過分析，可以知道學生完成的情形，哪些部分是需要去協助的。 	
<p>參考資料</p>	無	
<p>附錄</p>	無	

【授權書】

本人參加新北市「智慧學習種子教師認證活動」，同意將研發之教學活動設計：帶著腦袋去旅行（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： 莊雯心

中華民國 111 年 6 月 28 日