**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 電腦開機與載具應用入門 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| 第1堂課｜電腦開機與載具應用入門  時間：40分鐘  學習目標：學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。  課程活動內容：  🚀 啟動動機（5分鐘）  教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。  🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）  教師運用教材《電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。  🛠 小組任務挑戰（20分鐘）  學生依據「設計以「電腦開機與載具應用入門」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。  📣 成果展示與整合（5分鐘）  各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。  教師提問：  - 「你們小組的設計解決了什麼問題？」  - 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」  觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。  評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄  第2堂課｜電腦開機與載具應用入門  時間：40分鐘  學習目標：學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。  課程活動內容：  🚀 啟動動機（5分鐘）  教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。  🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）  教師運用教材《電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。  🛠 小組任務挑戰（20分鐘）  學生依據「設計以「電腦開機與載具應用入門」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。  📣 成果展示與整合（5分鐘）  各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。  教師提問：  - 「你們小組的設計解決了什麼問題？」  - 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」  觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。  評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄  第3堂課｜電腦開機與載具應用入門  時間：40分鐘  學習目標：學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。  課程活動內容：  🚀 啟動動機（5分鐘）  教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。  🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）  教師運用教材《電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。  🛠 小組任務挑戰（20分鐘）  學生依據「設計以「電腦開機與載具應用入門」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。  📣 成果展示與整合（5分鐘）  各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。  教師提問：  - 「你們小組的設計解決了什麼問題？」  - 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」  觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。  評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄  第4堂課｜電腦開機與載具應用入門  時間：40分鐘  學習目標：學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。  課程活動內容：  🚀 啟動動機（5分鐘）  教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。  🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）  教師運用教材《電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。  🛠 小組任務挑戰（20分鐘）  學生依據「設計以「電腦開機與載具應用入門」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。  📣 成果展示與整合（5分鐘）  各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。  教師提問：  - 「你們小組的設計解決了什麼問題？」  - 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」  觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。  評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄  第5堂課｜電腦開機與載具應用入門  時間：40分鐘  學習目標：學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。  課程活動內容：  🚀 啟動動機（5分鐘）  教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。  🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）  教師運用教材《電腦開機與載具應用入門 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。  🛠 小組任務挑戰（20分鐘）  學生依據「設計以「電腦開機與載具應用入門」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。  📣 成果展示與整合（5分鐘）  各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。  教師提問：  - 「你們小組的設計解決了什麼問題？」  - 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」  觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。  評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 電腦開機與載具應用入門 | 能熟練達成「學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「電腦開機與載具應用入門」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

1. **教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 智高積木動手做 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜智高積木動手做**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「智高積木動手做」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜智高積木動手做**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「智高積木動手做」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜智高積木動手做**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「智高積木動手做」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜智高積木動手做**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「智高積木動手做」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜智高積木動手做**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《智高積木動手做 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「智高積木動手做」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 智高積木動手做 | 能熟練達成「學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「智高積木動手做」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 打字練習與挑戰 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜打字練習與挑戰**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「打字練習與挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜打字練習與挑戰**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「打字練習與挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜打字練習與挑戰**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「打字練習與挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜打字練習與挑戰**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「打字練習與挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜打字練習與挑戰**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《打字練習與挑戰 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「打字練習與挑戰」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 打字練習與挑戰 | 能熟練達成「學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | Google帳號與PADLET初體驗 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜Google帳號與PADLET初體驗**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Google帳號與PADLET初體驗」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜Google帳號與PADLET初體驗**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Google帳號與PADLET初體驗」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜Google帳號與PADLET初體驗**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Google帳號與PADLET初體驗」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜Google帳號與PADLET初體驗**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Google帳號與PADLET初體驗」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜Google帳號與PADLET初體驗**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Google帳號與PADLET初體驗 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Google帳號與PADLET初體驗」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| Google帳號與PADLET初體驗 | 能熟練達成「學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「Google帳號與PADLET初體驗」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 1堂課 | | |
| **單元名稱** | | Windows11認識 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **Windows11認識 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜Windows11認識**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Windows11認識 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Windows11認識」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| Windows11認識 | 能熟練達成「學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「Windows11認識」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「打字練習與挑戰」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 網際網路基礎 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜網際網路基礎**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「網際網路基礎」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜網際網路基礎**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「網際網路基礎」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜網際網路基礎**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「網際網路基礎」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜網際網路基礎**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「網際網路基礎」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜網際網路基礎**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《網際網路基礎 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「網際網路基礎」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 網際網路基礎 | 能熟練達成「學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「網際網路基礎」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 校園打字挑戰賽 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜校園打字挑戰賽**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「校園打字挑戰賽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜校園打字挑戰賽**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「校園打字挑戰賽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜校園打字挑戰賽**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「校園打字挑戰賽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜校園打字挑戰賽**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「校園打字挑戰賽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜校園打字挑戰賽**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《校園打字挑戰賽 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「校園打字挑戰賽」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 校園打字挑戰賽 | 能熟練達成「學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「校園打字挑戰賽」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | Canva簡單設計 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜Canva簡單設計**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Canva簡單設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第2堂課｜Canva簡單設計**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Canva簡單設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第3堂課｜Canva簡單設計**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Canva簡單設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第4堂課｜Canva簡單設計**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Canva簡單設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄**  **第5堂課｜Canva簡單設計**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🚀 啟動動機（5分鐘）**  **教師展示實際科技應用案例或生活場景影片，引導學生思考「為什麼需要這樣的設計？」並連結本課任務。**  **🧠 任務說明與概念教學（10分鐘）**  **教師運用教材《Canva簡單設計 專用操作素材、載具與平台》，清楚說明知識概念（如邏輯運算、創意思考、圖像設計、資訊倫理等），並搭配板書或示範。**  **🛠 小組任務挑戰（20分鐘）**  **學生依據「設計以「Canva簡單設計」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」設計任務，可能進行流程圖設計、動畫腳本編寫、遊戲關卡策劃、簡單互動程式或實體創作，過程中強調創意與合作。**  **📣 成果展示與整合（5分鐘）**  **各組展示成果（如程式畫面、作品模型、數位海報等），教師依據「科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務」內容統整回饋，鼓勵同儕提問與改善建議。**  **教師提問：**  **- 「你們小組的設計解決了什麼問題？」**  **- 「還可以怎麼改得更好？你們覺得最棒的地方是什麼？」**  **觀察重點：學生是否能有效執行分工合作、展現創意解決方案，並能解釋其設計邏輯。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| Canva簡單設計 | 能熟練達成「學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「Canva簡單設計」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 本單元共5五堂課 | | |
| **單元名稱** | | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| **學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。** | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🎯 引起動機（5分鐘）**  **教師以提問方式引導：「回顧整學期課程，你學到哪些技術？哪一項讓你最有成就感？」讓學生聚焦任務目標。**  **🔍 任務挑戰引導（10分鐘）**  **說明本堂課的成果展任務與挑戰條件。教師展示歷屆學生作品或簡單範例，說明創作限制與自由發揮空間。**  **🛠 成果設計實作（20分鐘）**  **學生依據「設計以「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」規劃與執行成果設計。可包含數位繪圖、流程圖設計、micro:bit、AI 模型演示、桌遊規劃、創作展板等。教師引導學生依年級適性調整（完成任務過程中能依步驟實作，學會基本模組運用與表達）。**  **📣 成果發表與統整（5分鐘）**  **學生或小組簡報展示創作內容，說明設計邏輯與創意亮點。教師依「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台」統整學習內容，並與學生討論學習收穫與下一步目標。**  **教師提問建議：**  **- 「這次成果中你做了哪些決定？為什麼這樣設計？」**  **- 「若再給你一次機會，你會怎麼改進作品？」**  **觀察重點：學生是否能整合所學並清楚傳達創作概念，是否展現創意與實作能力。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | **學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。** | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | 能熟練達成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |

**南仁愛鄉萬豐國民小學教學活動設計**

學校填寫

附件1-2

**一、教學設計理念:**

**透過科技載具與生活任務整合，引導學生從使用者轉變為創作者。強調生活應用導向與創意實作歷程，發展學生問題解決與科技應用能力。**

**二、教學單元設計:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 小小創課 | | **設計者** | |  | | |
| **實施年級** | | 三年級 | | **總節數** | | 1堂課 | | |
| **單元名稱** | | 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 科C-II-2 能應用科技工具解決任務問題；綜C-II-1 能與同儕討論並分工協作 | | **核心**  **素養** | | A2 系統思考與邏輯運作、B2 數位工具應用與問題解決、C2 合作任務與創意思考  科技C-II-1 能操作數位載具與模組工具；綜C-II-2 能與他人合作完成創課任務並展示成果 | |
| **學習**  **內容** | | 科C-II-2-2 整合操作技能與創作發表歷程；綜C-II-1-3 應用溝通策略完成任務 | |
| **議題**  **融入** | **學習**  **主題** | | ■科技教育 ■綜合活動 | | | | | |
| **實質**  **內涵** | | 統整科技教育與綜合活動領域，讓學生運用資訊科技解決生活問題，強化實作與探究能力。 | | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | ■科技教育、■資訊教育、■生活教育 | | | | | |
| **教材來源** | | | **回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台** | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | [**https://cirn.moe.edu.tw/**](https://cirn.moe.edu.tw/)**，https://openai.com/chatgpt/overview/** | | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| 學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | | | | | |
| **教學活動設計** | | | | | | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | | | | | | **時間** | | **備註(含評量)** |
| **第1堂課｜回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果**  **時間：40分鐘**  **學習目標：學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。**  **課程活動內容：**  **🎯 引起動機（5分鐘）**  **教師以提問方式引導：「回顧整學期課程，你學到哪些技術？哪一項讓你最有成就感？」讓學生聚焦任務目標。**  **🔍 任務挑戰引導（10分鐘）**  **說明本堂課的成果展任務與挑戰條件。教師展示歷屆學生作品或簡單範例，說明創作限制與自由發揮空間。**  **🛠 成果設計實作（20分鐘）**  **學生依據「設計以「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」為主題的任務解決挑戰，結合模組創作、成果發表、小組合作等。」規劃與執行成果設計。可包含數位繪圖、流程圖設計、micro:bit、AI 模型演示、桌遊規劃、創作展板等。教師引導學生依年級適性調整（完成任務過程中能依步驟實作，學會基本模組運用與表達）。**  **📣 成果發表與統整（5分鐘）**  **學生或小組簡報展示創作內容，說明設計邏輯與創意亮點。教師依「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 專用操作素材、載具與平台」統整學習內容，並與學生討論學習收穫與下一步目標。**  **教師提問建議：**  **- 「這次成果中你做了哪些決定？為什麼這樣設計？」**  **- 「若再給你一次機會，你會怎麼改進作品？」**  **觀察重點：學生是否能整合所學並清楚傳達創作概念，是否展現創意與實作能力。**  **評量方式：作品檢核表、操作觀察紀錄** | | | | | | | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 |
|  | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習目標 | | 學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果。 | | | | |
| 評 量 標 準 | | | | | | |
| 主 題 | 表  現  敘  述 | **A**  **優秀** | **B**  **良好** | **C**  **基礎** | **D**  **不足** | **E**  **落後** |
| 回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果 | 能熟練達成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」的學習目標，表現出高度理解與創意，並清楚表達作品設計與操作流程。 | 能完成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，表現良好，操作與呈現符合學習重點，說明基本清楚。 | 在協助下基本完成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作能力或說明略顯不足。 | 未能達成「學生能於「回顧整個課程，總結學習的知識，並展示學生的學習成果」主題活動中實際操作與創作，解決具體生活問題並表達成果」，操作或成果呈現與目標偏離明顯，無法有效說明。 | **未達**  **D 級** |
| 評分指引 | | 學生主動投入活動，成果完整具創意，操作熟練，能清楚說明設計思路與應用情境。 | 學生能按步驟完成任務，成果達到基本要求，說明具邏輯但略顯簡略。 | 學生部分達成學習目標，操作過程需指導，表達略顯模糊。 | 學生無法完成主要任務，或呈現內容不符主題，表達無法呈現學習成效。 | **未達**  **D 級** |
| 評量工具 | | 作品檢核表、操作觀察紀錄 | | | | |
| 分數轉換 | | 100-95 | 94-90 | 89-85 | 84-80 | 79以下 |