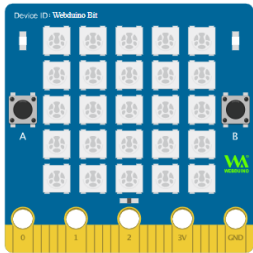


文開國小 AIOT 教案

領域/科目	英語		設計者	黃慶成
實施年級	六		總節數	3
單元名稱	用科技學動物園的動物英語名稱			
設計依據				
學習重點	學習表現	英語領域 ◎1-Ⅱ-4 能聽辨句子的語調。 ◎1-Ⅱ-5 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-Ⅱ-6 能聽辨句子的節奏。 ◎1-Ⅱ-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-Ⅱ-8 能聽懂簡易的教室用語。 ◎1-Ⅱ-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎1-Ⅱ-10 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-Ⅱ-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎2-Ⅱ-4 能使用簡易的教室用語。 ◎2-Ⅱ-5 能使用簡易的日常生活用語。 ◎2-Ⅱ-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 ◎3-Ⅱ-2 能辨識課堂中所學的字詞。 ◎3-Ⅱ-3 能看懂課堂中所學的句子。 自然領域 pa-Ⅱ-2 能從得到的資訊或數據，形成解釋、得到解答、解決問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如來自教師）相比較，檢查是否相近。 藝術領域 視 2-Ⅱ-2 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。	核心素養	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 C3 多元文化與國際理解 英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 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	英語領域 ◎Ac-Ⅱ-1 簡易的教室用語。 ◎Ac-Ⅱ-2 簡易的生活用語。 Ac-Ⅱ-3 第二學習階段所學字詞。 B-Ⅱ-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 自然領域 INb-Ⅱ-5 常見動物的外部形態主要分為頭、軀幹和肢，但不同類別動物之各部位特徵和名稱有差異。 藝術領域 視 1-Ⅱ-1 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。		

與其他領域/科目的連結	自然領域、藝術領域		
先備知識	1. 對 web:bit 軟、硬體的認識要會 2. 要先懂試算表中儲存資料竹概念 3. 要會物聯網與簡易 AI 觀念		
教材來源	自編		
教學設備/資源	web:bit 硬體、電腦 web:bit 網路平台		
學習目標			
1.能聽說出各個動物的名稱。 2.用簡單的英語回應問題。 3.能了解識物聯網的意義。 4.能應用 AI 中的語音辨識。 5.能編寫出有邏輯的程式。 6.用程式解決問題的能力。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
第一節			
一、引起動機 教師秀出一張有動物園的圖，內有 6 個主題動物。請小朋友看圖說說看圖中有哪些動物的中文名稱？ 讓學生自由發表？		5 分	
二、教學活動 (一)活動一 1. 教師將小朋友發表的動物中文名稱板書在黑板上。然後要學生說出動物的英語名稱。 中文：獅子、馬、大象、熊、老虎、猴子 英語：lion、horse、elephant、bear、tiger、monkey 2. 教師展示動物圖卡在相應的中文名稱旁。說明這種動物的英文名稱，並以英文範讀，學生跟讀。 3. 教師揭示動物英文字卡在相對應的圖卡下方，再次重覆範讀、跟讀的步驟。 4. 教師取下字卡在手輪流閃示讓學生看著字卡讀出本課字彙。		20 分	
(二)活動二 1. 由老師播放 6 個主題動物的影片發音，師生跟著讀 https://www.youtube.com/watch?v=DV2Avkhd1lk		10 分	

https://www.youtube.com/watch?v=Fy8k0K5zQUw https://www.youtube.com/watch?v=ea5D4-g3RAQ https://www.youtube.com/watch?v=N3yYzUjfc9o https://www.youtube.com/watch?v=LLa51Yw8vEQ https://www.youtube.com/watch?v=uDoXdrRsU8g 二、綜合討論 教師重整 6 個主題動物的英語名稱發音，請學生勇	5 分	
第二節		
一、引起動機 1.教師將展示，按 web:bit 的 A 鈕，畫面中綠色怪獸將提示輸入動物的中文名稱，然後教師真的在輸入框中輸入動物的中文名稱，再按確定，結果畫面中的黃色怪獸會出現相對應的動物的英語名稱，並由電腦發出動物的英語名稱聲音 (1)  (2)  (3)  (4)	5 分	

二、教學活動 1.教師講解程式設計流程 三、實際操作 學生實際操作撰寫出程式並執行	20 分 15 分	
第三節		
一、引起動機 1. 教師將展示，按 web:bit 的 A+B 鈕，畫面中綠色怪獸將提示輸入動物的英文名稱，紅色怪獸將提示輸入動物的中文名稱，並由電腦發出動物的英語名稱聲音	5 分	

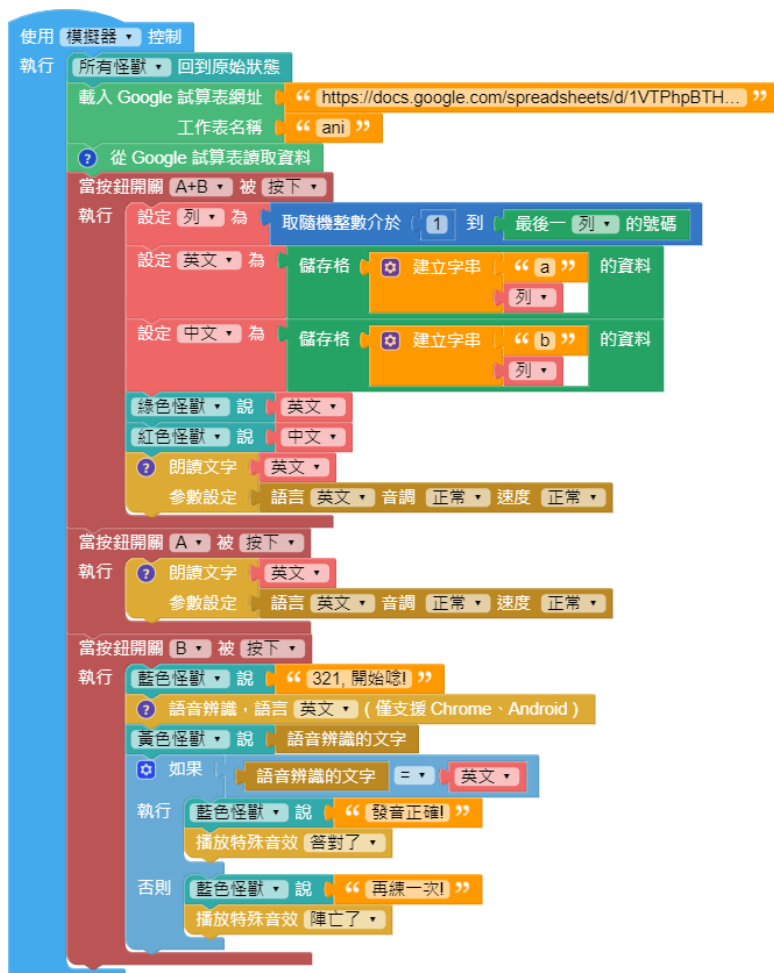


2. 如按 web:bit 的 A 鈕，則重複由電腦發出動物的英語名稱聲音
3. 如按 web:bit 的 B 鈕，則由人念出動物的英文名稱，然後語音辨識，如果念對了，則藍色怪獸會提示「發音正確」並發出答對了的音效。如果念錯了，則藍色怪獸會提示「再練一次」並發出陣亡了的音效

20 分

二、教學活動

1. 教師講解程式設計流程



15 分

二、實際操作

學生實際操作撰寫出程式並執行

參考資料：參考簡良諭老師網站的資料

<https://liangyuh.neocities.org/index.htm>

學生回饋：學生學習興緻高仰，非常喜愛。

