

領域/科目	生活	設計者	尤幸弘
實施年級	一年級	教學節次	一節
單元名稱	召喚各種動物來教室-AR 實境動物園		
教材來源	自編		
教學設備/資源	Ipad 、Google Chrome 瀏覽器		
學習目標			
1. 學生能夠認識 Google Chrome 瀏覽器。			
2. 學生能夠了解什麼是 AR（擴增實境）。			
3. 學生能夠操作 Google AR 功能，並能用此功能進行探索。			
學生學習策略			
運用實作、師生互相討論的方式，協助學生參與課堂活動、分享並達成學習目標。			
教師教學策略			
讓一年級的學生在短短 40 分鐘內，以簡單有趣的方式了解 Google Chrome 的基本操作並探索其隱藏的 AR 擴增實境功能，促進他們的科技素養與興趣。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	教學評量
一、暖身活動 1. 介紹 Google Chrome (1)問學生平常有沒有使用過 ipad，並請孩子們舉手回答自己平常都用 ipad 做什麼事情。 (2)說明我們今天要學習如何使用 Google Chrome，它是一個幫助我們上網找資料、找圖片、看影片.....等的瀏覽器。 2. 簡單介紹 AR 擴增實境 (1)問學生有沒有聽過 AR（擴增實境）？讓他們分享他們的想法。 (2)用簡單的語言解釋：「AR 就像是在現實世界中看到的東西加上一點魔法，例如我們可以在房間裡看到一隻 3D 老虎或是恐龍！」 (3)展示一些簡單的 AR 圖片或影片，讓學生了解 AR 效果。 二、介紹 Google Chrome 的 AR 隱藏功能 1. 操作示範：如何使用 Google Chrome 進行 AR 探索 透過投影或螢幕分享，展示 Google Chrome 瀏覽器如何運作。 (1)示範如何用麥克風說出動物名稱（例如「老虎」），並展示搜尋結果中的 3D 動物選項。 (2)點選「檢視 3D」按鈕，展示如何將 3D 動物放在現實環境中。		10 分鐘 	

2. 討論和提問 問學生，他們想要看到什麼動物在教室裡？並讓學生們分享他們的想法。 三、學生實作活動（15 分鐘） 1. AR 探索時間 (1)每位學生一台 ipad。 (2) 每位學生按照老師的示範，使用 Google Chrome 瀏覽器搜尋不同的動物，並嘗試使用 AR 功能將動物召喚到教室。 2. 分享成果與體驗 (1)學生分享他們找到的動物以及將其放在教室中的效果。 (2)鼓勵學生講述他們看到的動物、動物的特徵及這個 AR 體驗如何。 四、總結與反思 1. 回顧今日所學 (1)問學生今天學到了什麼？ (2)簡單回顧 Google Chrome 瀏覽器的用途和 AR 的概念。 2. 趣味小挑戰 問學生，今天晚上回家時，是否願意跟家人分享他們在教室裡看到的神奇動物？ 3. 提示下堂課的內容 提到下堂課將會學習如何在 Google Chrome 裡找到更多有趣的東西。	15 分鐘 5 分鐘	實作 學生能展示照片 分享成果 口頭發表
---	--------------------------	---