

中小學數位教學指引—國小國語科運用學習平台搭配自主學習策略教學示例

領域/科目 Subject	國語領域	設計者 Designer	蔡玉玲
適用年級 Class profile	一年級	總節數 Time	5節
單元名稱 Unit	秋千		
設計理念 Design Rationale	<p>本課程以 PBL (Problem-Based Learning , 問題導向學習) 模式為核心，設計「秋千」主題教學，旨在透過與學生真實生活相關的情境引發學習動機。秋千作為小朋友日常熟悉且喜愛的遊戲器材，能自然地將學生帶入課文情境，激發對文字的興趣與探索精神。</p> <p>在教學設計中，充分運用自主學習的四學策略：學生透過自學觀察影片和插圖，理解秋千遊戲中的快樂；進行組內共學討論秋千的結構與課文意涵；通過組間互學交流對課文的理解；並在教師導學的引導下深化思考，例如認識偏旁結構、掌握詩歌的節奏感與語法運用。</p> <p>學生將學習理解課文中擬人化的表達方式，認識文字的形音義與詞語應用，並通過仿寫和創作進行語言實踐。此外，課程結合數位工具，透過 IPAD 與 KAHOOT 等遊戲化學習方式，強化學生的數位素養與合作能力，增加學習趣味性。</p> <p>最終，本課程希望達成以下目標：學生能在多樣化的學習活動中體會文字與生活的聯結，發展語文核心素養，並在探索與創作中提升自主學習與團隊合作能力。</p>		
核心素養 Core competency	<u>總綱/領域/群科(視課程性質選用)</u> 1.國-E-A1：認識語文的重要性，培養語文學習興趣 本課程以學生熟悉的生活場景「秋千」為主題，結合故事與詩歌的形式，引發學生對語文的學習興趣。透過觀察影片、朗讀課文以及仿寫活	<u>數位學習</u> 數位工具操作能力：熟悉基本數位設備的使用 在第五堂課中，學生學習操作 IPAD，使用掃描器功能正確掃描 QR 碼，進入數位步道進行學習練習。同時，學生也學會登入 KAHOOT 平台，輸入 PIN 碼並設定暱稱，這些操作不僅提高了學生對數位工具的基礎操作能力，也為未來的數位學習奠定基礎。	

<p>動，幫助學生初步認識文字的結構與語言的表達魅力，感受語文在生活中 的價值。</p> <p>2.國-E-B1：理解與運用語文於日常生活中的表達與溝通</p> <p>在課程中，學生將通過學習重疊詞語的表達方式、正確朗讀詩歌的節奏感，以及「一起」句式的仿寫練習，學會如何在真實情境中運用語文與他人交流，提升表達能力。</p> <p>3.國-E-C2：在互動中體會合作的重要性</p> <p>通過自主學習四學策略，學生在組內共學、組間互學的過程中，分享自己的觀點，並透過合作完成任務，體會語文學習中溝通與合作的重要性，發展良好的人際互動能力。</p> <p>4.國-E-D1：培養想像力與創造力</p> <p>課程中的創作延伸活動，例如仿寫短文及角色扮演討論，讓學生發揮想像力，將日常生活經驗結合課文情境，進行創意表達，激發語文學習的創造力與趣味。</p> <p>5.國-E-D2：欣賞語文之美，建立審美能力</p> <p>在朗讀與分析課文時，學生體會詩歌</p>	<p>數位學習策略：利用數位資源完成自主學習</p> <p>學生利用 QR 碼連結數位步道進行課文相關練習，能根據數位學習系統的引導自主探索知識。這樣的數位學習策略幫助學生培養自我管理與自主學習的能力，並提升完成目標的效率。</p> <p>數位互動能力：透過平台進行合作與競賽</p> <p>透過 KAHOOT 平台，學生與同儕進行線上答題競賽，這不僅增加了學習的趣味性，也讓學生在數位互動的過程中學會表達與分享，體會健康競爭與合作的重要性。</p> <p>數位素養與應用：辨別與運用數位內容</p> <p>學生透過掃描 QR 碼與使用 KAHOOT，能正確辨識並進入指定的學習頁面，避免因操作錯誤而偏離學習目標。這種能力培養了學生正確選擇與使用數位資源的素養。</p> <p>問題解決能力：利用數位工具完成學習任務</p> <p>在學習過程中，學生需自主進行數位操作，完成數位練習與競賽，這不僅提升了解決問題的能力，也幫助學生將語文學習與數位工具結合，增強應用能力。</p>
---	--

	<p>中重疊詞的音韻美感以及擬人化的語言特色，並能以欣賞的眼光解讀語文作品，從中培養基本的語文審美能力。</p>	
領域學習 重點 Learning focus	學習表現 Students' performance	<p>國語文領域：語文理解與應用</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習表現1：能在老師的指引下聆聽與朗讀課文，體會詩歌的節奏感與文字的趣味。 ● 學習表現2：能認識課文中的重點生字，正確辨析字形、字音與字義，並能進行造詞與簡單的句子創作。 ● 學習表現3：能透過小組討論與角色扮演，理解課文中的情感與意象，並結合自身經驗進行想像與分享。 ● 學習表現4：能運用「一起」「和」等關鍵詞進行仿寫短文，描述真實生活中的情境，展現初步的書面表達能力。 <p>數位學習：工具操作與應用</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習表現1：能正確操作 IPAD 掃描 QR 碼，進入指定學習頁面完成相關練習。 ● 學習表現2：能依序操作數位學習平台（如 KAHOOT），完成 PIN 碼輸入、暱稱設定與答題任務。 ● 學習表現3：能在數位遊戲中專注參與，透過競賽體驗學習的趣味性並積極與同儕互動。 <p>社會互動與合作學習</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 學習表現1：能與小組成員分享課文理解與學習成果，尊重他人意見並共同完成學習任務。 學習表現2：能在小組間進行互動式學習，如角色扮演或討論，增強表達能力與合作精神。 學習表現3：能在學習活動中展現主動參與的態度，努力完成小組與個人的學習目標。 <p>生活經驗與學科連結</p> <ul style="list-style-type: none"> 學習表現1：能從生活中熟悉的場景（如秋千）出發，聯想並延展出與課文相關的情感與知識。 學習表現2：能從生活經驗出發，理解安全使用遊樂設施的重要性，並結合課文內容進行創意表達。 學習表現3：能在學習活動中將語文知識（如擬人化、重複詞語）運用到生活表達與實際應用中。
學習內容 Learning content	<p>國語文領域：語文理解與應用</p> <ul style="list-style-type: none"> 字詞與句式學習： <ul style="list-style-type: none"> 認識課文中的重點生字（如「秋」「朋」「海」「好」），並了解其字形結構、發音與字義。 學習基礎句式運用，例如「一起」「和」等詞語造句，並將其應用於生活情境中。 閱讀理解： <ul style="list-style-type: none"> 理解課文內容，包括對詩歌節奏感與擬人化表達的體會。 分析課文的想像畫面（如秋千帶到「高山」與「大海」），理解作者的情感與意圖。

	<ul style="list-style-type: none"> ● 寫作與創作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 學習如何仿寫短文，結合自身生活經驗完成描述性文字創作。 ○ 嘗試在文字中加入感情表達與細節描寫，增強語文創作能力。 <p>數位學習：數位工具操作與應用</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習使用數位設備（如 IPAD）掃描 QR 碼，進入指定頁面完成課文相關練習。 ● 操作數位學習平台（如 KAHOOT），包括輸入 PIN 碼、設定暱稱並參與互動答題競賽。 ● 在數位遊戲與步道練習中探索課文知識，提升數位學習趣味與參與感。 <p>社會互動與合作學習</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 在小組討論中，分享對課文的理解，並與同儕合作完成學習任務（如生字分析、角色扮演）。 ● 通過組內共學與組間互學，體驗合作學習的價值，學會傾聽與尊重他人意見。 ● 在互動式競賽中（如 KAHOOT），激發團隊合作精神與健康競爭意識。 <p>生活經驗與學科連結</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 從熟悉的生活情境（如盪秋千）出發，連結課文中所提到的想像畫面與情感體驗。 ● 了解遊樂設施的安全使用規則，並結合課文內容進行討論與延伸學習。 ● 探索秋千的文化象徵（如豐收與歡樂），提升對多元文化的理解與欣賞能力。
教材來源 Materials	康軒版國語第一冊第三課秋千

參考資料 References		
教學設備/資源 Teaching aids/equipment	數位工具(iPad、Wi-Fi、投影設備) 教學平台(KAHOO!) 課堂實作準備	
學生數位學習背景 Students' digital learning Background	1. 曾使用 iPad 掃瞄 QR Code 進入指定教學頁面。 2. 具備操作遊戲步道並完成練習活動的經驗。 3. 曾參與 KAHOOT ! 遊戲，熟悉基本操作流程。 4. 樂於參加 KAHOOT ! 遊戲，挑戰自己爭取佳績。	
學習目標 Learning Objectives	<p>1. 能操作 iPad，找到掃瞄器並正確掃描 QR Code 進入指定頁面。</p> <p>2. 能依序完成「遊戲步道」的第三課綜合練習。</p> <p>3. 能正確使用 KAHOOT !，輸入 PIN 碼和暱稱加入遊戲。</p> <p>4. 能專注完成 KAHOOT ! 答題並積極爭取好成績。</p>	數位教學策略 (digital teaching strategies) 使用影片、K A H O O ! 等工具進行非同步學習和自主練習，輔以平板、電腦等數位設備，幫助學生完成自我反思和提醒工具製作。
情境脈絡 (生活/時事/議題/學術..)	生活情境： 每天的課間，學校操場上的秋千總是孩子們最喜愛的遊樂設施。他們在秋千上盪出歡笑，也盪出無窮的想像：有時他們幻想自己飛上高山頂，有時像是劃過大海的海浪。這些與秋千相關的童趣，無疑是每個孩子成長記憶的一部分。因此，本課程以「秋千」為主題，連結孩子熟悉的生活場景，引導他們進一步探索文字的美感與語文的趣味。	數位軟硬體與平台(Digital hard/softwares) 數位工具(iPad、Wi-Fi、投影設備) 教學平台(KAHOO!)
教學活動設計 Classroom procedure		

教學重點 Main points of teaching

節(period)	學習活動設計	Q 學習評量(學習狀況檢視與評量結果或分析)
	<p>第一節 自學與導學活動：影片欣賞、課文朗讀</p> <p>活動一：影片欣賞與觀察</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師：同學們，今天我們要學習有關秋千的課文。請觀看一段短片，看看裡面的小朋友是如何玩秋千的。 2. 學生：老師，我看到他們笑得很開心！ 3. 教師：你認為為什麼盪秋千會讓人這麼開心呢？ 4. 學生：因為盪秋千可以讓人感覺像在飛！ <p>活動二：課文朗讀</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師：現在我們一起來讀課文。注意「上上上」「下下下」這些詞語的節奏感。 2. 學生跟讀。教師補充：這些重複詞語讓我們感受到秋千的上下擺動，就像真的在玩一樣！ <p>第二節 共學與自學活動：生字偏旁與造詞教學</p>	<p>素養題：</p> <p>題目：秋千帶給小朋友什麼樣的感受？</p> <p>詳解：秋千讓人感覺快樂，並能想像自己在高山和大海之間擺盪。學生可結合課文中「上高山」「到大海」回答。</p> <p>素養題：</p>

<p>活動一：小組討論偏旁結構</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師：請小組合作觀察「秋、朋、海、好」這些字，看看它們由哪兩部分組成？ 2. 學生 A：老師，「秋」是「禾」和「火」組成的！ 3. 學生 B：我發現「朋」是兩個「月」。 <p>活動二：造詞練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師：請用這些字造詞，例如「秋」可以是「秋天」「秋收」。 2. 學生 C：老師，「朋」可以組成「朋友」！ 3. 教師：很好，透過造詞可以更靈活地運用這些字，現在試試造更多詞語吧！ <p>第三節 互學與導學活動：課文意境分析與角色想像</p> <p>活動一：小組討論秋千的象徵意義</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師：秋千除了是玩具，還能代表什麼呢？分組討論後分享！ 2. 學生 A：我覺得秋千像朋友，因為課文說「秋千是我的好朋友」。 3. 學生 B：它也代表自由，像可以飛到高山和大海。 	<p>題目：「秋」和「朋」如何幫助我們識字造詞？</p> <p>詳解：例如「秋」的「禾」與秋天的豐收有關，能聯想到「秋天」「秋收」。</p> <p>素養題：</p> <p>題目：秋千如何讓人覺得它是「朋友」？</p> <p>詳解：課文描述「秋千和我玩」，用擬人化的方式表現秋千的陪伴與趣味。</p>
--	---

- 活動二：角色扮演情境討論
1. 教師：假設你是秋千，你會對小朋友說什麼？
 2. 學生 C：我會說「快來玩吧，我帶你去冒險！」
 3. 教師：這正是課文中秋千擬人化的表現，讓人覺得它是一個會陪伴的小夥伴。

第四節 自學與共學活動：仿寫練習與創意分享

活動一：仿寫短文

1. 教師：請參考課文中的「一起」句式，寫一段關於你和朋友玩的經歷。
2. 學生 A：我寫「我和小明一起踢足球」。
3. 教師：很好，補充更多細節會讓你的短文更生動！

活動二：分享與互評

1. 教師：現在和組員分享你的短文，聽取他們的建議。
2. 學生 B：我覺得可以加上玩足球的心情，例如「開心地踢足球」。
3. 教師：這樣就更完整了，大家互相學習，共同進步！ 素養題：

素養題：

題目：試用「一起」造句描述生活中的經歷。

詳解：例如「我們一起去公園玩」，需結合生活情境，句子表達需清晰完整。

題目：試用「一起」造句描述生活中的經歷。

詳解：例如「我們一起去公園玩」，需結合生活情境，句子表達需清晰完整。

第五節 自學與互學活動：數位遊戲學習與競賽

活動一：使用 QR 碼完成步道練習

1. 教師：請使用 IPAD 掃描這個 QR 碼，找到步道練習頁面。
2. 學生 A：老師，我找到第三課的練習了！

3. 教師：依照指示完成練習，看看誰的得分最高！

活動二：KAHOOT 競賽

1. 教師：現在我們用 KAHOOT 來進行課程複習，請輸入 PIN 碼並設定暱稱加入遊戲。

2. 學生 B：我進來了，我是「快樂小明」！

3. 教師：遊戲開始，注意時間限制哦！

4. 學生 C：太好玩了，我答對了三題！

素養題：

題目：在 KAHOOT 中，你學到了哪些

素養題：

題目：在 KAHOOT 中，你學到了哪些與秋千相關的知識？

詳解：例如秋千帶來快樂與想像力，學生可根據遊戲問題與課文內容回答。

與秋千相關的知識？
詳解：例如秋千帶來快樂與想像力，
學生可根據遊戲問題與課文內容回答。

附件：根據實際備課資料提供教材內容，數位或紙本(請拍照)均可

1.自學學習單

2.共學任務單

3.小組共學檢核表與互評表

4.評量設計資料

5.學生課後回饋

6.教師教學省思

