

彰化縣社頭鄉社頭國民小學公開授課教案

教學領域	藝術與人文	教學單元	Kahoot 藝術大挑戰	
授課年級	五年級	教學日期	114 年 6 月 16 日	
設計者	石有男	教學者	石有男	
共備教師	石有男、王思淳	實施節數	共__1__節， 授課為本單元第__1__節	
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 教科書_____版 <input type="checkbox"/> 改編教科書_____版 <input type="checkbox"/> 其他_____			
核心素養 (領綱)	具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。			
學習表現	能使用日常生活中常見的科技產品。 能選擇及應用與運動相關的科技、資訊、媒體、產品與服務。 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。 應用網路服務工具以解決問題、溝通互動及合作共創。 常見學習網站與相關資源的體驗。			
學習內容	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。			
學習經驗	學生已認識 QR-CODE 的產生，並知道判讀 QR-CODE 的方法			
節次	教學活動名稱	時間	教學資源	評量方式
一	壹、準備活動 班級借用 ChromeBook，一人一機。先進行帳號登入。	5 分	ChromeBook、 Kahoot	Kahoot 答題
	貳、發展活動 活動一 登入 Kahoot 並設定暱稱與造型。	10 分		
	活動二 說明 Kahoot 答題規則與計分方式。	5 分		
	活動三			

	<p>進行班級 Kahoot 答題挑戰(範圍:113 學年度下學期藝術與文人領域)。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 題目檢討與活動心得分享。</p> <p>2. 頒獎:活動完成分數前五名學生。</p>	15 分		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------	--	--