

## 嘉義縣 108 年度數位翻轉「教育創新行動方案」實施計畫

### 子計畫 4：交流發表--「資訊科技與智慧學習」實施教案示例徵選教案

學校名稱	嘉義縣縣立大林國民中學	
參加組別	<input type="checkbox"/> 國小組 <input checked="" type="checkbox"/> 國中組	
1. 教案設計者	張佑正	
2. 教學時間	共三節(一節課 45 分鐘)	
3. 單元名稱	全華版本，第一單元-資訊社會的規範(1-2)	
4. 資源檔案	(一)Kahoot 連結： <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a> (二)Google 表單： <a href="https://forms.gle/4ZZulCD5g8f6mYty5">https://forms.gle/4ZZulCD5g8f6mYty5</a> (三)學習單： <a href="https://reurl.cc/XXLVra">https://reurl.cc/XXLVra</a>	
5. 資源標題	20191018t1jhTEC	
6. 資源類型	教學設計、學習單	
7. 適用年級	07B(國中一年級)	
8. 資源簡介	搭配資訊科技課本(1-2)資訊社會的規範使用，內容參考教育部全民資安素養網 7-2_創用 CC，創意無限與台灣創用 CC 計劃-創用 CC 簡介並藉由使用 Kahoo 平台作為課程互動與即時評分、回饋來互動教學。	
9. 關鍵字	「前瞻基礎建設-強化數位教學暨學習資訊應用環境計畫」 「資訊社會的規範」、「創用 CC」	
10. 適用領域、議題	<ul style="list-style-type: none"> <li>■資：養成資訊社會應有的態度與責任。</li> <li>■自：培養科技知識與產品使用的技能。</li> <li>■人：養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。</li> </ul>	
11. 資訊科技應用層次	<input type="checkbox"/> 輔助教學 <input type="checkbox"/> 互動教學 <input type="checkbox"/> 進階(創新)教學 (本欄由審查委員依據標準認定，不必填寫)	
12. 授權方式	創用 CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 4.0 國際	
13. 教學目標	單元目標	學生能理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。
	詳細目標	(一)學生能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人；認識：著作權、個人資料保護法……等。 (二)學生能對科技議題養成社會責任感與公民意識。 (三)學生能培養科技知識與產品使用的技能。 (四)學生能理解創用 CC 的分享概念與圖示。 (五)學生能認識 i W i n 網路內容防護平台。

## 14. 教學流程

- 一、準備活動：學習單設計、教具準備、環境布置、學生分組。
- 二、起始活動：資訊社會的規範課文講解。
- 三、發展活動：Kahoot 平台遊戲規則說明、遊戲活動與即時討論。
- 四、綜合評量：使用 google 表單進行即時測驗暨統整活動：綜合遊戲活動與討論內容。

## 15. 學習目標

- 一、透過 kahot 平台活動檢驗學生對於資訊社會規範的相關知識。
- 二、透過 google 表單及時回饋與討論強化學生對資訊社會規範的概念。
- 三、透過分組競賽培養學生團隊合作的能力。

## 16. 活動與內容

### 一、準備活動

- (一) 教具：每組一台平板。
- (二) 佈置：
  1. 先進行課程教學接著三人一組，以組長為中心就坐，以小組進行團隊競賽。
  2. 於電腦教室進行最後複習與個人測驗。
- (三) 設備：智慧型觸控大型顯示器、平板、電腦設備。

### 二、起始活動

進行資訊社會的使用規範教學

- 1、透過智慧型觸控大型顯示器呈現內容。
- 2、教師提問關於資訊社會的使用規範相關概念。
- 3、教師透過智慧型觸控大型顯示器學生討論所提出的概念和課本是否有出入。



### 三、發展活動

- (一) 使用 Kahoot 平台、結合智慧型觸控大型顯示器與學校平板進行競賽激發學習動機



(二) 藉由智慧型觸控大型顯示器呈現競賽現況與成績



在競賽進行過程中，Kahoot 可以設定 10、20、30、60……秒等時間限制，在進行到下一題之前，老師可以視情況中斷以進行講解，提升學生對學習內容的接受程度。

Overall Performance	
Total correct answers (%)	45.93%
Total incorrect answers (%)	54.07%
Average score (points)	6881.89 points

在競賽結束後，Kahoot 平台有提供得分統計與個別題目的分析，提供學生與教師改進學習的空間。

這裡以列出第一題的分析狀況為例

1 Quiz		下列何者不是我國著作權法的制定目的?			
Correct answers	提升電腦使用率普及度				
Players correct (%)	22.22%				
Question duration	30 seconds				
Answer Summary					
Answer options	▲ 保障著作人的權益	◆ 提升電腦使用率普及度	● 調合社會利益	■ 促進國家社會文化發展	
Is answer correct?	X	✓	X	X	
Number of answers received	1	2	2	4	
Average time taken to answer (seconds)	2.40	27.25	6.75	16.45	

## 四、綜合評量

### (一) 使用 google 表單進行即時測驗暨統整活動

在前面使用過小組的競賽後，接著使用影片複習教學，再用 google 表單的方式進行線上測驗，即時回饋成績，並開放重複測驗的方式讓學生精熟練習。

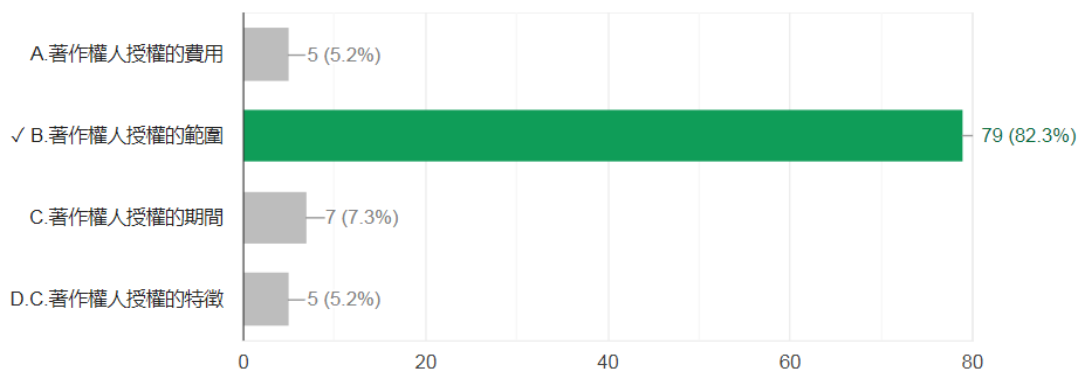


Google 表單最後議會統計常錯題目，與個別回答情形，可以給同學跟老師參考。

下列何者不是我國著作權法的制定目的？	答對數：40，作答總數：96
創用 CC 的授權要素「不包括」以下何者？	答對數：42，作答總數：96
使用創用 CC 授權素材時，以下相關述敘何者正確？	答對數：38，作答總數：96
創用 CC 授權素材包含哪些種類？	答對數：45，作答總數：96
下列何者可能「不符合」著作權法中「合理引用」的規定？	答對數：21，作答總數：95

#### 創用CC的授權圖示可以幫助我們判斷以下何者？

答對次數：79 (作答總數：96)



(二) 課後討論並對進度較為弱後的學生進行補救。



### 17. 數位教學資源

(四) 電腦設備、智慧型觸控大型顯示設備、平板

(五) 教育部全民資安素養網 7-2\_創用 CC，創意無限

<https://isafe.moe.edu.tw/file/1492>

(六) 台灣創用 CC 計劃-創用 CC 簡介卡通 (官方高清版)

<http://creativecommons.tw/explore>

(七) Kahoot 連結：<https://kahoot.it/> (使用時需獲得 PIN，問題內容可參考學習單設計)

(八) Google 表單連結：<https://forms.gle/4ZZu1CD5g8f6mYty5>