【附件二】

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 | 柳溝國小 | | |
| 參加組別 | ■國小組 □國中組 | | |
| 1.教案設計者 | 嘉義縣柳溝國民小學 | | |
| 2.教學時間 | 共三節 | | |
| 3.單元名稱 | 南一版本，二下第二單元泥土與它的好朋友 | | |
| 4.資源檔案 | 泥土與它的好朋友 | | |
| 5.資源標題 | 泥土與它的好朋友 | | |
| 6.資源類型 | 教學設計 | | |
| 7.適用年級 | 02B | | |
| 8.資源簡介 | 泥土與它的好朋友 | | |
| 9.關鍵字 | 泥土與它的好朋友 | | |
| 10.適用領域、議題 | 生活領域 | | |
| 11.資訊科技應用層次 | □輔助教學 □互動教學 □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 | 觀察及發現泥土中的朋友 | |
| 詳細目標 | 能觀察探究泥土中的動植物，發現其中蘊藏的生機。並藉由生活常識與想像力，共同進行繪畫創作。 | |
| 14.教學流程 | | | |
| 活動一：泥土裡有什麼？  1.教師引導學童深入探討動植物周邊環境的泥土有何不同。  活動二：泥土裡的動物  1. 教師教導學童配合找到的小動物，引導學童唱唱-土蚓仔子，了解在泥土中也有小動物住著。  2. 教師引導學生在圖畫紙上畫出想像中的動物地底世界。  活動一：玩泥土  1. 教師引導學童思考泥土的用途。  2. 教師引導學童運用泥土來玩遊戲。  3. 讓學童實際運用不同的方式做出不同造型的泥土。  4. 讓學童嘗試用不同地方的泥土做成土球，試著滾滾看。  5. 讓學童嘗試把手壓在泥土上，利用泥土容易做出不同形狀的特性，玩蓋手印的遊戲。  6. 教師引導學童發表玩泥土過程中的發現。  7. 教師引導學童在玩泥土後，如果手上都是泥土，應該先清理手上的泥土後，再去洗手臺洗手。  活動二：有關<泥娃娃>  1.教師播放音樂教唱歌曲<泥娃娃>。  2.教師提問有關歌詞中的問題。 | | | |
| 15.學習目標 | 16.活動與內容 | | 17.數位教學資源 |
| 1.學生能探索周邊環境的泥土。  2.學生能透過歌曲，認識住在泥土中的動物。  3.學生能參與土蚓仔子的歌唱活動。  4.學生能說出-想像中住在泥土裡的動物的家。  5.學生能探索泥土的用途  6.學生能參與各種玩泥土的活動。  7.學生能在玩泥土的過程中，發現泥土的特性。  8.學生能藉由<泥娃娃>引發想幫泥娃娃找家的想法。 | 1.將泥土中的觀察與發現記錄下來。  2.認識住在泥土中的動物。  3.畫出想像中住在泥土裡的動物的家。  4.利用泥土玩各種不同的遊戲。  5.發現泥土的特性。  6.參與泥娃娃的歌唱活動。 | | 智慧型觸控顯示器 |