

高雄市楠梓區莒光國小【莒光小創客】校訂課程教學活動設計

● 單元名稱：數位E學習-快樂郊遊趣

一、教學設計理念說明

高雄市是臺灣南方最繁華的國際城市，為2009年世界運動會主辦城市，因受海洋氣候調節，全年陽光普照、氣候宜人，有獨特的「海洋首都」特性。近年來大力推展觀光事業，已成為全臺最美麗的城市之一。高雄除了愛河、壽山、西子灣、蓮池潭、旗津、左營舊城等知名景點外，融合了福佬人、客家人、平埔族、鄒族、魯凱族、布農族、排灣族、以及眷村文化，是個「山、海、河港、人文、古跡」的城市。來到高雄，您不僅可以體驗自然生態、品嚐珍饈佳饌，還能欣賞客家美濃紙傘、內門宋江陣、大樹佛光山…等多元的民族文化，更別提擁有全臺最大的購物中心，及著名的觀光夜市，可說是全部旅遊元素一應俱全。

結合三上【請問，你要去哪裡？】課程，學生已具備基本能看、讀地圖的能力，也充分了解運用資訊科技幫助處理人類生活習慣與便利性。本課程讓學生透過網路及紙本搜尋高雄知名景點有用資訊，了解在地特色文化，藉由資料蒐集及分組討論，分析並規劃出合適的高雄景點一日遊行程，及所需搭配的交通工具，合理的時間及飲食安排，並透過雲端文書編輯程式結合圖片與文字素材，呈現圖文並茂的旅遊規劃報告。最後經由學生相互欣賞，並能同理每一段愉快旅程背後所需花費大量的心血與辛苦。

總結來說，本課程結合社會領域、綜合領域與資訊科技，讓學生能學會運用Google雲端應用程式搜尋資料，藉由學習小組合作方式，規劃一日遊路線，期從中體驗人類為了解決生活需求，進行科學和技術的研發，從而改變人們的生活習慣，並能達到校訂課程願景「創意念」的實踐。

二、教學活動設計

統整領域	社會、綜合活動	設計者	資訊教學團隊
實施年級	四年級上學期	總節數	21
單元名稱	數位 E 學習-快樂郊遊趣		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	
B2 資訊科技與媒體素養		綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。	
		社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。	
核心素養呼應說明			
結合社會、綜合領域與資訊科技，指導學生運用Google雲端應用程式進行「快樂郊遊趣」課程活動，從自身生活經驗出發，在高雄景點一日遊行程規劃中，包含景點、時間、行程、交通工具的選擇，分析每個景點各有哪些優缺點，最後經由小組討論找到一條最合理的一日遊路線。			
透過課程活動，期提高學童在學習歷程的學習興趣，能發展出主動參與、嘗試與探究的			

態度，也能增進將資訊科技應用到日常生活問題的能力，進而體驗運用資訊科技解決生活問題的便利性，以符應 B2 之核心素養。

概念架構(跨領域用)			導引問題	
快樂郊遊趣 景點資訊 行程規劃 紙本搜尋 電子搜尋 差異性 行程規畫注意事項 認識雲端應用程式 操作應用程式 電子地圖規劃行程 雲端編輯軟體製作報告			1. 今日如果要去某一個景點，必須要先知道那些資訊，才不會敗興而歸？ 2. 請學生說說這些景點資訊可以運用甚麼方式獲得？ 3. 比較紙本和電子搜尋資料，比較各自的優缺點？覺得哪個較便利？ 4. 請學生想想看蒐集到的景點介紹內容，那些資訊對於行程規劃有重要的參考意義？ 5. 觀察含圖文旅遊網誌與一般純文字景點介紹網站，比較兩者之間的差異性？ 6. 請學生說說有發生過出遊時不愉快的經驗嗎？分別遇到那些問題呢？ 7. 觀察旅行社及近年來中年級的戶外教學行程，比較其優缺點？為什麼？？ 8. 在眾多想去的景點中，若是選擇一日遊的景點時，因該注意哪些事項？ 9. 要如何運用 google 雲端應用程式，設計高雄景點一日遊的行程？ 10. 要如何運用雲端文書編輯程式，將蒐集的文字與圖片資料整合成報告？	
學習重點	學習表現	社會 3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 綜合 2c-Ⅱ-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	學習內容	社會 Ae-Ⅱ-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。 綜合 Bc-Ⅱ-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。
議題融入	所融入之學習重點			
教材來源	自編教材			
教學資源	1. 高雄市觀光宣傳影片。 2. 景點DM及旅遊書。 3. 旅遊網誌。 4. 旅行社的一日遊行程。 5. 近年來中年級的戶外教學行程。			
學習目標				

1. 能學會規劃旅遊的能力，且能合理安排景點、時間及交通工具。
2. 能運用google雲端應用程式規劃並產出高雄市景點一日遊行程報告。
3. 能對google雲端應用程式有基本的概念，並學會google雲端應用程式的基本操作。
4. 能思考資訊科技與人類生活的關係，並說出资訊科技為人類生活習慣帶來的改變與影響。
5. 能激發學生對資訊科技的學習動機，進而願意自動自發的自主學習。

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量
節次一~十：景點大蒐查 一、引起動機 (一) 觀看高雄市觀光宣傳影片，請學生說說有去過影片中那些觀光景點？其具備哪些特色才能被稱作景點？ (二) 今日如果要去某一個景點，必須要先知道那些資訊，才不會敗興而歸？ (三) 請學生說說這些景點資訊可以運用甚麼方式獲得？ 二、發展活動 (一) 教師展示景點 DM、旅遊書。 (二) 學生觀察並說出景點 DM 及旅遊書有列出什麼內容？從介紹內容可讀到哪些資訊？有哪些資訊是無法得知的？ (三) 教師示範使用 Google 網頁搜尋景點首頁、圖片，讓學生觀察並判讀網頁內容，可得到哪些資訊？發表網路搜尋與紙本搜尋的相似與相異處？各自的優缺點？覺得哪個較便利？ (四) 請學生想想看景點的介紹內容，那些資訊對於行程規劃有重要的參考意義？ (五) 請學生觀察含圖文旅遊網誌與一般純文字景點介紹網站，比較兩者之間的差異性？並找出網誌呈現了那些內容，這些內容能幫助瀏覽客獲得哪些有用資訊？ (六) 教師說明並指導學生編輯【Google 雲端文件】及將文件及圖片上傳至【Google 雲端硬碟】。 三、綜合活動 學生能利用紙本與 Google 搜尋引擎找出景點的相關資訊，並透過 Google 雲端文件作為資訊紀錄與編輯工具，再利用其協作功能，進行小組分工，最後能上傳至 Google 雲端硬碟作為保存。 經學習紙本及網路搜尋資訊後，學生能理解景點資訊的重要性，並能說出其使用時機與優缺點，以及利用資訊科技為人類生活在行的方面所帶來便	400 分	高雄市觀光宣傳影片 景點 DM、旅遊書 旅遊網誌	自由發表 說出景點資訊所以代表的意義，及對行程安排的重要性 實作

利性。 ~ 第一~十節結束 ~ 節次十一~二十一：小小旅遊達人 一、引起動機 (一) 請學生說說有發生過出遊時不愉快的經驗嗎？分別遇到那些問題呢？ (二) 教師拿出旅行社的一日遊行程規劃、近年來中年級戶外教學的行程表，請學生觀察這些行程各自的優缺點？ (三) 思考在眾多想去的景點中，若是選擇一日遊的景點時，因該注意哪些事項？ 二、發展活動 (一) 學生分組討論想呈現的高雄景點一日遊旅程，包括景點名稱、照片與說明，時間、交通工具餐飲的選擇與安排。 (二) 小組進行分工，決定各人負責的工作。 (三) 教師指導學生使用 Google Map 程式，讓學生觀察並判讀電子地圖的內容，並如何利用程式規劃一日遊的行程。 (四) 教師指導學生文件協作概念，以及上傳檔案的方式。 (五) 上機實作完成高雄一日遊行程規劃並儲存檔案 (六) 各組輪流上台報告作品、設計的想法，小組合作過程中的甘苦。 三、綜合活動 小組成員先完成組內工作的互評，再進行全班票選表現最好且行程規劃最合理的組別。 藉由設計高雄景點一日遊活動，可讓學生體驗規劃行程背後需要花費的大量時間和心血，加深對高雄市景點地理位置的進階概念，引發學生對家鄉的認同感。而分組學習過程中，如何從眾多的管道獲取資訊、篩選資料是學生學習的主要目標；小組的分工方式、互動、解決問題可讓學生學習合作的方式、處理問題的方法。	440 分	旅行社行程、中年及戶外教學行程	自由發表 實作 口頭報告
---	--------------	------------------------	--------------------------------

三、評量標準與評分指引

學習目標		能運用Google雲端應用程式規劃高雄景點一日遊行程，且能製成圖文兼具的行程規劃報告。				
學習表現		以小組合作學習的方式，運用Google雲端應用程式蒐集與高雄觀光景點的相關資料，篩選出所需資料規劃出合理一日遊行程，並編輯出行程規劃報告。				
表現任務		學生能用運用Google雲端應用程式製作出高雄景點一日遊行程規劃報告，並且能完成小組所分配的工作。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
快樂郊遊趣		能適切運用各類資源，處理日常生活問題以幫助自己或他人。	能蒐集並整理相關資源，提出運用適切資源的方法，處理個人日常生活問題。	能覺察個人日常生活的問題，並蒐集處理問題所需的資源。	能分享個人運用資源處理日常生活問題的經驗。	未達D級
評分指引		小組成員分工明確，熟練的運用應用程式完成一日遊行程規劃報告，能明確說明景點資訊、時間、飲食、交通工具的安排，且有合宜的照片，並能完整說明設計的想法。	小組成員分工明確，熟練的運用應用程式完成一日遊行程規劃報告，規劃報告之行程設計及文字資訊僅少部份疏漏，且能說明設計的想法。	小組成員分工合作過程有衝突，後來能調解。運用應用程式完成一日遊行程規劃報告未達流暢，規劃報告之行程設計及文字資訊完成度達七成，且能概略說明設計的想法。	小組成員分工不明確，需從旁指導才能運用應用程式完成一日遊行程規劃報告。規劃報告之行程設計及文字資訊完成度達五成，且能嘗試說明設計的想法。	未達D級
評量工具		實作				
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84	79 以下

備註：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。