

數位工具融入英語教學

設計理念：運用互動網站(Wordwall, Kahoot, Blooket, Gimkit, Seesaw) 檢視學生是否能熟悉第3課已習得的單字、句型及故事內容，並運用 Gimkit 進行小組共作出題並答題，最後指導學生使用 App- Seesaw，進行課本第3課故事錄音創作。

學習領域 / 科目	學習階段 / 年級	課程設計者
語文領域/英語文	第三學習階段/六年級	牟筱萍
教學時間	配合單元/教材/活動...	
1.本單元共計 6 節 2.第5 節（40 分鐘）	Lesson 3~Where were you last night? (康軒版 Hello! Kids 8)	
核心素養(單節課)	學習重點(單節課)	
英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。	學習表現 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 ◎ 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 ◎ 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。	
	學習內容 ◎ B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。	
學習目標(條列式)		
1. 能辨認並說出本課單字 2. 能了解、說出並正確使用本課句型		
學生先備知能		
學科	數位	
學生已習得第 3 課單字、句型及故事	1.學生知道開啟 iPad 相機即可掃描 QR code 2.學生會登入 Kahoot,Blooket, Gimkit 並進行答題。 3.學生會操作 Seesaw 之照片插入、打字、繪圖和錄音功能。 4.學生會使用大屏觸控功能。	
本單元各節次學習活動設計的重點		
節次	學習重點	
第1 節至第 4 節	1. 第3 課單字 (by the lake, by the river, by the sea, at the beach, in the mountains, on the island) 2. 第3 課句型 (Were you at the beach last night? Yes, I was. / No, I wasn't. Where were you last Sunday? I was by the river.) 3. 第3 課故事	

教學流程		教學流程對應之數位工具及其效益
一、準備活動		
運用 Wordwall 的 Conveyor Belt 模組，一位男生與一位女生分別進行第 3 課單字記憶活動，當活動進行時，台下學生們一起記憶單字，並給予台上答題同學提示。		Wordwall 觸屏 立即檢視學生是否能熟悉第 3 課已習得單字，並即時給予鼓勵或協助。
二、發展活動		
1. 全班分為五組，每組一台平板登入 Kahoot ，每組組員輪流答題，答題時小組合作討論。		Kahoot 以不同數位工具即時確認學生是否能熟悉第 3 課句型，並即時給予鼓勵或協助。
2. 學生一人一台平板，登入 Blooket ，運用 Blooket 的 Gold Quest 模組進行答題。(題目內容與 Kahoot 題組相同，答案選項以及題目的順序皆不同)		Blooket 以不同數位工具即時確認學生是否能熟悉第 3 課句型，並即時給予鼓勵或協助。
3. 學生兩人一台平板，登入 Gimkit ，並運用 Gimkit 的 Collaborate With KitCollab 共作模式，請學生根據課本第 3 課內容，兩人合作討論並輪流在 Gimkit 進行全班線上共作出題，學生每次出完題目立刻上傳，老師立即給予回饋，若題目需要修改，可請學生即時訂正，完成出題任務後，全班學生改成一人一台平板，繼續以 Gimkit 的 Humans vs. Zombies 模組進行答題。		Gimkit 運用 Gimkit 的共作模式，學生透過練習出題增加思考能力，並可立即觀摩其他小組的題目，老師可即時確認題目是否需要修改，並給予鼓勵或協助，出題完成後，學生再以全班共作完成的題目進行答題。
三、綜合活動		
學生一人一台平板，登入 Seesaw ，進行第 3 課故事錄音，並發揮創意加入故事內容的插圖或以漫畫方式呈現故事內容。		Seesaw 學生於 App- Seesaw 進行第 3 課故事錄音，教師可同步分享同學的創作，並給予鼓勵或協助，並對學生目前繳交的狀況一目了然。
教學示例相關資源（推薦的數位工具操作影片、自錄的教學示例.....）		
1. Wordwall 網站 https://wordwall.net/ 2. Kahoot 網站 https://kahoot.com/ 3. Blooket 網站 https://www.blooket.com/ 4. Gimkit 網站 https://www.gimkit.com/ 5. App- Seesaw https://app.seesaw.me/		

■ 自我檢視評估表

項次	檢視標的	請打 V	
1	示例設計能達成學習目標	V	
2	數位工具能促進學科內容理解	V	
3	數位工具能促進教學策略運用	V	
數位工具整合教學的應用層次 (請擇一打 V)			
Substitution	Augmentation	Modification	Redefinition
		V	
教案設計成員	牟筱萍		