



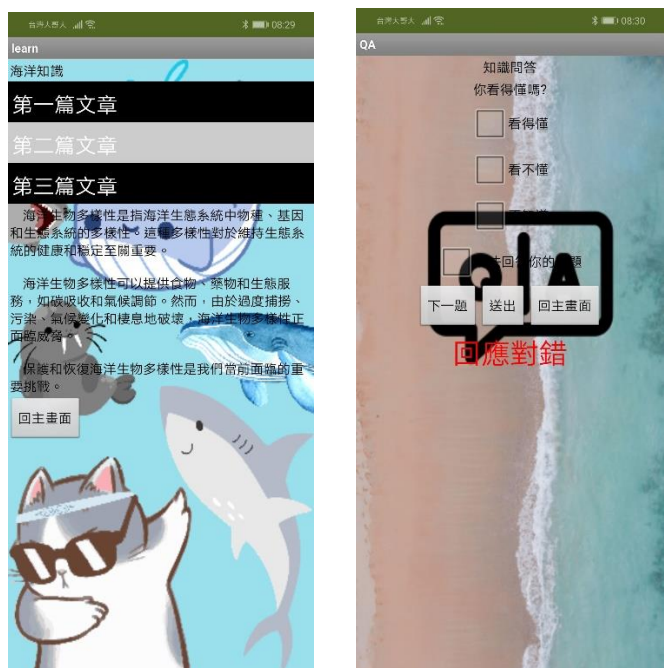
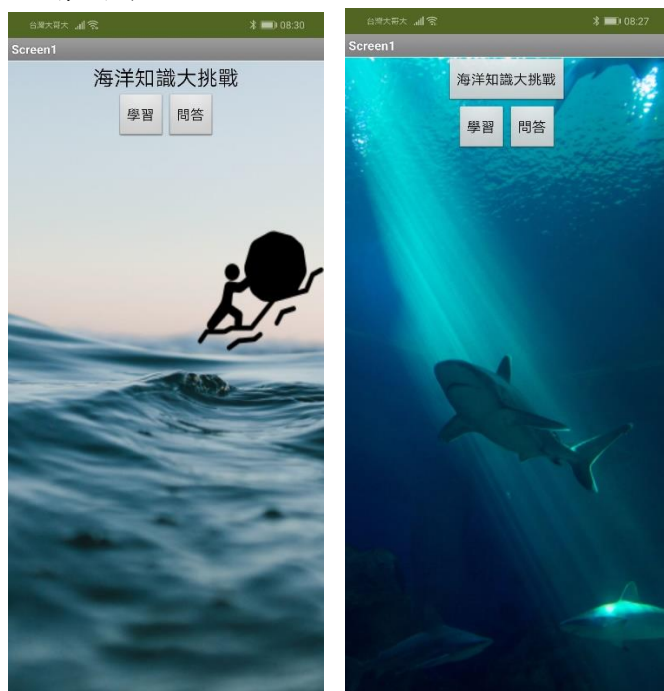
課程主軸名稱 (總標題)	威芝萇麟山,「I」海我最型		總節數	合計 3 節	
課程模組名稱 (主題一)	海洋知識大挑戰		設計者姓名	吳振遠	
課程模組名稱	海洋知識大挑戰		節數	共 3 節	
適用年級	■國中九年級		融入領域 (或科目)	自然生活與科技	
課程類型 ¹	<input checked="" type="checkbox"/> 議題融入式課程 <input type="checkbox"/> 議題主題式課程 <input type="checkbox"/> 議題特色課程		課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 領域/科目： <u>資訊科技</u> <input checked="" type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間 <input type="checkbox"/> 其他：	
課程設計理念	<p>以小組方式，透過生成式 AI 來蒐集海洋教育相關議題內容，並將蒐集到的資料於 canva 網站平台進行共編，統整成一份關於海洋議題的文章。學生亦須針對文章內容，設計問答題，以作為後續利用 app inventor 製作「海洋知識大挑戰」的素材。</p> <p>希望透過這次的教學活動，讓學生可以進一步認識 AI，以及懂得有效地善用 AI 來幫助完成任務。小組的分工合作，也是這次教學活動的重點，充分的溝通可以讓事情做得盡善盡美。</p>				
總綱核心素養 ²	A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養 C1 道德實踐與公民意識				
與課程綱要的對應					
領域 / 學習重點	核心素養	科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 科-J-B2 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。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。	海洋教育與戶外教育議題	實質內涵	海 J20 了解我國的海洋環境問題，並積極參與海洋保護行動。
	學習表現	運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 運 c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。			
	學習	資 T-IV-2 資訊科技應用專題。			

	內容			
學習目標	利用生成式 AI，以共編的方式整理海洋教育議題內容以及針對內容設計問題。			
教學資源	電腦、canva 網站平台、chatgpt、edge ai 聊天			
單元一名稱 (行動前)：海洋知識蒐集				
學習目標	學習活動		時間	備註 (評量方式)
<p>小組於 canva 共編，利用生成式 AI，快速整理跟海洋議題相關的文章，以及設定 2 個問題。</p>	<p>活動一 (canva 共編)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建立小組共編文件並懂得 canva 基本操作。 <p>活動二 (認識生成式 AI 並透過 AI 快速整理資料)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確定各組的海洋教育議題。 2. 透過 ai 詢問找到相關的文章內容並整理於 canva 文件。 3. 透過 ai 詢問針對文章內容生成 2 個問題並整理於 canva 文件。 <p>活動三 (整理編排文章內容並檢視問題的正確性)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 文章內容編排，使其文件方便閱讀。 2. 討論 AI 生成問題的正確性。 <p>活動內容：</p>  		<p>8 分鐘 30 分鐘</p> <p>7 分鐘</p>	<p>教師查看各組的文件進度，並及時給予指導。</p>
單元一名稱 (行動中)：製作海洋知識大挑戰 APP				
學習目標	學習活動		時間	備註 (評量方式)
<p>小組利用 app inventor，開發設計「海洋知識大挑戰」APP。</p>	<p>活動一 (創建一個新專案)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 登入 App inventor 網站，創建一個新專案。 2. 教師講解專案內容，以及製作流程。 <p>活動二 (APP 版面配置與背景圖片設計)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 於 canva 網站，設計一個手機背景，作為 APP 的背景圖片。 2. APP 版面配置的建立以及文字大小、顏色的調整。 3. 將上節整理好的文字資料，放置這個專案中。 		<p>5 分鐘</p> <p>40 分鐘</p>	<p>教師查看各組的文件進度，並及時給予指導。</p>

- 活動三(編寫程式):
1. 各組編寫程式並測試。
 2. 各組作品交流測試

45
分鐘

活動內容:



單元一名稱 (行動後): 海洋知識闖關活動

學習目標	學習活動	時間	備註 (評量方式)
<p>學生將完成的專案 APP, 作為海洋教育闖關的活動, 推廣海洋教育。</p>	<p>活動規劃: 一、配合學校英語週活動, 本校會邀請鄰近國小學生至本校參加英語週闖關活動, 擬新增一個「海洋知識大挑戰」關卡, 以推廣海洋教育。</p>		

二、以這海洋知識大挑戰 APP 為模板，配合學校其他活動，修改 APP 主題內容，作為活動闖關的工具。下面為本校學生參加新北勢單車海洋教育活動的活動成果照片。

