

# 基隆市南榮國中數位學習模式與教學活動設計教案

## 一、教學設計理念

自疫情以來，數位學習改變了教師與學生的互動模式，不論是老師或是學生，善用數位工具皆能成為教與學的利器，本單元課程設計，試圖透過數位學習遊戲激發學生學習興趣，並以學生為主體，期使學生具備檢索資料的能力，加深學生對課程內容的理解，並培養學生閱讀摘要、口頭分享的基礎能力，藉以符應新課綱「自發」、「互動」、「共好」之核心理念。

## 二、教學設計理念

領域/科目	社會領域/歷史	設計者	吳姿瑩
實施年級	九年級	教學時長	1 節課
單元名稱	美洲古文明與殖民統治		
與五力的連結	<b>學習力：</b> 養成文本閱讀、思考與解決問題的能力。 <b>表達力：</b> 培養資料統整及發表的能力。 <b>實踐力：</b> 學習正確使用數位媒體學習的態度，並實踐於日常的學習中。 <b>情緒力：</b> 養成獨立自主、積極主動的個性。 <b>探索力：</b> 對於未知的東西勇於先嘗試探索的能力。		
教材來源	翰林版教材第五冊第五章、學習單		
教學設備/資源	課本、Chromebook		
教學媒體	101 歷史教室：馬雅文明《國家地理》雜誌 101 歷史教室：馬丘比丘《國家地理》雜誌		
<b>學習目標</b>			
透過影片引發對美洲古文明的學習興趣，並能歸納從網路上搜尋而得的資料，具備自主學習的能力。			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
一、引起動機： （一）以「Kahoot」互動遊戲，複習先備知識「歐洲的海外擴張」。 （二）觀看學生遊戲結果並討論，加深學生印象。	8 分鐘	
二、主要活動： （一）影片思考： 1. 教師播放有關美洲古文明的介紹影片。	15 分鐘	



## 數位學習模式與教學活動 學習單

單元：5-2 美洲古文明與殖民統治

班級：

座號：

姓名：

### 學習活動一：

請依課本及影片學習到的知識，將三大古文明的位置標記於下圖上。

# 美洲古文明



### 學習活動二：

請依課本或你也可上網搜尋資料，說明歐洲與美洲間的三大交流。

#### 物種交流

美洲的番薯、玉米等作物傳入亞洲、歐洲

世界人口快速增長

可試著找找還有哪一些物種的交流？

#### 疾病交流

天花等傳染病隨著歐洲人進入美洲

美洲原住民人口減少

可試著想一想人口減少後，會有什麼問題，該怎麼解決？

#### 白銀交流

美洲的白銀流入歐洲與亞洲

開啟白銀貿易時代

可試著歸納曾學習過有關「白銀」的知識？