

三、嘉義縣中興國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	四年級	年級課程 主題名稱	自主學習不設限 2	課程 設計者	王菘郁	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	<p>活力：結合社區資源注入在地元素，激發學生學習潛能，科技創新，營造有活力的校園。</p> <p>自信：多元及跨域的學習活動培養學生勇於表達的能力，並且樂於分享，以行動實現終身學習。</p> <p>感恩：蘊育學生關懷感恩的品格，愛物惜福，以健康身心關懷周遭事物，用感動創造生命力。</p>	與學校願景呼 應之說明	本校的自主學習課程，著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來生活的挑戰。並希望孩子能活用資訊技能，主動積極、有活力的學習；培養自信，發掘自我潛能；肯定自我，學習感恩，進而親鄉愛國。				
總綱 核心素 養	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備擬定計畫與自主學習實作的能力，並以創新思考方式，因應學校相關課程以及日常生活情境。 2. 具備自主學習科技與資訊應用的基本素養，並理解生活中常見資訊科技媒體的意義與影響。 3. 具備自學、共學、互學之能力，進而理解他人感受，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。 				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	All about me!	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。(資訊議題) 英 2-II-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受	1.平面設計工具—Canva 2. 自我介紹	1. 體驗 運用 平面設計工具—Canva 與他人互動的方法。 2. 以正確的發音及適切的語調 說出 自我介紹的句子 3. 展現自己運用 平面設計工具—Canva 的成果，並表達和分享自己的想法和感受	1. 學生能正確說出自我介紹的句型。 2. 學生能製作出英文自我介紹簡報。 3. 小組學生能給予組內報告學生回饋。 4. 小組學生能夠針對他組學生的自我介紹進行組間互評。	【教師導學】 1.教師引導學生回想出三年級英語課所學的內容，而有哪些內容可以用在自我介紹。 (name, age, color, animal, talent) 2.教師引導學生說出可以自我介紹的句型。 (1) My name is _____. (2) I'm _____ years old. (3)My favorite color is _____. (4)I like _____. (5)I can _____. 【學生自學】 1.學生利用 Google Search 搜尋不會的英文字。 2.學生運用 Canva 製作並設計出屬於自己的簡報。 【組內共學】 1.運用製作完的簡報向組內其他成員，進行英文自我介紹。 2.組內成員給予報告學生回饋。 3.簡報修正：學生依據其他小組成員所給予的意見及教師的指導，進一步完成理想的簡報。 【組間互學】 1.各小組成員依自己修正過後的簡報輪流向全體同學英文自我介紹。 2.小組成員共同討論出，經過一輪的自我介紹，其他組哪一位同學的介紹讓你最印象深刻，有哪些吸引你們的項目內容，並說明為什麼。	Google Search Canva	5
第(6)週 - 第(10)週	如果我有任意門	資議 a-II-4 體會 學習資訊科技的樂趣。(資訊議題) 綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的	Google earth 各國家之特色	1. 體會 學習 Google earth 的樂趣。 2. 體會團隊合作的意義，透過組內共學來完成各國家之特色的介紹，並能關懷其小組的成果	1. 小組進行討論後，能說出 google earth 的功能及特色。 2. 小組能選出最喜歡的功能並發表說明。(監評) 3. 小組聆聽他組報告並完成組間互學評分表。(定標) 4. 學生能從教學影片中選擇出觀看 google earth 較為實用之功能。(擇	【教師導學】 1.教師用提問的方式引導學生是否有使用過導航的經驗，以及有沒有用過導航以外的科技來找出想要去的地方的資訊。 【組內共學】 1. 教師先告知學生 google earth 的連結。 2. 請小組尋找並討論 google earth 介面會顯示哪些資訊？	1. google earth 2. 小組討論單 3. 組間互學評分表 4. 教學影片：簡報也能玩上帝視角？Google 地球新玩法觀眾全暈了 https://www.youtube .	5

		成員。			策) 5. 各組能依教學建議，調查各國風貌。(調節) 6. 小組學生能針對其他組的介紹國家進行互評。(監評)	3. 組內學生找出有趣的功能，並說明喜歡的原因，以及這些功能有何特色。 【組間互學】 1. 小組派員發表各自小組喜歡的功能。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的功能，進行喜愛程度的評分。 4. 小組成員共同評分，比較分析後，擇定數個 google earth 較為喜愛的功能。 【教師導學】 1. 教師以國外著名景點(如：東京鐵塔)為例，進行 google earth 操作。並針對各小組較為喜愛之功能進行介紹及解說。 2. 小組成員運用所學知能，合作調查教師指定之國家，經由 Google earth 看到的景觀特點有哪些？ 3. 教師行間適時指導。 4. 教師展示小組調查之國家，說明尚有差距之處。 5. 教師提示學生應聚焦在規劃國家地理位置、地貌、城市聚落、著名景點等較具該國代表性之特徵。 【學生自學】 1. 教師給予教學影片輔助學生更加了解 google earth 的實用功能。 【組間互學】 1. 請各小組發表調查完成的各國風貌，並完整說明各國家之特色、位置、著名景點。 2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的國家，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。	com/watch?v=sURA FIk3gdU	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	遊戲製作大師	科議 a-III-2 展現 動手實作的興趣及正向的科技態度。(科技議題)	氣球點擊遊戲	1.能自己動手寫出氣球點擊遊戲的小程式， 展現 對資訊科技的興趣與正向態度。	1. 學生能設定氣球圖示(角色)、背景(舞台)。 2. 各組能利用互動效果做出有特效的氣球遊戲。 3. 學生會設定變數,點擊一次變數加一。 4. 學生能加入免費授權的音樂做	【教師導學】 1.教師請學生回想在等紅綠燈時會有倒數的功能，讓人們可以知道還有多少時間紅綠燈就會轉換，如果我們可以自己用 Qblock 軟體設計程式來做時間的倒數，是不是很酷呢? 【學生自學】 1.學生於 Qblock 軟體中透過教學影片了解如	廣達 Qblock 積木式 程式語言軟體 免費授權音樂	5

		綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受		展現自己動手實作氣球點擊遊戲的小程式的成果，並表達和分享自己的想法和感受	為背景音樂。 5. 小組學生能在遊玩其他組別設計的遊戲後，進行互評。	何製作氣球點擊遊戲。 2. 學生依指示將氣球角色放上舞台，排好位置，並挑選合適的舞台背景。 【組內共學】 1. 組內學生討論如何給氣球加上互動效果，如，點擊時發出音效、變色…。讓氣球隨機改變位置，設好停留時間；設定計分變數：氣球被點到，則加一分。 2. 教師盡可能引導各組之間能選擇不同的角色、場景等，讓全班的作品更加多元化。 【教師導學】 1. 教師指導學生如何運用變數設定倒數計時。 2. 教師引導學生搜尋免費授權資源加入背景音樂。 【組間互學】 1. 請各小組發表製作完成的遊戲，並詳細說明製作的主題與理念為何？ 2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組在遊玩其他組別設計的遊戲後，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。		
第 (16) 週 - 第 (21) 週	捕捉石 棹之美	社會2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。(資訊議題)	石棹地區 Canva	1. 能表達對居住地方—石棹地區的事物與環境的關懷。 2. 體驗運用 Canva 程式與地方進行互動及合作的方法	1. 小組進行討論後，能說出推廣家鄉文化的方式。(擇策) 2. 小組能選出最有興趣的景點或特色並發表說明。(監評) 3. 小組聆聽他組報告並完成組間互學評分表。(定標) 4. 學生能拍攝家鄉美景並轉存至雲端資料夾內。 5. 學生能採訪社區人士並將心得寫成小短文。 6. 各組能依教學建議，適當篩選符合報告主題的資料。(調節) 7. 小組學生能針對其他組的資料進行互評。(監評)	【教師導學】 四年級時我們都要參加家鄉 100 問有關的競賽活動，其中有關於竹崎鄉的部份也有介紹石棹，你們知道石棹地名的由來和它的故事嗎？ 【組內共學】 1. 請小組共同思考要如何推廣我們的家鄉文化—石棹？並說明可行的原因。 2. 導師盡可能協調各組之間能選擇不同的方式。 【組間互學】 1. 小組派員發表各自小組建議如何推廣我們的家鄉文化。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的功能，進行喜愛程度的評分。 【教師導學】	1. Google 雲端硬碟 2. 小組討論單 3. 組間互學評分表 4. Canva	6

						<p>1. 教師鼓勵並給予學生正向回饋。</p> <p>2. 引導學生將觀點聚焦文字與相片並茂的文宣做為推廣重點。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 到學校周遭實地踏訪，並用相機捕捉石棹地區的美景。並上傳至雲端共享資料夾彙整。</p> <p>2. 採訪家鄉社區人士，蒐集石棹的傳說或相關故事、事跡，寫成心得作文。</p> <p>3. 教師適時指導並注意不要偏離主題。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 請小組共同討論如何使用 Canva 呈現出一份圖文並茂的文宣品。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 請各小組發表製作完成的文宣品，並詳細說明製作的主题與理念為何？</p> <p>5. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>6. 請小組從雲端硬碟中瀏覽他組資料，並依喜愛之程度評分。</p>		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有融入資訊科技教學內容共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)：							
	1. 2. 特教老師姓名： 普教老師姓名：王菘郁							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。

三、嘉義縣中興國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	四年級	年級課程 主題名稱	自主學習不設限 2	課程 設計者	王菘郁	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	<p>活力：結合社區資源注入在地元素，激發學生學習潛能，科技創新，營造有活力的校園。</p> <p>自信：多元及跨域的學習活動培養學生勇於表達的能力，並且樂於分享，以行動實現終身學習。</p> <p>感恩：蘊育學生關懷感恩的品格，愛物惜福，以健康身心關懷周遭事物，用感動創造生命力。</p>	與學校願景呼 應之說明	本校的自主學習課程，著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來生活的挑戰。並希望孩子能活用資訊技能，主動積極、有活力的學習；培養自信，發掘自我潛能；肯定自我，學習感恩，進而親鄉愛國。				
總綱 核心素 養	<p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備擬定計畫與自主學習實作的能力，並以創新思考方式，因應學校相關課程以及日常生活情境。 2. 具備自主學習科技與資訊應用的基本素養，並理解生活中常見資訊科技媒體的意義與影響。 3. 具備自學、共學、互學之能力，進而理解他人感受，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。 				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	歡迎光臨！	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。(資訊議題) 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受	平面設計工具—Canva 園遊會攤位	1. 能體會利用平面設計工具—Canva 解決佈置校慶園遊會攤位問題的過程。 2. 展現自己用平面設計工具—Canva 設計園遊會攤位的成果與優點，並表達自己的想法和感受	1. 小組進行討論後，能說出若要舉辦校慶園遊會要注意哪些事項。 2. 小組能選出最喜歡的內容並發表說明。(監評) 3. 小組聆聽他組報告並完成組間互學評分表。(定標) 4. 學生能從教學影片中找出設計所需要的功能及範本。(擇策) 5. 各組能互相協作並討論，互相指導並修正設計有瑕疵的地方。(調節) 6. 小組學生能針對其他組的設計進行互評。(監評)	【教師導學】 每年三月份是我們辦理校慶活動的月份，各班級都要擺設攤位來展現班級特色，除了手繪佈置圖外，Canva 也是很好的輔助工具，讓我們一起來使用科技來設計攤位吧 【組內共學】 1. 各小組討論若想要在校慶上擺設班級的園遊會攤位，要注意哪些事項？ 【組間互學】 1. 小組派員發表各自小組注意到的事項。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 4. 小組成員共同評分，比較分析後，擇定數個擺設班級的園遊會攤位必須要注意的事項。 【學生自學】 教師給予教學影片輔助學生認識平面設計工具-Canva 的基本功能(包含協作功能)。 【教師導學】 1. 教師提示學生應聚焦在吸引注意力的海報、價目表以及清晰的標示。 2. 學生運用所學知能，以小組為單位在 Canva 上協作，並利用範本製作海報、相關價目表、標示牌...等。 【組內共學】 1. 小組成員之間共同協作，並互相學習如何用不同的技巧設計，也可以幫助解決組員不懂的問題。 2. 教師行間適時指導。 【組間互學】 1. 請各小組發表分享完成的園遊會攤位布置設計，並完整說明設計理念。 2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的設計，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。	1. Canva 2. 小組討論單 3. 組間互學評分表 4. 教學影片：免費的平面設計神器 如何用 Canva 做平面設計 https://www.youtube.com/watch?v=3-MXJIV1kxPQ	5

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>暢遊 “嘉”鄉</p>	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。(資訊議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受</p>	<p>Google 表單 GeoGuessr</p>	<p>1. 體驗運用 Google 表單及 GeoGuessr 與他人互動及合作的方法。</p> <p>2. 展現自己用 Google 表單和 GeoGuessr 設計表單和遊戲的成果與優點，並表達自己的想法和感受</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組進行討論後，能決定密室脫逃中的家鄉特色及表單題型。 2. 學生能運用表單製作出完善的密室脫逃。 3. 小組學生能夠針對他組學生設計的密室脫逃給予回饋。 4. 小組進行討論後，能決定 GeoGuessr 中的家鄉地點及題目。 5. 學生能運用 GeoGuessr 設計出地點及題目，並更了解家鄉。 6. 小組學生能夠針對他組學生設計的 GeoGuessr 進行互評。 	<p>【教師導學】 發紙本調查表既費時又不環保，如果可善用科技來進行，是不是比較好呢？讓我們用 Google 表單 及 GeoGuessr 來解決這個問題吧</p> <p>【組內共學】 1. 小組成員共同討論，如果要製作家鄉版的密室脫逃，目標要放置什麼家鄉特色。 2. 小組成員共同討論 Google 表單內的題型以及題目的設計。 3. 各小組依討論出的家鄉特色及題型完成家鄉版密室脫逃。</p> <p>【組間互學】 1. 各小組成員分享所製作的家鄉版密室逃脫連結給其他組遊玩。 2. 小組成員共同討論，遊玩其他組的密室脫逃後，給予優點及其可改善之處。 3. 小組成員共同討論出，最印象深刻的密室脫逃，有哪些吸引你的題目設計，並說明為什麼。</p> <p>【教師導學】 1. 教師給予 GeoGuessr 地理發現網站所製作的家鄉探索題目給予學生試玩。 2. GeoGuessr 地理發現網站介紹及題目設計操作。</p> <p>【學生自學】 1. 思考 3 個 GeoGuessr 的家鄉地點。 2. 分享自己的 GeoGuessr 給同組其他學生遊玩。</p> <p>【組內共學】 1. 小組成員共同討論 6 個 GeoGuessr 的家鄉地點以及題目的設計。 2. 各小組依討論出的家鄉地點及題目完成 GeoGuessr 的設計。</p> <p>【組間互學】 1. 各小組成員分享所製作的 GeoGuessr 給其他組遊玩。 2. 小組成員共同討論出，對於其他組 GeoGuessr 設計喜愛程度的評分，並說明為什麼。</p>	<p>Google 試算表單</p> <p>GeoGuessr 網站</p>	<p>5</p>
---	--------------------	--	--------------------------------	---	--	--	--	----------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>Yo! 小小 DJ</p>	<p>1.科議 c-III-1 依據 設計構想動手實 作。(科技議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣 與長處，並表達自己 的想法和感受</p>	<p>點唱機程 式</p>	<p>1.能將搜尋到的免費授權音樂，依據 Qblock 程式，設計出點唱機程式。</p> <p>2.展現自己用 Qblock 程式，設計出點唱機程式 的能力與長處，並表達與分享自己的想法和感 受</p>	<p>1. 能設定氣球圖示(角色)、背景(舞 台)。</p> <p>2. 能利用互動效果做出有特效的 角色</p> <p>3. 會設定變數，數標點擊角色，變 數會改變。</p> <p>4. 按 Play 能撥放音樂；按 Stop 音 樂會停止。</p> <p>5. 小組學生能在欣賞其他組別設 計的音樂後，進行互評。</p>	<p>【教師導學】 教師用提問的方式來引導學生如何用 Qblock 程式，設計出好玩又好用的點唱機程 式。</p> <p>【學生自學】 1.學生於 Qblock 軟體中透過教學影片了解如 何設計點唱機程式。 2.學生依指示將 Play、Stop、歌曲的代表角 色放上舞台，排好位置，並挑選 合適的舞台背景。</p> <p>【組內共學】 1.組內學生討論給歌曲代表角色加上互動效 果，如，滑過時顯現歌名、發出音效、變色…。 2.教師盡可能引導各組之間能選擇不同的歌 曲，讓全班的作品更加多元化。</p> <p>【教師導學】 1. 教師指導學生如何設定變數，分別代表要 播放的歌曲，並上傳歌曲給角色。 2. 教師引導學生當變數改變為某首歌的編 號後，按 Play 撥放，按 Stop 停止。</p> <p>【組間互學】 1. 請各小組發表製作完成的點唱機程式，並 詳分享點唱機程式的歌曲。 2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的設計，進行喜愛程 度的評分，並說明為什麼。</p>	<p>廣達 Qblock 積木式 程式語言軟體 免費授權音樂</p>	<p>5</p>
--	----------------------	---	--------------------------	---	---	---	--	----------

第 (16) 週 - 第 (20) 週	“音”為 有你	1. 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。(資訊議題) 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受	音樂設計 與剪輯	1. 體驗 運用科技與他人互動及合作 音樂設計與剪輯 的方法。 2. 展現自己運用科技完成 音樂設計與剪輯 之能力和興趣，並表達和分享自己的想法和感受	1. 小組進行討論後，選擇出適合畢業典禮用的音樂。 2. 小組聆聽他組報告並共同決定畢業典禮音樂。 3. 學生能從教學影片中找出設計及剪輯所需要的技巧。 4. 各組能互相協作並討論，互相指導並修正設計有瑕疵的地方。 5. 小組學生能針對其他組的設計進行互評。	【教師導學】 1.畢業典禮快到了，小組討論有什麼音樂是適合畢業典禮使用的？把它記錄下來。 【組間互學】 1.小組派員發表各自小組討論出的音樂。 2.請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3.各小組共同討論最後較適合於畢業典禮播放的音樂，並進行音樂曲目剪輯分配。 【學生自學】 1.學生可自行在 Youtube 搜尋並觀看音樂剪輯的小技巧影片。 【教師導學】 1.教師提示學生設計及剪輯音樂中，需要注意的要點。 【組內共學】 1.小組成員之間共同剪輯，並適時的互相提供意見。 2.教師行間適時指導。 【組間互學】 1.請各小組發表分享完成的畢業典禮音樂設計，並完整說明設計理念。 2.請各小組仔細聆聽他組設計的音樂及報告內容。 3.請小組就他組所報告的設計，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。	音樂剪輯軟體	5
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有融入資訊科技教學內容共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. 特教老師姓名： 普教老師姓名：王菘郁							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。