

三、嘉義縣社口國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	資訊科技生活王	課程 設計者	涂培銘	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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼 應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技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，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗 與 實踐處理 日常生活問題。 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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進 多元感官的發展， 培養 生活環境中的 美感體驗。		課程 目標	1. 一小時玩程式與micro:bit是簡單且容易使用的軟體與程式編輯介面，讓孩子用很簡單的滑鼠拖拉積木方塊的方式，輕鬆地完成複雜的程式撰寫，在編寫程式的過程中能主動嘗試、探索，培養運算思維及問題解決的能力。 2. 具備 編輯 資料的基本能力如應用能利用軟體工具分析簡單的數據資料，製作圖與表，讓資料的呈現更有條理清晰易懂，且能遵守網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計 促進 學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中， 培養 學生美感素養。			

嘉義縣 社口 國小 112 學年度 校訂課程教學內容規劃表-上學期

種教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標實作	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數																		
第(1)週 - 第(6)週	micro bit 教學 (一)	資議 a -III-1 理解 資訊科技於日常生活之重要性	1. 認識 micro:bit 電路板與 micro:bit 可呈現的內容。	1. 認識、理解 micro bit 的基 本配件與操作概念-用圖型化或文字化編程來撰寫程式，當程式寫完後將程式發送。	1. 學生能進行操作 <ul style="list-style-type: none"> • 編輯啟動時顯示笑臉 • 設計心跳的效果。 • 設定持續時間。 • 儲存檔案。 2. 學生能完成操作將 micro:bit 電路板連接到電腦，載入與執行程式。 3. 學生能完成操作倒數計時。 4. 學生能討論分享使用上的問題與心得 5. 學生能完成教師指定的作業。 6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表 ◆自我檢核表	1. 教師導學 (1)課程任務的說明：定義什麼是 micro:bit 包含的配件與操作概念-配件有編輯器、25 顆 LED、兩顆按鈕 (A 和 B)、感應器等。透過圖型化或文字化編程來撰寫程式，當程式寫完後將程式發送。 (2) 透過影片介紹- micro :bit 程式的編寫可以呈現的形式有數字、圖案、文字、動畫，此外還可以自創遊戲、玩遊戲。	micro bit 軟體	6																		
		資議 t -III-1 運用 常見的資訊系統	2. micro:bit 可呈現的方式-圖案、跑馬燈等	2. 教師 應用 影片教學-讓學生明白 micro :bit 程式編寫後，可呈現出多元的內容，還可以自創遊戲、玩遊戲。	3. 學生能完成操作將 micro:bit 電路板連接到電腦，載入與執行程式。 4. 學生能討論分享使用上的問題與心得 5. 學生能完成教師指定的作業。 6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表 ◆自我檢核表	2. 學生自學 (1)學生操作 <ul style="list-style-type: none"> • 編輯啟動時顯示笑臉 • 設計心跳的效果。 • 設定持續時間。 • 儲存檔案。 (2)學生操作將 micro:bit 電路板連接到電腦，載入與執行程式。 (3)學生操作倒數計時：	自我檢核表																			
		科議 a-III-2 展現動手實作 的樂趣及正向的科技態度	3. 發現問題與解決問題	3. 在教學的過程中，透過提問關注學生的學習情形，激發學生 展現 正向態度以增進學習成效。	<table border="1"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否 X</th> <th>老師 覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作 • 編輯啟動時顯示笑臉</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作 • 設計心跳的效果。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作 • 設定持續時間</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作 • 儲存檔案</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作將 microbit 電路板連接到電腦，載入執行程式。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否 X	老師 覆核	操作 • 編輯啟動時顯示笑臉			操作 • 設計心跳的效果。			操作 • 設定持續時間			操作 • 儲存檔案			操作將 microbit 電路板連接到電腦，載入執行程式。					
任務	我是否會了 是○，否 X	老師 覆核																								
操作 • 編輯啟動時顯示笑臉																										
操作 • 設計心跳的效果。																										
操作 • 設定持續時間																										
操作 • 儲存檔案																										
操作將 microbit 電路板連接到電腦，載入執行程式。																										
			4. 學會將電路板連接到電腦執行程式	4. 能將寫完的程式經存檔後再載入， 呈現 成果。																						
			5. 用按鈕執行程																							

			式。 6. 倒數計時 7. 完成教師指定任務	5. 依據老師的教學內容將作品呈現出來 6. 透過提問與操作學會設定倒數計時 7. 經由練習與嘗試錯誤後能成倒數計程式編寫	<table border="1"> <tr> <td>操作倒數計時</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> <tr> <td colspan="3">◆各小組評量檢核表</td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td colspan="2">原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	操作倒數計時			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪兩個小組很棒？			組別	原因								我們下一次如何更好？			<ul style="list-style-type: none"> 編寫程式後設定按A鈕就倒數 按A鈕顯示數字5，設計倒數的數字，設定數字的持續時間。 倒數完，讓數字消失。 <p>完成</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得</p> <p>(2)完成老師指定的作業。</p> <p>(3)選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	小組評量檢核表	
操作倒數計時																																
我的自我檢討																																
◆各小組評量檢核表																																
我們覺得哪兩個小組很棒？																																
組別	原因																															
我們下一次如何更好？																																
第(7)週 - 第(14)週	micro bit 教學 (二)	資議 t -III-1 運用常見的資訊系統 資議 p -III-1 使用資訊科技	1. 跑馬燈程式編寫教學 2. 設計跑馬燈	1. 老師邊教學邊讓學生練習的 MicroBit 顯示出 "Hello" 的跑馬燈。 2. 經由練習與提問後能完成與人互動的詞彙 "Hello" 跑馬燈。	<p>1. 學生能進行操作設定跑馬燈：</p> <ul style="list-style-type: none"> 選取基本的積木 修改內部文字 螢幕上會有模擬的畫面 下載後，傳送入資料夾即可 按 B 鈕先顯示英文字母【Hello】。 <p>2. 學生能完成操作設定放煙火：</p> <ul style="list-style-type: none"> 第一個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要點亮它 	<p>1. 教師導學</p> <p>(1)課程任務的說明：定義什麼是設定跑馬燈：</p> <ul style="list-style-type: none"> 選取基本的積木 修改內部文字 螢幕上會有模擬的畫面 下載後，傳送入資料夾即可 按 B 鈕先顯示英文字母【Hello】。 	micro bit 軟體	8																								

與他人溝通互動

綜合/2d-III-1
運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。

資議 p -III-3
使用資訊科技
分享學習資源

3. 放煙火程式編寫教學

4. 放煙火程式編寫

5. 設定手動的計數器計程式編寫教學

6. 手動計數器設定
7. 自動計數器設定

8. 自動計數器設定完成

3 老師邊教學邊讓學生練習放煙火程式編寫

4. 分享操作心得，讓學生更有自信學習程式編寫

5. 用積木堆疊的來組合出計數的程式邏輯

6 讓學生練習編寫自動計程式

7. 分享操作心得，讓學生更有自信學習程式編寫

• 第二個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要熄滅它

• 按 A+B 鈕重複執行放煙火動作，重複放 3 次煙火。

3. 學生能完成操作設定手動的計數器

• 新建變數 - 計次。

• 持續顯示變數計次的數值。

• 數字加 1、減 1 與歸零。

• 將程式寫入 micro:bit 手壓式計數器。

4. 學生能完成操作設定自動計數器:

• 新建變數，持續顯示變數計步的數值，晃動時就開始計數。

• 按 A 鈕，數字歸零。

• 將程式寫入 micro:bit 晃動。在重覆無限次的迴圈中，只要單純地把 counter 的內容顯示出來

5. 學生能討論分享使用上的問題與心得

6. 學生能完成教師指定的作業。

7. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
操作•操作設定跑馬燈		
操作•設定放煙火		
操作•設定手動的計數器		
操作•設定自動計數器		

(2) 課程任務的說明:定義什麼是設定放煙火:

• 第一個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要點亮它

• 第二個積木直接指定(x, y)座標所在位置的 LED 要熄滅它

• 按 A+B 鈕重複執行放煙火動作，重複放 3 次煙火。

(3) 課程任務的說明:定義什麼是設定手動的計數器

• 新建變數 - 計次。

• 持續顯示變數計次的數值。

• 數字加 1、減 1 與歸零。

• 將程式寫入 micro:bit 手壓式計數器。

(4)課程任務的說明:定義什麼是設定自動計數器:

• 新建變數，持續顯示變數計步的數值，晃動時就開始計數。

• 按 A 鈕，數字歸零。

• 將程式寫入 micro:bit 晃動。在重覆無限次的迴圈中，只要單純地把 counter 的內容顯示出來

2. 學生自學

自我檢核表

		與心得			<p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <p>我們覺得哪兩個小組很棒？</p> <table border="1" data-bbox="1093 389 1630 740"> <thead> <tr> <th data-bbox="1093 389 1294 466">組別</th> <th data-bbox="1294 389 1630 466">原因</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1093 466 1294 609"></td> <td data-bbox="1294 466 1630 609"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1093 609 1294 740"></td> <td data-bbox="1294 609 1630 740"></td> </tr> </tbody> </table> <p>我們下一次如何更好？</p>	組別	原因					<p>(1)學生操作設定跑馬燈 (2)學生操作設定放煙火。 (3)學生操作手動的計數器 (4)學生操作設定自動計數器</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得 (2)完成老師指定的作業。 (3)選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表 (2)完成組間評量檢核表 (3)完成自我檢核表</p>	小組評量檢核表	
組別	原因													
第(15)週 - 第(21)週	micro bit 教學 (三)	資議p -III-2 使用數位資源的整理方法	1. 學會設計抽籤機 - 認識變數、認識隨機取數、邏輯判斷	1. 教師 操作、示範 ，讓學生了解數位抽籤機程式編碼的邏輯。	<p>1. 學生能進行操作數位抽籤機：</p> <ul style="list-style-type: none"> 學會條件判斷，加入按 A 鈕積木，建立變數 - 選號。 設定亂數 - 隨機取數 1-6 讓 LED 顯示亂數的數字 將所撰寫的程式命名，儲存所撰寫的 Blockly 程式到電腦中， 將上一步驟中的程式移到Micro:bit進行燒錄，進行測試。 <p>2. 學生能完成操作指南針設計：</p> <ul style="list-style-type: none"> 先取得方位感測值/指南針程式邏輯•方位感測 	<p>1. 教師導學</p> <p>(1)課程任務的說明：定義什麼是數位抽籤機：</p> <ul style="list-style-type: none"> 學會條件判斷，加入按 A 鈕積木，建立變數 - 選號。 設定亂數 - 隨機取數 1-6 讓 LED 顯示亂數的數字 將所撰寫的程式命名，儲存所撰寫的 Blockly 程 	micro bit 軟體	7						

綜合/2b-III-1
參與各項活動，
適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。

資議 t -III-2
運用資訊科技
解決生活中的問題

2. 提問與實作
3. 比大小遊戲
4. 指南針程式編寫
5. 實作與分享
6. 校園方位實測

2. 藉由遊戲的經驗與分享，讓學生更有信心面對任何新式學習系統。
3. 藉由遊戲創作體驗學習程式語言的樂趣。
4. 老師邊教學邊讓學生練習編寫自動計程式
5. 透過實作讓學生體驗指南針
6. 到校園中運用自製指南針，體驗學習樂趣。

- 值小於 45 或大於 314，則為 N
- 方位感測值小於 135，則為 E
 - 方位感測值小於 225，則為 S
 - 否則為 W
3. 學生能討論分享使用上的問題與心得
 4. 學生能完成教師指定的作業。
 5. 學生能完成到戶外實際偵測校園方位。
 6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否 X	老師 覆核
操作•操作數位抽籤機		
操作將程式移到 Micro:bit 進行燒錄，進行測試		
操作•指南針設計		
在Microbit 上進行測試		
我的自我檢討		

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？	
組別	原因

- 式到電腦中，
- 將上一步驟中的程式移到Micro:bit進行燒錄，進行測試。
- (2)課程任務的說明：定義什麼是指南針設計：
- 先取得方位感測值/指南針程式邏輯•方位感測值小於 45 或大於 314，則為 N
 - 方位感測值小於 135，則為 E
 - 方位感測值小於 225，則為 S
 - 否則為 W
 - 在 Micro:bit 上進行測試

2. 學生自學

- (1)學生操作設定數位抽籤機
- (2)學生操作指南針設計。
- (3)學生到戶外實際偵測校園方位。

3. 組內共學：主題定標及擇策製作

- (1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得
- (2)完成老師指定的作業。

自我檢核表

小組評量檢核表

嘉義縣 社口 國小 112 學年度 校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	六年級	年級課程主題名稱	資訊科技生活王	課程設計者	涂培銘	總節數 / 學期 (上/下)	18/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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <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	聲形友藝 社口美力 健康活力好小子、智慧科技生活家 創藝美力小玩家、國際關懷小達人		與學校願景呼應之說明	資訊科技為學生面對未來生活所不可或缺之重要能力，智慧科技生活家是社口校訂課程之核心，本校的資訊科技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，透過資訊相關課程學習，了解數位科技於日常生活中的運用，進而利用資訊科技創作解決問題，使學生能具備面對未來生活的挑戰，並遵守使用資訊科技的倫理及相關規範。			
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。		課程目標	1. XnView軟體與Photocap軟體是簡單且容易使用的軟體與照片編輯介面，讓孩子用很簡單的方式，輕鬆地完成創作生活影片，在過程中能主動體驗、探索，培養處理解決生活問題的能力。 2. 具備編輯影片的基本能力如應用格式工廠，Movie Maker軟體，製作生活剪影和畢業光碟，讓照片的呈現更有條理清晰易懂，且能理解網路與資訊安全，思辨、判讀媒體內容的價值與正確性。 3. 結合藝術設計促進學生感官的發展，將科技與資訊之能應用於日常生活中，培養學生美感素養。			

	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		
--	---	--	--

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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數												
第(1)週 - 第(3)週	XnView 介紹	<p>科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>藝術/ 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料</p>	<p>1. 認識 XnView 美工軟體</p> <p>2. 調整圖片大小、亮度、飽和度、桌面截取、建立縮圖表等並提問</p> <p>3. 實作練習</p> <p>4. 完成任務</p>	<p>1. 能說出 XnView 軟體的功能即可運用的層面。</p> <p>2. 運用 XnView 軟體探索各項功能並能結合視覺藝術美化圖片。</p> <p>3. 課程教學運用實作練習，增進學生的學習成效，並能發現問題立即給予回饋。</p>	<p>1. 學生能操作放大縮小、亮度、飽和度調整。</p> <p>2. 學生能操作主功能視窗-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表</p> <p>3. 學生能討論分享使用上的問題與心得</p> <p>4. 學生能完成老師指派任務-美化圖片。</p> <p>5. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1" data-bbox="1126 938 1682 1490"> <thead> <tr> <th>任務</th> <th>我是否會了 是○，否X</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>操作放大縮小、亮度、飽和度調整</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作主功能視窗-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>完成老師指派任務-</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師覆核	操作放大縮小、亮度、飽和度調整			操作主功能視窗-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表			完成老師指派任務-			<p>1. 教師導學 課程任務的說明：定義什麼是 XnView 美工看圖軟體：基本介紹。</p> <p>2. 學生自學 (1) 學生操作秀圖視窗應用教學-學習如何放大縮小、亮度、飽和度調整等調整照片等。 (2) 學生操作主功能視窗教學-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表等。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p>	XnView 軟體 自我檢核表	3
任務	我是否會了 是○，否X	老師覆核																		
操作放大縮小、亮度、飽和度調整																				
操作主功能視窗-檢視排列方式、桌面擷取、產生縮圖(製作網頁)、建立縮圖表																				
完成老師指派任務-																				

				4. 透過 XnView 軟體的功能 編輯 美麗的圖片。	<table border="1"> <tr> <td>美化圖片</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我的自我檢討</td> </tr> <tr> <td colspan="3">◆各小組評量檢核表</td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td colspan="2">原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	美化圖片			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪兩個小組很棒？			組別	原因								我們下一次如何更好？			<p>(1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得</p> <p>(2)完成老師指派任務-美化圖片，以檢核學習成效。</p> <p>(3)選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	小組評量檢核表	
美化圖片																																
我的自我檢討																																
◆各小組評量檢核表																																
我們覺得哪兩個小組很棒？																																
組別	原因																															
我們下一次如何更好？																																
第(4)週 - 第(8)週	格式工廠 Format Factory 運用	<p>科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p> <p>科議s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料</p>	<p>1 格式工廠 Format Factory</p> <p>2. 格式工廠-Full screen</p>	<p>1. 說明格式工廠 Format Factory 不僅可以用來轉檔，還可以做螢幕錄製等功能，讓學生學習更多軟體的應用。</p> <p>2. 運用「Full screen」做全螢幕錄製。</p>	<p>1. 學生能操作格式工廠螢幕錄影使用步驟。</p> <p>2. 學生能操作錄製的聲音開始錄影</p> <p>3. 學生能操作 檢視影片</p> <p>4. 學生能討論分享使用上的問題與心得</p> <p>5. 學生能完成老師指派任務-錄製影片。</p> <p>6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 是○，否X</td> <td>老師 覆核</td> </tr> <tr> <td>操作格式工廠螢幕錄影使用步驟</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>操作錄製的聲音開始錄影</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核	操作格式工廠螢幕錄影使用步驟			操作錄製的聲音開始錄影			<p>1. 教師導學</p> <p>課程任務的說明：定義什麼是格式工廠 Format Factory 不僅可以用來轉檔，還可以做螢幕錄製等功能，讓學生學習更多軟體的應用。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)學生操作格式工廠螢幕錄影使用步驟教學：選擇「工具集」、選擇「螢幕錄像」、在「系統」的索引標籤，可以設定錄影、暫停停止等快速鍵，影片輸出的格式</p>	格式工廠 Format Factory 自我檢核表	5															
任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核																														
操作格式工廠螢幕錄影使用步驟																																
操作錄製的聲音開始錄影																																

藝術/ 1-III-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

3. 格式工廠-檢視影片

4. 實作與提問

6. 輸入影片字幕、旋轉影片、影片合併

6. 作品分享

3. 透過格式工廠檢視錄製的影片，增進學生的學習意願

4. 實作練習並能主動提問，培養正向學習態度。

5. 透過使用影片編輯技巧讓學生對影片製作有進一步的了解

6. 經由分享學習他人優點與自我學習成長。

操作檢視影片

完成老師指派任務-錄製影片

我的自我檢討

◆各小組評量檢核表

我們覺得哪兩個小組很棒？

組別	原因

我們下一次如何更好？

選擇mp4。設定完成，選擇「聲音」的索引標籤。
(2)學生操作依個人需要選擇要錄製的聲音開始錄影-點選「錄製」的按鈕、選擇「Full screen」，錄製全螢幕。

(3)學生操作檢視影片-格式工廠會自動開啟檔案總管，顯示錄製完成的影片，對著檔案連續按兩下滑鼠左鍵就可以開啟、播放影片。

3. 組內共學：主題定標及擇策製作

(1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得

(2)完成老師指派任務-錄製影片。

(3)選出優秀代表作品進行成果發表

4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評

(1)各小組進行優秀作品發表

(2)完成組間評量檢核表

(3)完成自我檢核表

小組評量檢核表

第(9)週 - 第(13)週

生活剪影

藝術/1-III-2能**使用**視覺元素和構成要素，**探索創作**歷程。

資議p-III-2 **使用**數位資源的整理方法

藝術/1-III-2能**使用**視覺元素和構成要素，**探索創作**歷程

綜合 /2d-III-2 **體察、分享並欣賞**生活中美感與創意的多樣性表現。

1. 照片蒐集
2. 做照片美編
3. 影像合成
4. 製作生活剪影
5. 自訂版面底圖與封面

6. 生活剪影

1. 能挑選生活照並**使用**視覺藝術角度構思主題。

2. **創作**屬於個人的照片

3. **使用**資訊科技-修復筆刷、仿製筆刷、.Kuso 漫畫等等技巧合成影像

4.

5. 請學生在設定版面底圖與封面時能**發揮創意**。

6. **分享**作品生活剪影並欣賞生活中美

1. 學生能操作照片美編-油畫效果、紋理濾鏡、多圖外框、遮罩外框。
2. 學生能操作創意合成影像教學-修復筆刷、仿製筆刷、.Kuso 漫畫
3. 學生能操作製作生活剪影-套用寫真書模版，加入標題與圖說文字
4. 學生能討論分享使用上的問題與心得
5. 學生能完成老師指派任務-輸出我的生活剪影。
6. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表

◆自我檢核表

任務	我是否會了 是○，否X	老師 覆核
操作照片美編-油畫效果、紋理濾鏡、多圖外框、遮罩外框		
操作創意合成影像教學-修復筆刷、仿製筆刷、.Kuso 漫畫		
操作製作生活剪影-套用寫真書模版，加入標題與圖說文字		
完成老師指派任務-輸出我的生活剪影		

1. 教師導學
課程任務的說明：定義什麼是挑選生活照並使用視覺藝術角度構思主題。

2. 學生自學
(1) 學生操作照片美編教學-先選擇照片後，依據所要呈現的效果選擇油畫效果、紋理濾鏡、多圖外框、遮罩外框等。

(2) 學生操作創意合成影像教學-利用修復筆刷、仿製筆刷、.Kuso 漫畫等功能完成創意作品。
(3) 學生操作製作生活剪影-首先將照片做拼，套用寫真書模版，再載入照片與更順序，加入標題與圖說文字

3. 組內共學：主題定標及擇策製作

- (1) 學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得
- (2) 完成老師指派任務-輸出我的生活剪影。

Photo cap軟體

自我檢核表

					<p>我的自我檢討</p> <p>◆各小組評量檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td>組別</td> <td>原因</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	我們覺得哪兩個小組很棒？		組別	原因					我們下一次如何更好？		<p>(3)選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	<p>小組評量檢核表</p>	
我們覺得哪兩個小組很棒？																		
組別	原因																	
我們下一次如何更好？																		
<p>第(14)週 - 第(18)週</p>	<p>我的畢業光碟 1</p>	<p>科議k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式</p>	<p>1.操作 Movie Maker 軟體</p> <p>2.擷取視訊</p> <p>3.檢視匯入的視訊或圖片</p>	<p>1. 老師先複習 說明 Movie Maker 軟體的主要區塊與他的功能。</p> <p>2. 透過老師的操作示範,學生知道使用擷取視訊的方法</p> <p>3. 學生能找到自己匯入的視訊或圖片。</p>	<p>1. 學生能操作擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔。</p> <p>2. 學生能操作視訊轉換教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片。</p> <p>3. 學生能討論分享使用上的問題與心得</p> <p>4. 學生能完成老師指派任務-完成畢業光碟。</p> <p>5. 學生能選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>◆自我檢核表</p> <table border="1"> <tr> <td>任務</td> <td>我是否會了 是○, 否X</td> <td>老師 覆核</td> </tr> <tr> <td>操作擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	任務	我是否會了 是○, 否X	老師 覆核	操作擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔			<p>1. 教師導學</p> <p>課程任務的說明：定義什麼是 Movie Maker 軟體的主要區塊與他的功能-示範開啟軟體後分有工具列，顯示工作流程區，顯示匯入的視訊、圖片或音訊，顯示集合區的內容，顯示腳本等五大區塊，說明其功能。</p> <p>2. 學生自學</p> <p>(1)學生操作擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔。</p>	<p>Movie Maker 軟體</p> <p>自我檢核表</p>	<p>5</p>				
任務	我是否會了 是○, 否X	老師 覆核																
操作擷取視訊教學-匯入電腦中現有的視訊、圖片、或是聲音檔																		

	<p>資議p-III-2 使用數位資源的整理方法</p> <p>2-III-6結合科技與資訊，提升表達的效能。</p>	<p>4. 檢視視訊</p> <p>5. 視訊轉換</p> <p>6. 製作畢業光碟</p> <p>7. 作品分享與回饋。</p>	<p>4. 學生能檢視匯入的視訊。</p> <p>5. 學會從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片</p> <p>7. 經由學習後學生能完成屬於自己的畢業光碟。</p> <p>7. 除了發表自己的作品，也能給予同學正向回饋。</p>		<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1128 57 1433 233">操作視訊轉換教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片</td> <td data-bbox="1433 57 1590 233"></td> <td data-bbox="1590 57 1671 233"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1128 233 1433 360">完成老師指派任務-完成畢業光碟</td> <td data-bbox="1433 233 1590 360"></td> <td data-bbox="1590 233 1671 360"></td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="1128 360 1671 523">我的自我檢討</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="1128 523 1671 571">◆各小組評量檢核表</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="1128 571 1671 651">我們覺得哪兩個小組很棒？</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1128 651 1335 730">組別</td> <td colspan="2" data-bbox="1335 651 1671 730">原因</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1128 730 1335 810"></td> <td colspan="2" data-bbox="1335 730 1671 810"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1128 810 1335 890"></td> <td colspan="2" data-bbox="1335 810 1671 890"></td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="1128 890 1671 1161">我們下一次如何更好？</td> </tr> </table>	操作視訊轉換教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片			完成老師指派任務-完成畢業光碟			我的自我檢討			◆各小組評量檢核表			我們覺得哪兩個小組很棒？			組別	原因								我們下一次如何更好？			<p>(2)學生操作視訊轉換教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片。</p> <p>3. 組內共學：主題定標及擇策製作</p> <p>(1)學生利用小組內討論分享使用上的問題與心得</p> <p>(2)完成老師指派任務-完成畢業光碟。</p> <p>(3)選出優秀代表作品進行成果發表</p> <p>4. 組間互學：成果發表觀摩修正/監評</p> <p>(1)各小組進行優秀作品發表</p> <p>(2)完成組間評量檢核表</p> <p>(3)完成自我檢核表</p>	<p>小組評量檢核表</p>	
操作視訊轉換教學-從一個視訊剪輯或圖片轉換到下一個剪輯或圖片																																			
完成老師指派任務-完成畢業光碟																																			
我的自我檢討																																			
◆各小組評量檢核表																																			
我們覺得哪兩個小組很棒？																																			
組別	原因																																		
我們下一次如何更好？																																			
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材																																		
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(18)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：無 有-智能障礙()人、學習障礙(5)人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生：無 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. 特殊需求學生在接收與執行指令部分理解能力較不佳，建議教師在說明步驟時需清楚明確並結合動作示範或視覺步驟化提示，並提供學生由少至多的提示策略。
2. 反思活動及評量時請以多元評量方式(指認、操作等)進行代替口語回答，並適度調整評量比例，以活動參與度為主。

特教老師簽名：葉蒼佑

普教老師簽名：涂培銘