

校訂課程(第四類)

五年級-小小資訊家

嘉義縣黎明國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表上學期

年級	5 年級	課程設計者	江明洲		教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 上學期
年級 課程主題 名稱	小小資訊家 電子書的世界		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	快樂 智慧 健康		與學校願 景呼應之 說明	一、能正確認識多媒體影片與影片處理的技巧、並能了解多種自由軟體的運用方式。 二、培養學生以智慧資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。 三、藉由企劃書的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。 四、能由學習多媒體影片處理過程中，透過分組快樂討論、觀摩及分享個人學習心得，提升個人健康與資訊素養。		
核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並 <b>透過</b> 體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備 <b>科技與資訊應用</b> 的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、 <b>探索</b> 多媒體電腦的概念及數位影像、圖片、語音的應用。 二、 <b>具備與應用</b> 電腦資料處理的能力，以為各領域學習之輔助工具。 三、 <b>具備</b> 資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第一週	第一課 我的電子書	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 1. 藉由操作認識的電子書的呈現方式。 2. 下載與安裝製作軟體。 3. 認識生活中可用的素材。 4. 藉由視窗認識電子書主畫面。 5. 透過操作，認識編輯檔、閱讀檔、執行檔的差異。 4. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論能程式的功能及遊戲或動畫設計的過程</p> <p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 4. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程 5. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. Open eBook 電子書軟體 2. Open eBook 操作介面及基本架構</p>	<p>1. 能下載與安裝 Open eBook 電子書軟體 2. 能應用操作介面及基本架構 3. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。 4. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b> 1. 能下載 Open eBook 並正確安電子書軟體 2. 能熟悉並操作 Open eBook 操作介面及基本架構 1. 能正確操作電子書。 2. 能正確下載 Open eBook 並安裝電子書軟體 3. 能正確取得素材。 4. 能正確操作電子書主畫面。 5. 能操作與應用編輯檔、閱讀檔、執行檔</p>	<p>1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭</p>	1 節
第二週	第二課 影像夢時代	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 1. 透過視窗開啟軟體版面設定 2. 透過視窗匯入多媒體素材、美化圖片→遮罩、美化圖片→外框、增加頁面、儲存檔案。 4. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主</p>	<p>1. Open eBook 電子書軟體 2. Open eBook 操作介面及基本架 3. 多媒體素材</p>	<p>1 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架 2. 能應用多媒體素材 3. 能學習 Open eBook</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b> 1. 能正確操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架，開啟軟體版面設定 2. 能操作與應用多媒體素材匯入並善用遮</p>	<p>1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦</p>	1 節

		5. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動		題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。		進行主題編輯。 4. 能學習思考編輯所需要的題材。	單效果 3. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。 4. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的設計方式。	4. 喇叭	
第三週 S 第五週	第二課 我在黎明的喜怒哀樂	<b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 1. 使用編輯器進行文稿之編修。 2. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫(喜怒哀樂)的製作、儲存專案與發佈電子書 3. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程 4. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動	資訊  藝術	資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用  1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。  1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. Open eBook 電子書軟體 2. Open eBook 操作介面及基本架 3. 多媒體素材 4. 文稿編修	1. 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架 2. 能應用多媒體素材 3. 能應用文稿編修  3. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。 4. 能學習思考編輯所需要的題材。	<b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b> 1. 能正確操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架，開啟軟體版面設定 2. 能正確匯入多媒體素材，完成我在黎明的喜怒哀樂 3. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。 4. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。	1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭	3節
第六週 S 第九週	第三課 我的家人	<b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 1. 準備日常生活素材、使用數位相機拍攝照片。 2. 使用編輯器進行文稿之編修。	資訊	資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用	1. Open eBook 電子書軟體 2. Open eBook 操作介面及基本架 3. 多媒體素材	1. 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架	<b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b> 1. 能準備日常生活素材及使用數位相機	1. 巨岩版課本教材 2. 輔	4節

		<p>3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫的製作、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 構思藝術創作的封面設計主題與內容，選擇適當的媒體、技法美化新增頁面、編修圖片、增加動畫顯示效果，</p> <p>5. 藉由麥克風錄音，透過視窗將多媒體檔案匯入，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>5. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>6. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>4. 文稿編修</p> <p>5 影音匯入</p> <p>6. 錄音.</p>	<p>2. 能應用多媒體素材</p> <p>3. 能應用文稿編修</p> <p>4. 能應用生活素材</p> <p>5. 能應用錄音程式</p> <p>6. 能學習 Open ebook 進行主題編輯。</p> <p>7. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p>拍攝照片(我的家人)。</p> <p>2. 能正確使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能正確使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容，</p> <p>5. 能操作與應用麥克風錄音，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	
<p>第十週</p> <p>第十二週</p>	<p>第四課</p> <p>美麗的黎明校園輪播秀</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <p>1. 準備校園美景素材、使用數位相機拍攝黎明校園照片。</p> <p>2. 使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫的製作、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 構思藝術創作的封面設計主題與內容，選擇適當的媒體、技法美化新增頁面、編修圖片、增加動畫顯示效果，</p> <p>5. 藉由麥克風錄音，透過視窗將多媒體檔案匯入，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p>	<p>資訊</p> <p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. Open ebook 電子書軟體</p> <p>2. Open ebook 操作介面及基本架</p> <p>3. 多媒體素材</p> <p>4. 文稿編修</p> <p>5 影音匯入</p> <p>6. 錄音.</p>	<p>1. 能操作與應用 Open ebook 操作介面及基本架</p> <p>2. 能應用多媒體素材</p> <p>3. 能應用文稿編修</p> <p>4. 能應用生活素材</p> <p>5. 能應用錄音程式</p> <p>6. 能應用封面設計</p> <p>7. 能學習</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <p>1. 能正確準備校園美景素材、使用數位相機拍攝黎明校園照片。</p> <p>2. 使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能正確使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整</p> <p>4. 能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容</p> <p>5. 能操作與應用麥克風錄音，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	3 節

		<p>情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		作。		<p>Open eBook 進行主題編輯。</p> <p>8. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p>思想的創作。</p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>		
<p>第十三週</p> <p>第十四週</p>	<p>第五課</p> <p>黎明歡樂聖誕節嘉年華</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b>1. 準備歡樂聖誕節素材(教會與學校慶祝活動)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫的製作、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 構思藝術創作的封面設計主題與內容，選擇適當的媒體、技法美化新增頁面、編修圖片、增加動畫顯示效果，</p> <p>5. 藉由麥克風錄音，透過視窗將多媒體檔案匯入，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. Open eBook 電子書軟體</p> <p>2. Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>3. 多媒體素材</p> <p>4. 文稿編修</p> <p>5. 影音匯入</p> <p>6. 錄音。</p>	<p>1. 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>2. 能應用多媒體素材</p> <p>3. 能應用文稿編修</p> <p>4. 能應用生活素材</p> <p>5. 能應用錄音程式</p> <p>6. 能應用封面設計</p> <p>7. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。</p> <p>8. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b>1. 能正確準備歡樂聖誕節素材(教會聖誕節嘉年華)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 能正確使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能正確使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整</p> <p>4. 能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容，增加動畫顯示效果，</p> <p>5. 能操作與應用麥克風錄音，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	2節

							ebook 的作品。		
第十五週 第十七週	第六課黎明的香草天空	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b>1. 準備香草課程的素材(校定課程)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫的製作、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 構思藝術創作的封面設計主題與內容,選擇適當的媒體、技法美化新增頁面、編修圖片、增加動畫顯示效果,</p> <p>5. 藉由麥克風錄音,透過視窗將多媒體檔案匯入,完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>5. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>6. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考,進行創意發想和實作。</p>	<p>1. Open eBook 電子書軟體</p> <p>2. Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>3. 多媒體素材</p> <p>4. 文稿編修</p> <p>5. 影音匯入</p> <p>6. 錄音.</p>	<p>1. 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>2. 能應用多媒體素材</p> <p>3. 能應用文稿編修</p> <p>4. 能應用生活素材</p> <p>5. 能應用錄音程式</p> <p>6. 能應用封面設計</p> <p>7. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。</p> <p>8. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p>1. 能正確準備香草課程的素材(校定課程)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 能正確使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能正確能使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整</p> <p>4. 能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容,增加動畫顯示效果,</p> <p>5. 能操作與應用麥克風錄音,完成有規劃、有感情及思想的創作。一<b>【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	3節		

<p>第十八週</p> <p>第二十週</p>	<p>第七課</p> <p>黎明歲末感恩成果發表秀</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <p>1. 準備黎明歲末感恩成果發表秀的素材(校定課程)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料、匯入圖檔、設計文字對話、編輯四格漫畫的製作、儲存專案與發佈電子書</p> <p>4. 構思藝術創作的封面設計主題與內容，選擇適當的媒體、技法美化新增頁面、編修圖片、增加動畫顯示效果，</p> <p>5. 藉由麥克風錄音，透過視窗將多媒體檔案匯入，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【合作討論】</b> 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. Open eBook 電子書軟體</p> <p>2. Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>3. 多媒體素材</p> <p>4. 文稿編修</p> <p>5. 影音匯入</p> <p>6. 錄音。</p>	<p>1. 能操作與應用 Open eBook 操作介面及基本架</p> <p>2. 能應用多媒體素材</p> <p>3. 能應用文稿編修</p> <p>4. 能應用生活素材</p> <p>5. 能應用錄音程式</p> <p>6. 能應用封面設計</p> <p>7. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。</p> <p>8. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <p>1. 能正確準備黎明歲末感恩成果發表秀的素材(校定課程)、使用數位相機拍攝照片。</p> <p>2. 能正確使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 能正確使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整</p> <p>4. 能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容，增加動畫顯示效果</p> <p>5. 能操作與應用麥克風錄音，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	<p>3 節</p>
-------------------------	-------------------------------	--	---------------------	---	--	---	---	---	------------

教材來源

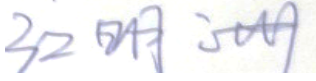
選用教科書 ( )

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

無 融入資訊科技教學內容

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)

<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" 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)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名：</p>
-----------------------------	--

\*各校可視需求自行增減表格

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。

嘉義縣黎明國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表下學期

年級	五年級	課程設計者	江明洲	教學總節數 /學期(上/下)	20 節 下學期
年級 課程主題 名稱	小小資訊家 KODU 3D		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	快樂 智慧 健康		與學校願 景呼應之 說明	一、啟發學生資訊學習的興趣，作為發展智慧與資訊教育課程的基本核心。 二、認識 KODU 3D 遊戲設計，快樂學習及善用了解程式設計基本概念。 三、以主題式學習為主，透過程式設計健康且有意義的遊戲。	
核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並 <b>透過</b> <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並 <b>具有</b> 生活所需的基礎數理、 肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用 在生活與人際溝通。 E-B2 具備 <b>科技與資訊應用</b> 的基本素養， 並理解各類媒體內容的意義與影響。		課程 目標	一、 <b>探索</b> 電腦學習，讓學生了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作 3D 遊 戲。 二、 <b>具備與應用</b> KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計程式； 藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。 三、 <b>具備</b> 資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人 文關懷與人際溝通。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第一週	第一課 介紹 3D 遊戲 KODU(一)!	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b> 1、說明教學中使用的教材資源位置。</p> <p>2、運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體，讓學生瞭解 KODU 能做什麼。</p> <p>3、透過說明，讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。</p> <p>4、認識創作遊戲的流程讓學生瞭解遊戲設計的要點，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。</p> <p>5、藉由多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。</p> <p>5.【<b>合作討論</b>】安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>6.【<b>反思與回饋活動</b>】安排學生 kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-3-2 程式設計之基本應用</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. KODU 遊戲設計軟體</p> <p>2. KODU 操作介面及基本架構</p>	<p>1. 能安裝及操作 KODU 軟體</p> <p>2. 能應用 KODU 操作介面及基本架構。</p> <p>3. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。</p> <p>4. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <p>1 上網找出 KODU 的教材資源位置。</p> <p>2、能操作 KODU 遊戲設計軟體， 3、能從 KODU 的官方網站可取得應用程式。</p> <p>4、能操作創作遊戲的流程，準備素材與編寫程式，並執行與測試。</p> <p>5、能操作並熟悉多媒體學習認識 KODU 介面。</p> <p>6.【<b>分組合作討論與發表</b>】學生能討論程 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>7.【<b>反思與回饋活動</b>】能懂得欣賞同學操作 Kodu 的方式。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	2 節

<p>第二週 S 第四週</p>	<p>第二課 繪製動畫 3D 舞台</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b>  1、運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體，讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。  2、透過說明，開啟 KODU 遊戲設計軟體。並使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。  3、認識創作遊戲的流程讓學生瞭解自己畫舞台，學會建立新世界。  4、運用地面刷具，繪製圓形地面。瞭解如何自由繪製不規則地貌，能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。  5、運用 KODU 繪製黎明 3D 舞台。  5.【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程  6.【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊  藝術</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作  資 P-3-2 程式設計之基本應用   1-III-3  能學習多元媒材與技法，表現創作主題。   1-III-6  能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. KODU 3D 功能  2. 3D 舞台</p>	<p>1. 能操作 KODU 3D 功能  2. 能設計動畫 3D 舞台  3. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。  4. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b>  1、能操作並說出多媒體動畫 KODU 遊戲設計軟體中 3D 的世界與 2D 的差別。  2、能開啟 KODU 遊戲設計軟體。並使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。  3、能創作遊戲的流程讓學生瞭解自己畫舞台，學會建立新世界。  4、能運用地面刷具，繪製圓形地面，自由繪製不規則地貌及繪製圓形舞台。  5、使用能 KODU 工具繪製黎明 3D 舞台。  6.【分組合作討論與發表】學生能討論 Kodu 編輯設計的過程並發表。  7.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材  2. 輔助範例光碟。  3. 電腦  4. 喇叭</p>	<p>3 節</p>
<p>第五週 S 第七週</p>	<p>第二課 吃蘋果</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b>  1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構製作角色創立新世界、新增角色、旋轉角色、調整角色的高度</p>	<p>資訊</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作  資 P-3-2 程式</p>	<p>1. KODU 3D 功能  2. KODU 3D 攝影機  3. KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行</p>	<p>1. 能操作 KODU 3D 功能  2. 能操作 KODU 3D 攝</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b>  1. 能使用 KODU 3D 功能完成</p>	<p>1. 巨岩版課本教材  2. 輔助範</p>	<p>3 節</p>

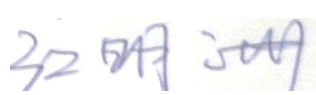
		<p>2. 另外加入角色，利用複製貼上多個蘋果</p> <p>3. 使用移動攝影機，看看不同的視角</p> <p>4. 開始程式編排：使用 When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作(吃蘋果的程式)</p> <p>5. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束</p> <p>6. 執行遊戲，最後儲存檔案及匯出</p> <p>7. <b>【合作討論】</b>安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>8. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>藝術</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>什麼動作吃蘋果的程式)</p>	<p>影機</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作吃蘋果的程式)</p> <p>3. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。</p> <p>4. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p>背景設定</p> <p>2. 能外加入角色，利用複製貼上多個蘋果</p> <p>3. 能使用 KODU 3D 攝影機用不同角度得視角差別看看不同的視角</p> <p>4. 能操作開始程式編排：使用 When、Do</p> <p>5. 能設定如何可以贏得遊戲、及設定時間到遊戲也結束</p> <p>6. 能執行設計的遊戲，並儲存檔案及匯出</p> <p>7. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。</p> <p>8. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>
<p>第八週</p> <p>第十一週</p>	<p>第三課</p> <p>世紀爭霸戰</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <p>1. 透過視窗操作，練習設計戲腳本的架構</p> <p>2. 開始設計場景：製作圓形草地場景、升高場景的土地厚度、改變場景顏色</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚</p> <p>4. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式</p> <p>5. 將飛魚編排利用自行漫遊移動將噴射機編排會朝著單輪車位置移動；將章魚編排會沿著畫好的路徑移動</p> <p>6. 設定遊戲輸贏方式：設定單輪車</p>	<p>資訊</p> <p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-3-2 程式設計之基本應用</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p> <p>3. KODU 程式設計(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p>	<p>1. 能操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計輸贏設計</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <p>1. 能操作並練習設計戲腳本的架構</p> <p>2. 能設計場景：運用 KODU 3D 功能完成背景設定</p> <p>3. 能製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚</p> <p>4. 能操作單輪車編排利用鍵盤移動的程式</p> <p>5. 能操作飛魚編排，並利用自行漫遊移動及沿著畫好的路徑移動</p> <p>6. 能設定遊戲輸贏方式</p>	<p>4 節</p>

		<p>用星光彈打中所有敵人時，贏得遊戲設定單輪車被敵人碰到，遊戲輸</p> <p>7. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式</p> <p>8. <b>【合作討論】</b>安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>9. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		<p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>		<p>計程式碼編排</p> <p>5. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。</p> <p>6. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p>7. 能學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式</p> <p>8. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。</p> <p>9. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>		
--	--	---	--	---------------------------	--	--	--	--	--

<p>第十二週</p> <p>第十四週</p>	<p>第四課</p> <p>冰球大對決</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構</li> <li>2. 開始設計場景：用方形直線刷具、製作四周圍牆、改變圍牆高度、變更遊戲的世界設定</li> <li>3. 開始製作角色：依序加入飛碟、冰球</li> <li>4. 開始程式編排：設定藍色飛碟向著北南移動；設定當藍色飛碟碰到冰球時，發射出去；</li> <li>5. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向</li> <li>6. 設定遊戲得分方式：先設定冰球的移動方式，設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分，設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分</li> <li>7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了</li> <li>8. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲</li> <li>9. <b>【合作討論】</b>安排學生討論 Kodu 編輯過程</li> <li>10. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</li> </ol>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-3-2 程式設計之基本應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. KODU 3D 功能</li> <li>2. KODU 3D 角色製作</li> <li>3. KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</li> <li>4. KODU 程式設計的分設計程式碼編排</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能操作 KODU 3D 功能</li> <li>2. 能操作 KODU 3D 角色製作</li> <li>3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</li> <li>4. 能應用 KODU 程式設計得分設計程式碼編排</li> <li>5. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。</li> <li>6. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</li> </ol>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能操作並設計遊戲腳本的架構</li> <li>2. 能設計場景，運用 KODU 3D 功能完成背景設定</li> <li>3. 能製作角色：依序加入飛碟、冰球</li> <li>4. 能編排程式完成冰球發射；</li> <li>5. 能複製藍色飛碟整頁的程式，並修改方向</li> <li>6. 能設定遊戲得分方式及輸贏方式</li> <li>8. 能改變攝影機的視角，提升遊戲實境</li> <li>9. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論 Kodu 編輯設計的過程並發表。</li> <li>10. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩版課本教材</li> <li>2. 輔助範例光碟。</li> <li>3. 電腦</li> <li>4. 喇叭</li> </ol>	<p>3 節</p>
<p>第十五週</p> <p>第十七週</p>	<p>第五課</p> <p>超級賽車手</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構</li> <li>2. 開始設計場景：用地面刷具繪製場景形狀、在場景上畫出不同材質的區域、利用上下創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</li> </ol>	<p>資訊</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-3-2 程式設計之基本應用</p> <p>1-III-3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. KODU 3D 功能</li> <li>2. KODU 3D 角色製作</li> <li>3. KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</li> <li>4. KODU 程式設計</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能操作 KODU 3D 功能</li> <li>2. 能操作 KODU 3D 角色製作</li> <li>3. 能應用 KODU 程式設計 (When</li> </ol>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用 KODU 3D 功能完成背景設定及設計遊戲腳本的架構</li> <li>2. 能設計場景：在場景上畫出不同材質的區域、並創造</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 巨岩版課本教材</li> <li>2. 輔助範例光碟。</li> </ol>	<p>3 節</p>

		<p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑</p> <p>4. 開始程式編排：設定藍色單輪車沿著路徑前進；設定白色單輪車用鍵盤操作移動；設定單輪車的速度</p> <p>5. 設定遊戲輸贏方式：設定當藍色單輪車先到終點時，遊戲輸，設定當白色單輪車先到終點時，遊戲贏</p> <p>6. <b>【合作討論】</b>安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>藝術</p>	<p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>輸贏設計程式碼編排</p>	<p>當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p> <p>5. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。</p> <p>6. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p>出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</p> <p>3. 能製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑</p> <p>4. 能編排程式：設定藍色單輪車路徑及單輪車的速度</p> <p>5. 能設定遊戲輸贏方式</p> <p>6. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	
<p>第十八週</p> <p>第二十週</p>	<p>第六課 返家大冒險</p>	<p><b>一【體驗、實作與學習方法策略】</b></p> <p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船</p> <p>4. 開始程式編排：設定單輪車必須抓住金幣才能過橋；設定 kodu 可以提醒單輪車要過橋的規則；設定船在水中隨意漫遊；當單輪車沒有達成任務時，設定飛碟把它抓回原點</p> <p>5. <b>【合作討論】</b>安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>6. <b>【反思與回饋活動】</b> 安排學</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 P-3-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-3-2 程式設計之基本應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p> <p>3. KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p>	<p>1. 能操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程式設計 (When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>4. 能應用 KODU 程式設計單輪車要過橋的規則</p> <p>5. 能學習 KODU 遊戲設</p>	<p><b>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</b> 1. 能使用 KODU 3D 功能完成背景設定及計遊戲腳本的架構</p> <p>2. 能設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑</p> <p>3. 能製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船</p> <p>4. 能編排程式</p> <p>設定 kodu 可以提醒單輪車設定船在水中隨意漫遊及設定當單輪車沒有達成任務時的程式編排</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	<p>3節</p>

		生 Kodu 作品的賞析與回饋活動		考，進行創意發想和實作。		計軟體進行創作。 6. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。	5. <b>【分組合作討論與發表】</b> 學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。 6. <b>【反思與回饋活動】</b> 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。		
--	--	-------------------	--	--------------	--	------------------------------------	--	--	--

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 ( ) <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	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" 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)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名： </p>