

嘉義縣雙溪國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	六年級	課程設計者	資訊教師	教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 / 上學期
年級 課程主題 名稱	六年級/戰爭與和平 -救難小英雄-		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	閱讀國際寰宇世界 資訊科技接軌未來 康健美學充實人生		與學校願 景呼應之 說明	1. 以國際教育-「國家認同」的學習主題，透過網路資料的閱讀與同儕間的討論，讓學生瞭解臺灣近代戰爭的成因及衍伸出的相關問題。 2. 以國際教育-「全球責任感」的學習主題，透過網路影片及報章的閱讀，運用科技工具-lego ev3進行程式設計，小組進行創客活動以接軌未來。 3. 以國際教育-「國際素養」的學習主題，閱讀相關文本及資訊科技-scratch的程式設計，從學習活動中增進學習不同文化的意願與能力。	
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有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-C3 具備理解與關心本土與國際事物的素養，並認識與包容文化的多元性。		課程 目標	1. 學生具備基本語文素養閱讀網路文本，從歷史脈絡中探索我國的演變及認同我國文化價值，並利用資訊平台整合資料並發表。 2. 應用資訊網路平台進行媒體識讀，學生具有創造力、溝通力、合作力與批判力等 4C 素養來進行 logo ev3 進行程式設計的創客活動，藉此理解並體驗國際弱勢者的現象與處境。 3. 學生運用基本的語文素養，並自選諾貝爾平獎得主並理解其獲獎理由，並透過體驗與實踐，運用資訊科技-scratch 設計聯合國大會，藉此關心國際化與學習不同文化的意願。	

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(1)週 - 第(5)週	臺灣戰爭史-臺灣歷史影音記錄-	活動一：臺灣史話-戰爭史話 1. 分成三組進行臺灣史話閱讀。 2. 小組運用 ipad app-imindmap 進行戰役的前因、經過及後果的心智繪圖。 3. 學生運用 ipad app-sketch school 記錄個人意見，並與小組討論此戰役最令人省思的地方。 4. 運用心智圖，討論 ppt 的綱要。 活動二：戰爭知多少-ppt 製作 1. 教導學生利用教育雲進入 office 365 powerpoint。 2. 引導學生使用 google map，彙整臺灣戰略地位的重要性。 3. 教導學生利用運用 prt sc 按鍵及 photocap 編輯	國語文	5-III-6 熟悉適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 5-III-8用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1.office365-ppt 服務軟體的使用。 2.google map 截圖 3.photocap 繪圖軟體的使用 4.行動載具 ipad app-imindmap 的運用 5.行動載具 ipad app-sketch school 6.行動載具 ipad 的操作與應用	1. 小組成員 <u>共同使用</u> ipad <u>運用摘要策略推論</u> 該組所分配的臺灣史話章節的訊息，並完成及 <u>熟悉</u> <u>ipad app-imindmap</u> 心智圖。 2. 學生能 <u>摘取文章訊息</u> ，並 <u>判讀、解釋</u> ，並使用 ipad 完成 <u>sketch school</u> 筆記，最後與組員 <u>分享學習心得</u> 。 3. 各組能 <u>擷取</u> 組員間的想 <u>法</u> ，並 <u>合作產出</u> <u>ipad app-imindmap</u> 臺灣史話 ppt 的綱要。 4. 小組成員會 <u>利用摘要策略、自我提問</u> 的方式，使用 <u>googlemap</u> 找出戰爭路線圖，利用 prt sc 截圖後以 <u>photocap</u> 修改截圖。 5. 各組 <u>使用會摘要策略</u> 並使用 <u>office365-ppt</u> 軟體合作產出臺灣史話的簡報。 6. <u>以資訊科技軟體</u>	1. 各組分配章節的 <u>imindmap</u> 心智圖電子檔 2. 學生個人 <u>sketch school</u> 筆記電子檔 3. 各組臺灣史話 ppt 綱要 <u>imindmap</u> 心智圖電子檔 4. 學生個人 <u>googlemap</u> 截圖檔以及 <u>photocap</u> 修圖檔 5. 各組臺灣史話 <u>ppt</u> 檔 6. 分組發表組間 <u>互評表</u> 7. 組員 <u>自評表</u>	1. 臺灣史畫冊 2. ipad 3. ipad appimindmap 4. sketch school 5. googlemap 6. photocap 7. office365-ppt 服務軟體 8. 組間互評表 9. 組員自評表	5
			社會領域	3b- III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。					
			資訊教育	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。					

		<p>下載的圖片。</p> <p>4. 教導學生運用 ppt 的圖片編輯功能製作戰爭地圖。</p> <p>5. 分組開始製作 ppt。</p> <p>活動三：認識我們-小組發表</p> <p>1. 發給學生自評表及小組評分表，開始組間評分。</p> <p>2. 教導學生使用 ipad 進行拍攝，由未發表的組別派組員進行拍攝。</p> <p>3. 開始分組發表，一組 10 分鐘，並接受其他組的發問。</p> <p>4. 小組間進行評分、組員自評。</p>				<p>office365-ppt 發表臺灣史話。</p> <p>7. 各組能 判讀 他組發表資料的正確性，並加以評分，完成 互評表。</p> <p>8. 學生能 判斷 在這各學習單元自己的參與度，並完成 自評表。</p>			
<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>戰爭的世界(一)</p>	<p>活動一：槍砲下的世界</p> <p>1. 使用 youtube 帶領學生觀看「敘利亞」難民紀錄片。</p> <p>2. 運用 Mentimeter 線上回饋系統，請學生寫上觀後感想。</p> <p>3. 分組討論：以 ORID 討論來進行，並運用 ipad</p>	<p>國語文領域</p>	<p>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p>	<p>1. 線上 youtube 平台</p> <p>2. Mentimeter 線上回饋系統的使用</p> <p>3. 行動載具 ipad</p>	<p>1. 結合 資訊平台 youtube 的觀看，學生能 提升 對難民世界的 覺察。</p> <p>2. 學生能 結合 Mentimeter 線上回饋系統 來 表達 對難民世界的 關懷。</p> <p>3. 透過 ORID 的討論模式，學生能清楚 表達 並 分享 學習心得，透過 合作 完成</p>	<p>1. 學生在 Mentimeter 線上回饋系統 的回答內容。</p> <p>2. 小組運用 ipad app-imindmap 完成討論單。</p> <p>3. 分組發表組間互評表</p> <p>4. 小組運用 ipad app-sketch school 完</p>	<p>1. youtube 線上影片</p> <p>2. Mentimeter 線上回饋系統</p> <p>3. ipad</p> <p>4. ipad appimindmap</p> <p>5. sketch school</p> <p>6. 組間互評表</p> <p>7. 組員自評表</p>	5

		<p>app-imindmap 紀錄討論結果。</p> <p>4. 小組發表討論。</p> <p>5. 組間互評表填寫。</p> <p>活動二：製作難民的世界</p> <p>1. 以小組方式進行，每組分配一片 pp 版。</p> <p>2. 教導學生如何使用 google 進階搜尋。</p> <p>3. 小組討論後，開始製作場景。組員討論需要的素材、人物、物件，並分配組員間的任務。</p> <p>4. 教導學生運用 ipad app-sketch school 製圖。</p> <p>5. 完成難民世界的地圖。</p> <p>6. 自評表填寫。</p>	資訊教育	<p>覺察議題，表現人文關懷。</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>app-imindmap 的運用</p> <p>4. 行動載具 ipad 的操作與應用</p> <p>5. 行動載具 ipad app-sketch school</p>	<p>ipad app-imindmap 心智圖。</p> <p>4. 小組能 結合行動載具 ipad 及資訊軟體 imindmap，合作產出 小組報告內容。</p> <p>5. 學生學習 透過 google 進階搜尋，有效提升 搜尋目標。</p> <p>6. 學生能 結合行動載具 ipad 及資訊軟體 sketch school，透過藝術創作，完成難民世界的創作主題。</p>	成難民場景的製作。		
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>戰爭的世界 (二) - 難民搜</p>	<p>活動一：難民搜救車</p> <p>1. 分組活動。</p> <p>2. 老師教導學生組裝基本車架。</p> <p>3. 老師介紹大馬達、小馬達及齒輪的運用。</p> <p>4. 以大小馬達的運作及基本車架為基礎，小組發揮邏輯推論及創意，製作難民搜救車。</p>	綜合	<p>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。</p>	<p>1. 搜救車創意設計</p> <p>2. lego ev3 大小馬達程式設計</p> <p>3. lego ev3 顏色感應器程式設計</p> <p>4. LEGO</p>	<p>1. 學生能 參與搜救車创意设计，並合作達成學習任務。</p> <p>2. 小組能 利用創造思考繪製 完成 LEGO Digital Designer 的設計圖。</p> <p>3. 小組能 應用運算思維 進行 大小馬達的程式設計，以解決運送難民的問題。</p> <p>4. 小組具備團體合作的能</p>	<p>1. 學生運用 lego ev3 積木 完成搜救車</p> <p>2. 小組運用 lego ev3 程式設計 軟體完成感應器 (含大小馬達及顏色感應器) 程式</p> <p>3. 小組合作完成 lego digital designer 的程式繪圖</p> <p>4. 小組合作挑戰以最少</p>	<p>1. lego ev3 積木</p> <p>2. lego ev3 程式設計軟體</p> <p>3. lego ev3 digital designer</p> <p>4. 難民世界地圖競賽</p>	5

	救 隊-	活動二：搜救車程式語言 1. 介紹自走車的程式語言，並使用範例程式，教導學生如何編輯程式語言。 2. 介紹顏色感應器的運作及程式。 3. 小組共作，在「難民世界的地圖」上設立救援點、循線路線及停止點。 4. 植入程式並實際測試，小組合作完成搜救程式。 5. 小組競賽，以最短時間完成搜救任務為優勝隊伍。	科技教育	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。	Digital Designer 設計圖	力， 應用運算思維 進行 顏色感應器的程式設計 ，達成以最少時間運送難民的任務。	時間完成搜救任務。		
第 (16) 週 - 第 (20)	和 平 的 曙 光 -和	活動一：和平使者的名言 1. 學生利用網路平台 weki 搜尋諾貝爾和平獎得主的名言，並閱讀文本，探討他為何會講這句話。	國語文	5-III-8用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. wiki 網路平台使用 2. office365-word 服務軟體的使用。 3. shinecue	1. 學生能使用 wiki 網路搜尋一位著名的諾貝爾和平獎得主的名言佳句，並 推論其因果訊息 。 2. 學生會使用閱讀理解策略，推論文本觀點，並 使	1. wiki 搜尋文章的正確性 2. office365-word 心得檔案 3. 和平使者 shinecue 電子書	1. wiki 網路平台 2. office365-word 3. shinecue 電子書軟體 4. scratch 程式設計平台	5

週	平使者-	<p>2. 教導學生運用 office365-word 製作和平使者名言心得報告。</p> <p>3. 教導學生如何將 shinecue 電子書軟體編輯電子書。</p> <p>活動二：聯合國大會</p> <p>1. 教導學生如何運用 scratch 設計背景。</p> <p>2. 教導學生運用 scratch-文字轉語音及翻譯軟體進行程式設計。</p> <p>3. 引導學生製作 6 國語言翻譯機程式設計。</p> <p>4. 模擬聯合國大會的即時翻譯系統，製作聯合大會程式設計。</p>	資訊教育	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<p>電子書刊物編輯。</p> <p>4. scratch 程式設計</p>	<p>用 office365-word 文書處理軟體編輯和平使者名言心得。</p> <p>3. 學生會使用電子書軟體 shinecue 製作和平使者電子書。</p> <p>4. 學生能應用運算思維進行聯合國大會的 scratch 程式設計。</p>	<p>4. 聯合國大會 scratch 即時翻譯程式設計</p>		
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	<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>								

調整	2. 普教老師簽名： 特教老師簽名：
----	----------------------------------

*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、活力英語1節三種課程，
每種課程寫一份，共須填寫3份。

嘉義縣雙溪國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	六年級	課程設計者	資訊教師	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題 名稱	六年級/難民與我 -保護者計畫-		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	閱讀國際寰宇世界 資訊科技接軌未來 康健美學充實人生		與學校願 景呼應之 說明	4. 以國際教育-「國家素養」的學習主題，透過網路文章的閱讀，影片的觀賞與討論，讓學生瞭解鋼鐵、槍砲與病菌下的難民處境，進而幫助他們、接納他們。 5. 以國際教育-「全球責任感」的學習主題，面對新冠狀病毒，學生運用資訊科技工具-lego ev3及scratch製作AI載具以因應病毒的威脅並接軌未來世界。 6. 以國際教育-「全球責任感」的學習主題，寰宇國際弱勢者的現象與處境，並轉化成感恩國家及父母。	
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-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土與國際議題。		課程 目標	4. 透過文本的閱讀，了解因文化差異而導致的戰區難民的問題，並結合 AI 科技的活動，以關心國際議題。 5. 學生探索戰爭及疾病所帶來的難民問題，並具備設計 AI 機器人-lego ev3 的能力，將其應用到防疫措施上。 6. 透過理解難民的處境，感念我國尊重多元文化的幸福社會，並應用資訊科技，表達對學校、父母的感謝之意。	

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(1)週 - 第(5)週	疫情 難民	活動一：難民與疫情 1. 分組進行學習活動 2. 運用 youtube 觀看新冠肺炎宣導影片 3. 學生運用 ipad 並在網路	社會領域	3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。	6. kahoot 平台的 使用 7. ipad 的 運用	1. 學生能 判讀 資料的正確性，並使用 ipad 完成 kahoot 網路平台上的題目。 2. 小組間能 摘取及整理	1. kahoot 答題的正確率 2. 正確使用 ipad 3. 完成 六項思考帽 問題解決策略海報 4. 運用 gitmind 統整六頂	1. Kahoot 線上互動平台 2. Ipad 3. 六項思考帽策略	5

	<p>平台 kahoot 回答影片中的問題</p> <p>4. 老師播放 youtube「義大利擴大封城效應 1/4 人口陷入恐慌」、「逃難潮」影片，請學生觀看。</p> <p>5. 運用六頂思考帽的問題解決模式，讓學生探討若封城了，我們該怎麼辦？並完成海報。</p> <p>6. 運用 gitmind 繪製心智圖統整六頂思考帽相關資訊。</p> <p>7. 運用 ipad 進行小組報告</p> <p>活動二：製作防疫地圖</p> <p>1. 分組進行學習活動</p> <p>2. 請學生利用 googlemap 搜尋住家地圖並截圖，最後影印出來。</p> <p>3. 發給各組一塊 A3 瓦楞板、黏土、便條紙、牙籤數支。</p> <p>4. 學生利用 google 搜尋住家附近的防疫醫院、購買物資地點、販售口罩的藥局以及政府單位的聯絡方式。</p> <p>5. 完成防疫地圖併小組發表。</p>	<p>綜合</p>	<p>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。</p>	<p>8. 六頂思考帽海報設計</p> <p>9. gitmind 心智圖繪製</p> <p>10. google map 的使用</p> <p>11. 防疫地圖的製作</p>	<p>影片相關資訊，協同合作完成六頂思考帽海報。</p> <p>3. 學生能參與討論，並適切詮釋六頂思考帽的內容，並使用 gitmind 完成小組報告心智圖。</p> <p>4. 組員間能協同合作，並判讀搜尋資料的正確性，並運用 googlemap 完成防疫地圖。</p> <p>5. 學生能將共同完成的防疫地圖分享給家人，並加以描述與解釋。</p>	<p>思考帽的完整度</p> <p>5. 防疫地圖的完成(包含政府單位相關資料、防疫醫院相關資料、物資購買地資料、口罩購買地資料)</p> <p>6. 將防疫地圖分享給家人</p>	<p>4. Gitmind 線上心智圖平台</p> <p>5. Googlemap</p> <p>6. 防疫地圖分享學習單</p>		
--	---	-----------	--	--	---	--	--	--	--

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>逃難者 - 保護者計畫</p>	<p>活動一：保護者計畫 1. 老師播放「FOCUS／土耳其開邊境！難民衝希臘 施壓歐盟北約」的影片。 2. 運用 Mentimeter 線上回饋系統請學生回答將感想登打上去。 3. 老師帶領學生運用 ORID 討論策略進行討論，防疫優先還是人權優先。 4. 各組製作 ppt 上台發表，老師做價值澄清。 活動二：AI 物資救援車 1. 分組進行學習活動 2. 運用 WRO 競賽地圖為場景，進行 AI 物資救援車程式設計。 3. 學生設計基本車架，並運用大小馬達及顏色感測器。 4. 老師引導學生撰寫程式設計。 5. 分組競賽，將物資正確送到難民指定地點者為優勝。</p>	<p>社會領域 綜合 科技教育 資訊教育</p>	<p>3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。 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。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>1. 學生在 Mentimeter 的線上回饋 2. office365-小組報告 ppt 3. 循線 AI 救援物資車程式設計</p>	<p>1. 學生觀看影片後能就自己的價值觀，並加以描述和解釋，並完成 Mentimeter 的線上回饋。 2. 學生能參與 ORID 的團體討論，並能整理重點，共同完成小組報告 ppt。 3. 學生能參與 AI 救援物資車的創意設計，合作達成學習任務。 4. 學生具備團隊合作及創意思維，並應用運算思維設計循線 AI 救援物資車。</p>	<p>1. Mentimeter 的線上回饋系統的回答內容。 2. 人權優先還是防疫優先的 ppt 簡報 3. 除錯率高的循線 AI 救援物資車。</p>	<p>1. Mentimeter 的線上回饋系統 2. office365-ppt 3. lego ev3 積木 4. lego ev3 程式設計軟體</p>	<p>5</p>
<p>第(11)週 -</p>	<p>劫後重生 - 拯救難</p>	<p>活動一：沉睡的逃難者桌遊設計 1. 閱讀文本後，引導學生設身處地，身為難民必須注</p>	<p>綜合</p>	<p>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。</p>	<p>1. 運用 sketch school 繪製桌遊角</p>	<p>1. 學生在閱讀完文本後，參與小組討論，並使用資訊軟體合作產生桌遊角色。</p>	<p>1. 運用 sketch school 製作的做桌遊角色。 2. 使用教育雲端電子郵件，老師能收到各組的</p>	<p>1. sketch school 2. 教育雲端電子郵件</p>	<p>4</p>

<p>第 (14) 週</p>	<p>民桌 遊設 計-</p>	<p>意什麼？攜帶什麼？ 2. 引導學生利用 ipad app-sketch school 製作桌遊的相關圖片。 3. 利用「沉睡的皇后」桌遊為設計範本，引導學生設置桌遊角色， 4. 利用教育雲電子郵件寄送圖檔給老師彙整。 5. 小組成員試玩遊戲，確定遊戲的正確性及可行性。</p>	<p>藝術與 人文</p>	<p>1- III -6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法品。</p>	<p>色 2. 教育雲端電子郵件系統的使用</p>	<p>2. 學生能設計思考不同角色，並運用 sketch school 進行創意設計，協同完成學習目標。 3. 學生能正確使用教育雲端電子郵件，將整組設計的角色圖檔寄給老師彙整。 4. 學生能分享小組共同設計創作的桌遊給家人，並適切的表達為何要如此設計。</p>	<p>圖檔。</p>		
<p>第 (15) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>公益 行動 家 -感 恩影 片集 -</p>	<p>活動一：感恩影片集 1. 閱讀完公益報導文章，學生能體會生於臺灣的幸福，必配合畢業典禮活動製作感恩影片集。 2. 引導學生利用行動裝置 ipad 拍攝感恩影片。 3. 引導學生利用影像編譯軟體 moviemaker 及繪圖軟體 photocap 製作 6 年的回顧集。 4. 利用影像編輯軟體插入音樂，製作感恩影片集。 5. 於畢業當天撥放給到場的來賓欣賞。</p>	<p>綜合</p>	<p>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 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法作品。</p>	<p>1. ipad 攝影 app 的使用 2. moviemaker 軟體的使用 3. photocap 繪圖軟體的使用</p>	<p>1. 學生能參與小組之間的討論，使用資訊設備 ipad，合作完成拍攝。 2. 學生能適切表達自己的意見，運用 moviemaker 及 photocap 產出感恩影片集。 3. 學生能產出使用 moviemaker 製作的感恩集，並於畢業典禮當天發表。</p>	<p>1. 利用 ipad 拍攝感恩話語並能正確的輸出影像。 2. 利用 photocap 編輯個人相片，並製作相片集。 3. 利用 moviemaker 完成六年回顧的感恩影片集。</p>	<p>1. ipad 2. Photocap 軟體 3. Moviemaker 軟體</p>	<p>6</p>

