

嘉義縣 黎明 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	小小資訊家 電子書的世界	課程 設計者	江明洲	總節數 /學期 (上/下)	20/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						
學校 願景	快樂 智慧 健康		與學校願景 呼應之說明	一、能正確認識電子書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习惯，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-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。		課程 目標	一、探索電子書多媒體電腦的概念及數位影像、圖片、語音的應用。 二、具備與應用電腦資料處理的能力，以為各領域學習之輔助工具。 三、具備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	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	一、我的電子書(一)	<p>資訊</p> <p>資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術</p> <p>藝1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝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 操作介面及基本架構</p>	<p>1. 能使用與操作 Open eBook 作介面及基本架構</p> <p>2. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。</p> <p>3. 能學習思考編輯所需要的題材。</p> <p>4. 能學習多元媒材的技法，進行作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>5. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。</p> <p>6. 能用 Open eBook 進行創意發想和實作設計。</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確下載 Open eBook 並正確安裝電子書軟體</p> <p>2. 學生能正確熟悉並操作 Open eBook 操作介面及基本架構</p> <p>1. 能正確操作電子書。</p> <p>2. 學生能正確 能正確取得素材。</p> <p>3. 學生能正確能正確操作電子書主畫面。</p> <p>4. 學生能正確操作與應用編輯檔、閱讀檔、執行檔</p> <p>5. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>6. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 說明紙張發明後，帶給人們的便利。古時用獸骨、竹簡與羊皮卷來記錄文字，造紙後才漸有了現今的實體書。</p> <p>2. 說明電子書的概念，學生平時常接觸的 doc、ppt、pdf 等檔案都可視為一種電子書。</p> <p>3. 介紹電子書的其他形式，例如網路上的線上雜誌、電子校刊等。</p> <p>4. 讓學生了解電子閱讀器的概念，有些電子書只能在特有的平台上閱讀。</p> <p>5. 學生舉例生活中有哪些</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p>	1

					<p>常見的書本與曾經見過的電子書，引導學生發現除了文字外，還有多媒體素材可以放入電子書中，例如動畫、聲音、影片、連結等。</p> <p>6. 播放老師資源的電子書 “電子繪本使用手冊.exe”，讓學生了解另一種形式的閱讀。</p> <p>7. 1. 藉由操作認識的電子書的呈現方式。</p> <p>8. 說明如何取得與安裝 Open eBook 電子繪本並下載與安裝製作軟體。</p> <p>9. 透過操作，認識編輯檔、閱讀檔、執行檔的差異。</p> <p>二【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>三【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						與回饋活動		
第 (2) 週	一、 我的 電子 書 (二)	資訊 資議P III-2使用數位 資源的整理方法 藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技 法，表現創作主題。 藝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	1. 能使用與操作 Open eBook 作介面及基本 架構 2. 能學習 Open eBook 進行主題編輯。 3. 能學習思考編輯所 需要的題材。 4. 能學習多元媒材的 技法，進行作品多媒 體素材的創作與實 作。 5. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟 體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。 6. 能使用 Open eBook 進行創意發想和實作 設計。	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 】 1. 學生能正確操作 Open eBook 操作介面 及基本架構 2. 學生能正確正確取 得素材。 3 學生能正確操作與 應用編輯檔、閱讀 檔、執行檔 5.【 分組合作討論與發 表 】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程 並發表。 6.【 反思與回饋活動 】 能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。	一【 體驗、實作與學習方法 策略 】 1. 電腦安裝好 Open eBook 後，有書櫃與編輯器可用， 編輯器用來製作含有多媒體 內容的電子書；電子書櫃就 如同現實中的書櫃一般，但 管理的是虛擬世界中的電子 書。 2. 開啟 Open eBook 編輯 器，進入編輯櫃，開啟一本 預設的書（亦即. sbk 格式的 專案檔），熟悉軟體的編輯 區介面，例如預覽、翻頁。 3. 發佈電子書執行檔 （exe），並認識其他電子書 的發佈格式（ebk、網頁檔）。 4. 介紹學生使用工具列翻	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	1

						<p>閱電子書。</p> <p>5. 開啟 Open eBook 書櫃，匯入 exe 與 ebk 格式的書本。</p> <p>二【合作討論】 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>三【反思與回饋活動】 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
第(3)週	<p>二、童話小書(一)</p>	<p>資訊</p> <p>資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術</p> <p>藝1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 繪本的觀念</p> <p>2. 專案檔</p> <p>3. 物件編輯功能</p> <p>4. 多媒體物件的編輯技巧</p> <p>5. 背景音樂</p> <p>6. 封面</p>	<p>1. 能使用繪本的觀念進行編輯。</p> <p>2. 能學習專案檔進行主題編輯。</p> <p>3. 能學習思考與使用編輯物件的編輯功能。</p> <p>4. 能學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>5. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確操作與使用繪本的觀念進行編輯。</p> <p>2 學生能正確操作專案檔進行主題編輯。</p> <p>3 學生能正確操作編輯物件的編輯功能進行創作。</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 講述繪本與一般書籍的差異，以及電子繪本應該具備的元素，例如橫式版面會有較佳的效果。另外，音效、互動效果、動態元件都可以讓繪本更有趣。</p> <p>2. 製作電子繪本時，需要知道三個步驟：</p> <p>(1) 故事主題與文稿撰寫；(2) 故事情節及圖片編排；(3) 物件準備及編排版</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	1

				<p>體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。</p> <p>6. 能學習使用 Open eBook 進行創意發想設計和封面實作。</p>	<p>能正確學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作。</p> <p>4. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>5. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>面。</p> <p>引導學生用三隻小豬的故事範例來描述三個步驟的內容。</p> <p>3. 開啟老師資源“02-三隻小豬.sbk”範例檔，練習媒體櫃／圖庫的使用方式。</p> <p>4. 點兩下活動區的圖庫可設定自己專屬的圖庫快捷區。</p> <p>5. 媒体櫃中的各種物件插入編輯區後，每個物件的基本使用(移動、刪除)與“設定”按鈕位置。</p> <p>6. 知道“物件開關”的位置及“頁面列表”的作用。</p> <p>7. 加入封面底圖、調整圖層順序，置於標題之下。</p> <p>8. 將編輯過的“02-三隻小豬.sbk”另存新檔。</p> <p>二【合作討論】安排學生討</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						論 open ebook 編輯過程 三【 反思與回饋活動 】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動		
第(4)週	二、童話小書(二)	資訊 資議P III-2使用數位資源的整理方法 藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 儲存的格式 2. 物件複製貼功能 3. 多元媒材 4. Open eBook 5. 繪本	1. 能使用繪本的觀念進行編輯。 2. 能學習思考與使用物件複製貼功能的進行編輯。 3. 能學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。 4. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。 5. 能學習使用 Open eBook 進行創意發想設計和封面實作。	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 】 1. 學生能正確操作與使用繪本的儲存的格式進行編輯。 2. 學生能正確操作物件複製貼功能進行編輯。 3. 學生能正確操作多元媒材的編輯功能進行創作。 4. 學生能學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作。	一【 體驗、實作與學習方法策略 】 1. 開啟“02-三隻小豬.sbk”，在封面加入符合主題的圖片（練習插入圖片、移動、縮放、上下層）與標題。 2. 在封面新增文字—作者姓名。 3. 學會使用“物件複製／貼上”功能。 4. 在每一頁中加入適宜的動畫，為童話書增加趣味性。 5. 刪除物件。 6. 加入背景音樂。 7. 擷取封面。	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	1

					<p>4.【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>5.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>8. 儲存與發佈 exe 格式的電子書。</p> <p>二【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>三【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
第(5)週 - 第(6)週	<p>二、童話小書(三)</p> <p>資訊 資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 電子書設計概要</p> <p>2. 圖文編排技巧</p> <p>3. 文字稿</p> <p>4. 電子書</p> <p>5. 多元媒材</p> <p>6. Open eBook</p>	<p>1. 能使用電子書設計概要的觀念進行編輯。</p> <p>2. 能學習思考與使用物圖文編排及文字稿技巧功能的進行編輯。</p> <p>3. 能學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>4. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確操作與使用電子書設計概要的方式進行編輯。</p> <p>2. 學生能正確操作圖文編排技巧進行主題編輯。</p> <p>3. 學生能正確操作文字稿的編輯功能進行創作。</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 老師說明設計電子書時，需將文字段落分為適宜的頁數。</p> <p>2. 老師說明在設計畫面時，需要注意圖文排列，字不可太小，圖要切題。</p> <p>3. 讓學生從老師資源“童話故事文稿”中選擇喜歡的故事，重新編排為5-10頁的電子書。</p> <p>4. 能使用現有的多媒體元素完成書本的製作。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	2	

				<p>Open eBook 的創意編輯。</p> <p>5. 能用 Open eBook 進行創意發想設計和封面實作。</p>	<p>4. 學生能正確學習多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作。</p> <p>4.【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>5.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>5. 設計好每一頁的圖文編排。</p> <p>二【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>三【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>第(7)週 - 第(9)週</p>	<p>三、我的家人</p>	<p>資訊</p> <p>資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術</p> <p>藝1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6</p>	<p>1. 生活素材</p> <p>2. 數位相機</p> <p>3. 文字稿</p> <p>4. 電子書</p> <p>5. 多元媒材</p> <p>6. Open eBook</p> <p>7. 編輯器</p>	<p>1. 能使用生活素材進與編輯器行編輯。</p> <p>2. 能學習數位相機與使用相片進行編輯。</p> <p>3. 能學習多元媒材的文字稿技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>4. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟</p>	<p>【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】</p> <p>1. 學生能正確準備日常生活素材及使用數位相機拍攝照片(我的家人)。</p> <p>2. 學生能正確操作編</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 準備日常生活素材、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</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	3

		<p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>		<p>體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。</p> <p>5. 能使用 Open eBook 進行創意發想設計和封面實作。</p>	<p>輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 學生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. 學生能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容</p> <p>5. 學生能正確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>4.【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>5.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>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. 【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>6. 【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
--	--	---------------------------	--	--	--	--	--	--

<p>第(10)週 - 第(12)週</p>	<p>四、美麗的黎明校園輪播秀</p>	<p>資訊 資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 校園美景素材 2. 數位相機 3. 文字稿 4. 電子書 5. 多元媒材 6. Open eBook 7. 編輯器 8. 麥克風</p>	<p>1. 能使用校園美景素材與編輯器進行編輯。 2. 能學習數位相機與使用相片編排及文字稿進行編輯。 3. 能學習多元媒材的技法，進行背景音樂匯入 4. 學習使用麥克風與作品多媒體素材創作。 5. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。 6. 能使用 Open eBook 進行創意發想設計思考和封面實作。</p>	<p>【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】</p> <p>1. 學生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。 2. 學生能正確操作編輯器進行文稿之編修。 3 學生能正確使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整。 4. 學生能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容。 5. 學生能正確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>4. 【分組合作討論與發</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>一【體驗、實作與學習方法策略】</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。 2. 使用編輯器進行文稿之編修。 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 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， 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</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>
------------------------	---------------------	---	--	--	---	---	-----------------------------------

					<p>表】學生能討論程 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>5.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>作。</p> <p>6.【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>7.【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	
<p>第 (13) 週 - 第(16) 週</p>	<p>五、 台灣 真美 麗</p>	<p>資訊 資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. PDF 2. 預覽模式 3. 超連結 4. 智慧財產權 5. 動畫 6. 相框 7. 連結 8. 多元媒材</p>	<p>1. 能使用 PDF 與編輯器進行編輯。 2. 能學習使用預覽模式進行連結。 3. 能學習多元媒材的技法，進行動畫匯入相框 4. 學習智慧財產權的素材使用概念。 5. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。 6. 能使用 Open eBook 進行創意發想設計和</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生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。 2. 學生能正確操作編輯器進行文稿之編修。 3 學生能正確操作與使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整。</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 認識 PDF 檔案格式的特點（跨平台、檔案壓縮、保留格式、文件保護與支援性高）。 2. 說明 PDF 常做為電子書的素材，再由電子書軟體進行美化或其他設計。 3. 開啟 Open eBook 編輯器，新增繪本>雙頁、左翻>匯入老師教學素材的 PDF 檔案。 4. 使用“新增頁面”功能，加入封面封底，並插入適當的物件排版。 5. 加入超連結（連結至內頁與連結至網址）。 6. 預覽超連結。 7. 說明插入的動畫盡量與內容相符。</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>

				封面實作。	<p>4. 學生能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容。</p> <p>5. 學生能正確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. 【分組合作討論與發表】學生能討論 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>8. 宣導圖片與素材的智慧財產權觀念。</p> <p>9. 為電子書“台灣真美麗”的內頁加入特殊動畫與圖片進行美化。</p> <p>10. 插入圖片／相框。</p> <p>11. 插入動畫／特效、動物…等。</p> <p>12. 插入外部音樂，使用老師教學的音樂素材練習插入背景音樂的練習。</p> <p>13. 儲存檔案。</p> <p>14. 開啟老師資源的“台灣美食.sbk”續編，複習加入相框與連結的練習。</p> <p>15. 【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>16. 【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
第 (17) 週 - 第(18) 週	六 黎明 歡樂 聖誕 節嘉 年華	資訊 資議P III-2使用數位 資源的整理方法 藝術	<p>1. 歡樂聖誕節素材</p> <p>2. 數位相機</p> <p>3. 文字稿</p> <p>4. 電子書</p> <p>5. 多元媒材</p> <p>6. Open eBook</p>	<p>1. 能使用歡樂聖誕節素材生活素材進與編輯器行編輯。</p> <p>2. 能學習數位相機與使用相片編輯器進行編輯。</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確準備歡</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 準備歡樂聖誕節素材(教會與學校慶祝活動)、使用數</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	2

	<p>藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>7. 編輯器 8. 麥克風</p>	<p>3. 能學習使用文字稿及多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>4. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟體的優點並分享麥克風的創意配音效果。</p> <p>5. 能使用 Open eBook 進行創意發想和封面實作。</p>	<p>樂聖誕節素材、使用數位相機拍攝黎明校園照片。</p> <p>2. 學生能正確操作與使用編輯器進行文稿之編修。</p> <p>3. 學生能正確操作與使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整。</p> <p>4. 學生能正確操作構思藝術創作的封面設計主題與內容。</p> <p>5. 學生能正確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. 【分組合作討論與發表】學生能討論 open ebook 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 open ebook 的作品。</p>	<p>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</p>	
--	---	--------------------------	---	---	--	--

						<p>作。</p> <p>6. 【合作討論】 安排學生討論 open ebook 編輯過程</p> <p>7. 【反思與回饋活動】 安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>	
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>七、 黎明的 香草 天空</p>	<p>資訊 資議P III-2使用數位資源的整理方法</p> <p>藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6 能學習設計思考，進行</p>	<p>1. 香草天空素材</p> <p>2. 數位相機</p> <p>3. 文字稿</p> <p>4. 電子書</p> <p>5. 多元媒材</p> <p>6. Open eBook</p> <p>7. 編輯器</p> <p>8. 麥克風</p>	<p>1. 能使用香草天空進與編輯器行編輯。</p> <p>2. 能學習數位相機與使用相片進行編輯。</p> <p>3. 能學習使用文字稿及多元媒材的技法，進行背景音樂與作品多媒體素材的創作與實作。</p> <p>4. 能學習和同學討論 Open eBook 電子書軟</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確準備歡樂聖誕節素材、使用數位相機拍攝黎明校園照片。</p> <p>2. 學生能正確操作與使用編輯器進行文稿</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】 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</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>

	<p>創意發想和實作。</p>		<p>體的優點並分享 Open eBook 的創意編輯。 5. 能使用 Open eBook 進行創意發想設計和封面實作。</p>	<p>之編修。 3. 學生能正確操作與使用多媒體編輯軟體進行影音資料彙整。 4. 學生能正確構思藝術創作的封面設計主題與內容。 5. 學生能正確操作與應用麥克風錄音，完成有規劃、有感情及思想的創作。 6. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 open ebook 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 open ebook 的作品。</p>	<p>修圖片、增加動畫顯示效果， 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。 5. 【合作討論】安排學生討論 open ebook 編輯過程 6. 【反思與回饋活動】安排學生 open ebook 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p>						

學內容	<p>■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>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：■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：■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： 普教老師簽名：江明洲</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 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	小小資訊家 KODU 3D	課程 設計者	江明洲	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						
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。				
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-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。	課程 目標	一、探索電腦學習，讓學生了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作 3D 遊 戲。 二、具備與應用 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、具備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	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	第一課 介紹 3D 遊戲 KODU (一) !	資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. KODU 遊戲設計軟體 2. KODU 操作介面 3. 基本架構 4. 多元媒材 5. 程式設計	1. 能應用 KODU 軟體。 2. 能應用 KODU 操作介面及基本架構。 3. 能學習多元媒材 KODU 遊戲設計軟體並進行創作。 4. 能學習程式設計，並進行動畫與遊戲創作。 5. 能應用設計思考，進行創意發想和實作。	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 】 1. 學生能正確上網找出 KODU 的教材資源位置。 2、能操作 KODU 遊戲設計軟體， 3、學生能正確從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 4、學生能正確操作創作遊戲的流程，準備素材與編寫程式，並執行與測試。 5、學生能正確操作並熟悉多媒體學習認識	一【 體驗、實作與學習方法策略 】 1、說明教學中使用的教材資源位置。 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。 3、透過說明，讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 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。 5、藉由多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。 5.【 合作討論 】安排學生討	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	2

					<p>KODU 介面。</p> <p>6. 學生能正確正確應用設計思考邏輯，進行創意程式實作。</p> <p>7. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的使用心得並發表。</p> <p>8. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學操作 Kodu 的方式。</p>	<p>論 Kodu 編輯過程</p> <p>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>第(3)週 - 第(4)週</p>	<p>二、橫、豎的練習</p>	<p>資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝1-III-3 能學習多元媒材與技</p>	<p>1. KODU 3D 功能 2. 3D 舞台 3. 程式設計</p>	<p>1. 能應用 KODU 3D 基本操作功能 2. 能設計動畫 3D 舞台 3. 能學習思考 KODU 遊戲設計程式進行創作。 4. 能學習設計程式，並進行動畫與遊戲創作。</p>	<p>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】</p> <p>1、學生能正確操作並說出多媒體動畫 KODU 遊戲設計軟體中 3D 的</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>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</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>	<p>2 節</p>

		<p>法，表現創作主題。</p> <p>藝1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>			<p>世界與 2D 的差別。</p> <p>2、學生能正確開啟 KODU 遊戲設計軟體。並使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。</p> <p>3、學生能正確創作遊戲的流程讓學生瞭解自己畫舞台，學會建立新世界。</p> <p>4、學生能正確運用地面刷具，繪製圓形地面，自由繪製不規則地貌及繪製圓形舞台。</p> <p>5、學生能正確使用 KODU 工具繪製黎明 3D 舞台。</p> <p>6.【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發</p>	<p>攝影機】，瀏覽 3D 的世界。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5、運用 KODU 繪製黎明 3D 舞台。</p> <p>5.【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>6.【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

					表。 7.【 反思與回饋活動 】 學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。		
第(5)週 - 第(6)週	三、 橫斜豎的寫法	資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. KODU 3D 功能 2. KODU 3D 攝影機 3. KODU 程式設計	1. 能應用 KODU 3D 基本功能 2. 能應用與操作 KODU 3D 攝影機 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) 3. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作設計。 4. 能學習設計程式，並進行動畫與遊戲創作。	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 】 1. 學生能正確使用 KODU 3D 功能完成背景設定 2. 學生能正確外加入角色，利用複製貼上多個蘋果 3. 學生能正確使用 KODU 3D 攝影機用不同角度得視角差別看看不同的視角 4. 學生能正確操作開始程式編排：使用	一【 體驗、實作與學習方法策略 】 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 2. 另外加入角色，利用複製貼上多個蘋果 3. 使用移動攝影機，看看不同的視角 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） 5. 最後設定如何可以贏得	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風

					<p>When、 Do</p> <p>5. 學生能正確設定如何可以贏得遊戲、及設定時間到遊戲也結束</p> <p>6. 學生能正確執行設計的遊戲，並儲存檔案及匯出</p> <p>7. 【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。</p> <p>8. 【反思與回饋活動】學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>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. 【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程(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>8. 【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>第(7)週</p> <p>-</p> <p>第(8)週</p>	<p>第二課</p> <p>吃蘋果</p>	<p>資訊</p> <p>資訊 P-II-1</p> <p>程式設計工具的基本應用</p> <p>藝術</p> <p>藝 1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 攝影機</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能應用與操作 KODU 3D 攝影機</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確使用</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>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</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	3

		<p>法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>3. KODU 程式設計</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(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>4. 能學習設計程式，並進行動畫與遊戲創作。</p>	<p>KODU 3D 功能完成背景設定</p> <p>2. 學生能正確外加入角色，利用複製貼上多個蘋果</p> <p>3. 學生能正確使用 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. 學生能正確操作開始程式編排：使用 When、Do</p> <p>5. 學生能正確設定如何可以贏得遊戲、及設定時間到遊戲也結束</p> <p>6. 學生能正確執行設計的遊戲，並儲存檔案及匯出</p> <p>7. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發</p>	<p>角色、調整角色的高度</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. 【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程</p> <p>8. 【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	
--	--	---	---------------------	--	---	---	--

					表。 8. 【反思與回饋活動】 學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。			
第(9)週 - 第(11)週	第三課 世紀爭霸戰	資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. KODU 3D 功能 2. KODU 3D 角色 3. KODU 程式設計 4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排	1. 能應用與操作 KODU 3D 功能 2. 能操作 KODU 3D 角色製作 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) 4. 能應用 KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排 5. 能學習 KODU 遊戲設計並思考進行創作。 6. 能學習設計程式，並進行動畫與遊戲創作。	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】 1. 學生能正確操作並練習設計戲腳本的架構 2. 學生能正確設計場景：運用 KODU 3D 功能完成背景設定 3. 學生能正確製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚 4. 學生能正確操作單輪車編排利用鍵盤移動的程式 5. 學生能正確操作飛	一 【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過視窗操作，練習設計戲腳本的架構 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 3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚 4. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式 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	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	3

					<p>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. 學生能正確設定遊戲輸贏方式</p> <p>7. 學生能正確學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式</p> <p>8. 【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。</p> <p>9. 【反思與回饋活動】學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>6. 設定遊戲輸贏方式：設定單輪車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. 【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程((When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>9. 【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		
第(12)週 - 第(14)	第四課冰球大對決	資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術	1. KODU 3D 功能 2. KODU 3D 角色	1. 能應用與操作 KODU 3D 功能 2. 能應用與操作 KODU 3D 角色製作	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	一【體驗、實作與學習方法策略】1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構 2. 開始設計場景：用方形直	毛筆、硯台或小磁碟、墨汁、衛生紙	3 節

週		<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>3. KODU 程式設計</p> <p>4. 得分設計程式碼編排</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 程式設計得分設計程式碼編排</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>7. 能設計 KODU 程式設計的得分設計程式碼編排</p>	<p>回饋活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能正確操作並設計遊戲腳本的架構 2. 學生能正確設計場景，運用 KODU 3D 功能完成背景設定 變更遊戲的世界設定 3. 學生能正確製作角色：依序加入飛碟、冰球 4. 學生能正確編排程式完成冰球發射 5. 學生能正確複製藍色飛碟整頁的程式，並修改方向 6. 學生能正確設定遊戲得分方式及輸贏方式 8. 學生能正確改變攝影機的視角，提升遊戲實境 9. 【分組合作討論與發 	<p>線刷具、製作四周圍牆、改變圍牆高度、變更遊戲的世界設定</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 開始製作角色：依序加入飛碟、冰球 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； 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 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 7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了 8. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲 9. 【合作討論】 安排學生討 		
---	--	---	---	--	--	--	--	--

					<p>表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發表。</p> <p>10. 【反思與回饋活動】 學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</p>	<p>論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>10. 【反思與回饋活動】 安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>	
<p>第五課 超級賽車手</p> <p>第(15)週 - 第(17)週</p>	<p>資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 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</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p> <p>3. KODU 程式設計</p> <p>4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能應用與操作 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 程式設計輸贏設計程式碼編排</p> <p>5. 能學習多元媒材 KODU 遊戲設計程式體進行創作。</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確使用 KODU 3D 功能完成背景設定及計遊戲腳本的架構</p> <p>2. 學生能正確設計場景：在場景上畫出不同材質的區域、並創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</p> <p>3. 學生能正確製作角</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過視窗操作，練習設計遊戲腳本的架構</p> <p>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</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>毛筆、硯台或小磁碟、墨汁、衛生紙</p>	<p>3</p>

				<p>6. 能學習設計程式，並進行動化與遊戲創作。</p>	<p>色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑</p> <p>4. 學生能正確編排程式：設定藍色單輪車路徑及單輪車的速度</p> <p>5. 學生能正確設定遊戲輸贏方式</p> <p>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。</p> <p>7. 【反思與回饋活動】學生能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。</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. 【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作)</p> <p>7. 【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>第(18)週 - 第(20)週</p>	<p>第六課 返家大冒險</p>	<p>資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技</p>	<p>1. KODU 3D 功能</p> <p>2. KODU 3D 角色製作</p>	<p>1. 能應用與操作 KODU 3D 功能</p> <p>2. 能應用與操作 KODU 3D 角色製作</p> <p>3. 能應用 KODU 程</p>	<p>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】</p> <p>1. 學生能正確使用</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：加入水工</p>	<p>毛筆、硯台或小磁碟、墨汁、衛生紙</p>	<p>3</p>

		<p>法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>3. KODU 程式設計 4. KODU 程式設計輸贏設計程式碼編排</p>	<p>式設計(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作) 4. 能應用 KODU 程式設計單輪車要過橋的規則 5. 能學習 KODU 遊戲設計軟體進行創作。 6. 能學習設計輸贏程式設計，並進行動畫與遊戲創作。</p>	<p>KODU 3D 功能完成背景設定及計遊戲腳本的架構 2. 學生能正確設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑 3. 學生能正確製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船 4. 學生能正確編排程式設定 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 5. 學生能正確完成 KODU 遊戲設計軟體進行創作。 6. 學生能正確思考並依邏輯原理學習設計</p>	<p>具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑 3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船 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 5. 【合作討論】安排學生討論 Kodu 編輯過程(When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作) 6. 【反思與回饋活動】安排學生 Kodu 作品的賞析與回饋活動</p>		
--	--	---	---	--	--	--	--	--

				輸贏程式設計，並進行 動畫與遊戲創作。 7.【分組合作討論與發表】學生能討論程 Kodu 編輯設計的過程並發 表。 8.【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 Kodu 的作品。			
--	--	--	--	--	--	--	--

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	※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)						
學生	※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)						
課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.						
	特教老師簽名： 普教老師簽名：江明洲						

*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。