

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	六年級	年級課程 主題名稱	小小資訊家 威力導演 show - show	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	第一課 認識威力導演	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. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構	1. 能使用並安裝 powerdirector 影音軟體 2. 能使用數位影音軟體操作介面及基本架構 3. 能學習 powerdirector 多元媒材與技法進行主題編輯。 4. 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。	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. 學生能正確安裝 powerdirector 影音軟體 2. 學生能正確操作 powerdirector 影音軟體操作介面及基本架構 1. 學生能正確操作視窗並認識影音多媒體了解威力導演的多媒體用途 2. 學生能正確操作威力導演，會使用 3 種編輯模式 3. 能正確操作操作威力導演的完整功能視	一【 體驗、實作與學習方法策略 】 1. 透過視窗操作認識影音多媒體了解威力導演的多媒體用途 2. 練習開啟威力導演，並認識 3 種編輯模式 3. 學習操作威力導演的完整功能視窗 4. 學習變換工作區檢視模式與調整視窗大小 5. 學習操作軌道，認識軌道的屬性，並新增、移除軌道 6. 學習運用時間軸，並學習調整時間軸尺規 7. 【 合作討論 】安排學生討論 powerdirector 編輯過程 8. 【 反思與回饋活動 】安排	1. 電腦 2. 喇叭	1

					<p>窗</p> <p>4. 學生能正確操作變換工作區檢視模式與調整視窗大小</p> <p>5. 學生能正確操作與應用軌道</p> <p>6. 學生能正確操作運用時間軸，</p> <p>7. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>8. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學操作 powerdirector 的方式。</p>	<p>學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>第 (2) 週</p>	<p>第二 輕鬆 做動 態文</p>	<p>資訊 資議P III-2使用數位 資源的整理方法</p>	<p>1. powerdirector 影音軟體 2. powerdire</p>	<p>1. 能使用數位文字動態秀 3. 能學習</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>一 【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過視窗製作片頭動畫，</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>	<p>1</p>

字秀	<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>ctor 操作介面及基本架構</p> <p>3. 文字動態秀</p>	<p>powedirector 多元媒材與技法，進行主題編輯與創作。</p> <p>4. 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能正確操作製作片頭動畫，加入文字特效 2. 學生能正確操作編輯文字特效的內容 3. 學生能正確操作文字設計師的儲存 4. 學生能正確操作匯入媒體素材檔案 5. 學生能正確操作加入影片中的字幕 6. 學生能正確操作利用拖曳方式設定字幕的結束時間 7. 學生能正確操作與應用加入對話氣球的特效 8. 學生能正確操作輸出 MPEG-4 影片 9. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設 	<p>先加入文字特效</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 開始編輯文字特效的內容，調整位置，或加上炫粒效果 3. 透過操作了解文字設計師的儲存和威力導演的儲存專案的區分 4. 練習匯入媒體素材檔案 5. 試著加入影片中的字幕，並設定字型樣式與位置 6. 利用拖曳方式設定字幕的結束時間，或直接輸入時間長度來設定 7. 加入對話氣球的特效，並完成對話內容，再另外插入其他文字 8. 學會輸出 MPEG-4 影片，並播放欣賞影片 9. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過 	
----	---	---------------------------------------	--	--	--	--

					計的過程並發表。	程		
					10. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學操作 powerdirector 的方式。	10. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動		
第(3)週 第(5)週	第三 黎明 暑假 回憶 寒假 創造 啟發 育樂 相片 秀	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. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3. 寒假育樂營素材 4. 文字動態秀 5. 文字工房特效 6. MV 格式播放	1. 能使用與拍攝寒假育樂營素材。 2. 能應用文字動態秀。 3. 能學習多元媒材、技法與文字工房進創作。 4. 能應用能學習多元媒材與技法，輸出 MV 格式播放。 5. 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。	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. 學生能正確操作使用拍攝寒假育樂營的素材並匯入影片中 2. 學生能正確操作將文字動態秀放入影片中，增加視覺效果 3. 學生能正確操作使用文字工房特效，轉場特效，增加動畫效果	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。	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	3

					<p>4. 學生能正確操作使用輸出功能將影片以 MV 格式播放</p> <p>5. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 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 powerdirector 的作品。</p>	<p>6. 加入背景音樂。</p> <p>7. 擷取封面。</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>		
<p>第(6)週</p> <p>第(8)週</p>	<p>第四週</p> <p>校外教學旅遊日記</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. powerdirector 影音軟體</p> <p>2. powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>3. 校外教學素材</p> <p>4. 文字動態</p>	<p>1. 能使用與操作 powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>2. 能應用與拍攝校外教學素材</p> <p>3. 能應用文字動態秀</p> <p>4. 能學習操作文字工房的特效</p> <p>5. 能學習與應用錄音</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. 學生能正確操作正確製作短片，使用數位相機拍攝校外教學照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝校外教學照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度</p>		3

		<p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>秀</p> <p>5. 文字工房特效</p> <p>6. 錄音檔及音樂檔</p> <p>7. MV 格式播放</p>	<p>檔及音樂檔影片中</p> <p>6. 能應用與學習多元媒材與技法，輸出 MV 格式播放</p> <p>7. 能學習 powedirector 多元媒材與技法，進行主題編輯與創作。</p> <p>8. 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。</p>	<p>流程</p> <p>2. 學生能正確操作正確規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 學生能正確操作正確操作匯入範例的媒體圖片</p> <p>4. 學生能正確操作正確加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，</p> <p>5. 學生能正確操作正確製作與應用引言旁白</p> <p>6. 學生能正確操作正確編輯旁白的文字樣式與白文字動畫</p> <p>7. 學生能正確操作正確製複製文字動畫</p> <p>8. 學生能正確操作正確修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 學生能正確操作正確使用電腦接上錄音</p>	<p>4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存</p> <p>5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中</p> <p>6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫</p> <p>7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫</p> <p>8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音</p> <p>10. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與</p>		
--	--	---------------------------	---	--	---	--	--	--

				<p>設備，錄製旁白，</p> <p>10. 學生能正確操作正確利用威力工具，拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>11. 學生能正確操作正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中</p> <p>12. 學生能正確操作正確操作與應用，輸出 WMV 檔案</p> <p>13. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>14. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	<p>字幕時間對齊</p> <p>11. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中</p> <p>12. 透過操作，輸出 WMV 檔案</p> <p>13. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>14. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動 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>15. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>16. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	
--	--	--	--	---	--	--

<p>第(9) 週 - 第12) 週</p>	<p>第五 運動會實錄</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. powerdirector 影音軟體</p> <p>2. powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>3. 運動會實錄素材</p> <p>4. 文字動態秀</p> <p>5. 文字工房特效</p> <p>6. 錄音檔及音樂檔</p> <p>7. MV 格式播放</p>	<p>1. 能使用與操作 powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>2. 能應用數位運動會實錄素材</p> <p>3. 能應用文字動態秀特效</p> <p>4. 能操作文字工房的特效</p> <p>5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中</p> <p>6. 能應用輸出MV 格式播放</p> <p>7. 能學習 powedirector 多元媒材與技法，進行主題編輯與創作。</p> <p>8 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。</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. 學生能正確操作正確製作短片，使用數位相機拍攝運動會照片及影片，準備素材，</p> <p>2. 學生能正確操作正確規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 學生能正確操作正確匯入範例的媒體圖片</p> <p>4. 學生能正確操作正確加入片頭的標題</p> <p>5. 學生能正確操作正確製作引言旁白</p> <p>6. 學生能正確操作正確編輯旁白的文字樣</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝運動會照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度</p> <p>4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存</p> <p>5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中</p> <p>6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫</p> <p>7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>	<p>4</p>
-------------------------	---------------------	---	---	---	--	--	-----------------------------------	----------

				<p>。</p> <p>式與位置</p> <p>7. 學生能正確操作正確操作與應用文字動畫</p> <p>8. 學生能正確操作正確修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 學生能正確操作正確操作與應用電腦接上錄音設備及旁白配音</p> <p>10. 學生能正確操作正確利用威力工具，拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>11. 學生能正確操作正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中</p> <p>12. 學生能正確操作正確作，輸出 WMV 檔案，並播放</p>	<p>文字動畫</p> <p>8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>8. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音</p> <p>9. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>10. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中</p> <p>11. 透過操作，輸出 WMV 檔案，並播放</p> <p>12. 【合作討論】安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>13. 【反思與回饋活動】安排學生 powerdirector 作品</p>		
--	--	--	--	---	---	--	--

					<p>13. 【分組合作討論與發表】學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>14. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	<p>的賞析與回饋活動</p>		
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>第六兒童節 - 校外教學之旅</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. powerdirector 影音軟體</p> <p>2. powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>3. 慶祝兒童節素材</p> <p>4. 文字動態秀</p> <p>5. 文字工房</p>	<p>1. 能使用 powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>2. 能應用慶祝兒童節素材</p> <p>3. 能應用文字動態秀</p> <p>4. 能操作文字工房的特效</p> <p>5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中</p> <p>6. 能應用輸出MV格式</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. 學生能正確操作使用數位相機拍攝慶祝兒童節照片及影片，做為準備素材，</p> <p>2. 學生能正確操作正確規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 學生能正確操作正</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝慶祝兒童節照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度</p> <p>4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>	4

			<p>特效</p> <p>6. 錄音檔及音樂檔</p> <p>7. MV 格式播放</p>	<p>播放</p> <p>7. 能學習 powedirector 多元媒材與技法，進行主題編輯與創作。</p> <p>8 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。</p>	<p>確匯入範例的媒體圖片</p> <p>4. 學生能正確操作正確加入片頭的標題文字，</p> <p>5. 學生能正確操作正確操作與應用引言旁白</p> <p>6. 學生能正確操作正確編輯旁白的文字樣式與位置</p> <p>7. 學生能正確操作正確複製文字動畫</p> <p>8. 學生能正確操作正確修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 學生能正確操作正確操作與應用電腦接上錄音設備</p> <p>10. 學生能正確操作正確利用威力工具，設定旁白的音訊長度，</p> <p>11. 學生能正確操作</p>	<p>位置，再儲存</p> <p>5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中</p> <p>6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫</p> <p>7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫</p> <p>8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>8. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音</p> <p>9. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>10. 下載的音樂檔，匯入到威</p>	
--	--	--	---	--	---	--	--

				<p>正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中</p> <p>12. 學生能正確操作正確操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站</p> <p>13. 學生能正確操作正確登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道</p> <p>14. 學生能正確操作欣賞做好的影片</p> <p>15. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>16. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	<p>力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中</p> <p>11. 透過操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站</p> <p>12. 登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道</p> <p>13. 開始上傳剛剛輸出的檔案，即可在網頁上欣賞做好的影片</p> <p>14. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>15. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動</p>	
--	--	--	--	---	--	--

<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第(20) 週</p>	<p style="text-align: center;">第七 難 忘 的 畢 業 旅 行</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. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3 畢業旅行素材 4. 文字動態秀 5. 文字工房特效 6. 錄音檔及音樂檔 7. MV 格式播放</p>	<p>1. 能使用 powerdirector 操作介面及基本架構 2. 能應用慶畢業旅行素材 3. 能應用文字動態秀 4. 能操作文字工房的特效 5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中 6. 能應用輸出MV格式播放 7. 能學習 powedirector 多元媒材與技法，進行主題編輯與創作。 8 能學習設計思考並編輯所需要的題材進行創作。</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. 學生能正確操作正確使用數位相機拍攝慶祝畢業旅行照片及影片，準備素材</p> <p>2. 學生能正確操作正確規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 學生能正確操作正確匯入範例的媒體圖片，</p> <p>4. 學生能正確操作正確加入片頭的標題文字，並編輯文字內容</p> <p>5. 學生能正確操作正</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝慶祝畢業旅行照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度</p> <p>4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存</p> <p>5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中</p> <p>6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫</p> <p>7. 複製文字動畫，再修改文</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>	<p style="text-align: center;">4</p>

				<p>確操作與應用引言旁白</p> <p>6. 學生能正確操作正確編輯旁白的文字樣式旁白文字動畫</p> <p>7. 學生能正確操作正確複製文字動畫</p> <p>8. 學生能正確操作正確修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 學生能正確操作正確使用電腦接上錄音設備，</p> <p>10. 學生能正確操作正確操作與應用威力工具，設定旁白的音訊長度</p> <p>11. 學生能正確操作正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中，</p>	<p>字內容，完成每一段的旁白文字動畫</p> <p>8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>8. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音</p> <p>9. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>10. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中</p> <p>11. 透過操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站</p> <p>12. 登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道</p> <p>13. 開始上傳剛剛輸出的檔</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>12. 學生能正確操作正確操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站</p> <p>13. 學生能正確操作正確登入自己的 Google 帳戶，建立自己的頻道</p> <p>14. 學生能正確操作正確上傳剛剛輸出的檔案，即可在網頁上欣賞做好的影片</p> <p>15. 【分組合作討論與發表】學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>16. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	<p>案，即可在網頁上欣賞做好的影片</p> <p>14. 【合作討論】安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>15. 【反思與回饋活動】安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動</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	※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。

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 Scratch2.0 程式設計	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 Scratch 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。 四、能由學習 Scratch 程式設計過程中，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。			
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 Scratch 程式設計製作邏輯思考的動畫與遊戲。 二、具備與應用 Scratch 視窗環境及使用的技巧，學習用 Scratch 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(3)週	第一課 Scratch 魔法 創客	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. Scratch 2. 程式語言 3. Scratch 4. 操作介面及基本架構	1. 能應用及安裝 Scratch 程式語言。 2. 應用 Scratch 操作介面及基本架構。 3. 能學習與應用多元媒材與學習 Scratch 進行創作。 4. 能學習程式計，並思考創作動畫與遊戲。	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. 學生能正確安裝 Scratch 程式語言。 2. 學生能說出 Scratch 程式語言的操作介面及基本架構。 3. 能正確操作視窗，並運用程式語言和設計。 4. 能正確安裝 Scratch 程式語言。 5. 學生能正確操作介面，學會切換、新增、刪除舞台背景、學會新增、刪除和編輯角色 6. 學生能正確操作創作程式遊戲的基本架構	一【 體驗、實作與學習方法策略 】 1. 藉由視窗操作，認識程式語言和設計。 2. 藉由說明學會下載安裝 Scratch 3 透過操做認識操作介面，學會切換、新增、刪除舞台背景、學會新增、刪除和編輯角色 4. 透過操做，瞭解創作程式遊戲的基本架構 5. 藉由操作，練習堆疊、刪除積木 5. 【 合作討論 】安排學生討論 stretch 編輯過程 6. 【 反思與回饋活動 】安排學生 stretch 作品的賞析與	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	3

					<p>構</p> <p>7. 學生能利用程式語言積木，學會堆疊、刪除積木</p> <p>8. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及並發表。</p> <p>9. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學操作 scratch 的方式。</p>	<p>回饋活動</p>		
<p>第(4)週 - 第(5)週</p>	<p>第二課愛運動的豪小子</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。</p>	<p>1. Scratch 角色及對白 2. 程式積木</p>	<p>1. 能應用與操作 Scratch 角色及對白 2. 能應用 Scratch 程式積木進行運算 3. 能學習與應用 Scratch 元媒材與技法進行程式設計與</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】 1 學生能正確操作視窗，瞭解創作主題與素材。 2 學生能正確操作，瞭解流程規劃表</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】 1 藉由視窗操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。 2 透過操作，瞭解整個流程規劃表 3. 透過操作，學會新增角色，並增加造型 4. 透過操作，學會設定造型</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>	<p>2 節</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>創作。</p> <p>4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</p>	<p>3. 學生能正確操作，學會新增角色，及造型</p> <p>4. 學生能正確操作，學會設定造型的中心點</p> <p>5. 能利用程式語言積木，開始利用綠旗</p> <p>6. 學生能正確操作發揮創意設計角色的對白</p> <p>7. 學生能正確操作，利用亮度特效的變化，創造閃光燈</p> <p>8 學生能利用程式語言積木，新增聲音的三種方法並將角色定位</p> <p>9. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>10. 【反思與回饋活</p>	<p>的中心點，並瞭解中心點的定位作用</p> <p>5. 透過操作，開始利用綠旗宣告程式開始</p> <p>6. 透過操作發揮創意設計角色的對白，讓角色說話</p> <p>7. 透過操作，利用亮度特效的變化和時間差，並加上重複執行積木，創造閃光燈</p> <p>8 透過操作，. 認識如何新增聲音的三種方法最後將角色定位好位置</p> <p>9. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>10. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>	
--	--	---	--	--	---	--	--

					<p>動】能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>		
<p>第(6)週 - 第(7)週</p>	<p>第三課 魔法師的變身術</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. Scratch 廣播程式 2. 程式積木 3. Scratch 繪圖工具</p>	<p>1. 能應用與操作 Scratch 廣播程式積木進行運算思維創作 2. 能應用 Scratch 繪圖工具進行新增角色 3. 能學習與應用 Scratch 多元媒材與技法進行創作。 4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</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. 學生能正確操作視窗，瞭解創作主題與素材。 2. 學生能正確操作，並認識繪圖工具，繪製開始鈕新角色 3. 學生能正確操作正確操作，運用廣播程式的原理，並編輯廣播程式 4. 學生能正確操作利用程式語言積木，複製開始鈕角色，修改為結束鈕的角色 5.【分組合作討論與發</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過操作瞭解要做的創作主題與需要的素材。 2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表，認識繪圖工具，並練習繪製開始鈕新角色 3. 透過操作，認識廣播程式的原理，並編輯廣播程式 4. 透過操作，利用複製開始鈕角色，來修改為結束鈕的角色 5.【合作討論】安排學生討論 scratch 編輯過程 6.【反思與回饋活動】安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風</p>

					<p>表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>6.【反思與回饋活動】</p> <p>學生能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>		
<p>第(8)週 - 第(9)週</p>	<p>第四課 爵士鼓跳 跳虎</p>	<p>資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用</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. Scratch 角色</p> <p>2. 程式積木</p> <p>3. Scratch 音效</p>	<p>1. 能應用 Scratch 角色</p> <p>2. 能應用程式積木進行運算思維創作</p> <p>3. 能應用 Scratch 音效配樂</p> <p>3. 能學習 Scratch 進行創作。</p> <p>4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</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. 學生能正確操作視窗，瞭解創作主題與素材。</p> <p>2. 學生能正確操作，瞭解流程規劃表</p> <p>3. 學生能正確操作，使用 Scratch 樂器聲音，並加上適合的音效</p> <p>4. 能利用運算思維，拖曳積木的方式，快速完</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。</p> <p>2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表</p> <p>3. 透過操作，認識 Scratch 樂器聲音，並將角色加上適合的音效</p> <p>4. 透過操作，練習利用拖曳積木的方式，來複製到其他角色上，快速完成其他角色</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 喇叭</p> <p>3. 麥克風</p>

					<p>成其他角色樂器的聲音</p> <p>5. 學生能正確操作利用程式語言積木，再利用偵測聲音的大小移動位置，完成爵士鼓跳跳虎設計</p> <p>7. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 stretch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>8. 【反思與回饋活動】 學生能懂得欣賞同學設計 stretch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>樂器的聲音</p> <p>5. 透過操作，設定主角的位置和圖層，再利用偵測聲音的大小移動位置，讓主角看起來像跳舞</p> <p>6. 【合作討論】 安排學生討論 stretch 編輯過程</p> <p>7. 【反思與回饋活動】 安排學生 stretch 作品的賞析與回饋活動</p>		
第(10)週 - 第(13)週	第五課 追逐金探子	資訊 資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術	1. Scratch 角色 2. 程式積	1. 能應用 Scratch 角色及程式積木進行運算思維創作	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	一 【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素	1. 電腦 2. 喇叭 3. 麥克風	3

		<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>木</p> <p>3. Scratch 音效</p> <p>4. Scratch 繪圖工具</p>	<p>2. 能應用 Scratch 音效配樂</p> <p>3. 能應用 Scratch 繪圖工具進行角色 編排</p> <p>4. 能學習 Scratch 多元媒材與技法進 行創作。</p> <p>5. 能學習程式設 計及 Scratch 繪圖 工具，並思考創作動 畫與遊戲。</p>	<p>回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確操作視 窗，瞭解創作主題與素 材。</p> <p>2. 學生能正確操作，瞭 解流程規劃表</p> <p>3 學生能正確操作，並 匯入背景舞台，新增角 色和開始按鈕</p> <p>4. 學生能正確操作，利 用繪圖工具地圖舞台 ，完成遊戲首頁設計程 式</p> <p>5. 學生能正確操作，繪 製砲彈角色，新增角色</p> <p>6. 學生能正確操作，設 計程式，並用鍵盤來移 動角色。</p> <p>7. 學生能正確利用程 式語言積木作，加上 IF 的條件積木來偵測 角色的移動範圍</p> <p>8. 學生能正確操作，先</p>	<p>材。</p> <p>2. 透過操作，瞭解整個流程 規劃表</p> <p>3. 透過操作，匯入背景舞 台，並新增 2 個角色和開始 按鈕</p> <p>4. 透過操作，進行遊戲首頁 設計程式，利用繪圖工具繪 製遊戲中地圖舞台</p> <p>5. 透過操作，繪製砲彈角 色，新增哈利和金球角色</p> <p>6. 透過操作，開始寫程式， 利用鍵盤來移動哈利。</p> <p>7. 透過操作，加上如果的條 件積木來偵測哈利的移動範 圍</p> <p>8. 透過操作，先設定砲彈中 心點，再加上移動程式</p> <p>9. 製作 Again 按鈕角色，並 完成程式指令</p>	
--	--	---	--	---	---	---	--

					<p>設定角色中心點</p> <p>9. 學生能正確利用運算思維、製作 Again 按鈕角色，完成程式指令</p> <p>10. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>11. 【反思與回饋活動】 學生能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>10. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>11. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>		
<p>第(14)週 - 第(17)週</p>	<p>第六課星際爭霸戰</p>	<p>資訊資議 P-II-1 程式設計工具的基本應用 藝術</p>	<p>1. Scratch 角色</p> <p>2. 程式積木</p> <p>3. Scratch</p>	<p>1. 能應用 Scratch 角色及程式積木進行運算思維創作</p> <p>2. 能應用 Scratch</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>一 【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。</p>	<p>毛筆、硯台或小磁碟、墨汁、衛生紙</p>	<p>3 節</p>

		<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>音效</p> <p>4. Scratch 繪圖工具</p>	<p>音效配樂</p> <p>3. 能應用 Scratch 繪圖工具進行角色編排</p> <p>4. 能應用 Scratch 設計得分程式</p> <p>5. 能學習 Scratch 多元媒材與技法進行創作。</p> <p>6. 能學習程式及繪圖工具，並思考設計創作動畫與遊戲。</p>	<p>1. 學生能正確操作視窗，瞭解創作主題與素材。</p> <p>2. 學生能正確操作，瞭解流程規劃表</p> <p>3. 透過操作，完成開始畫面的程式</p> <p>3. 學生能正確操作，設定主角的出發位置和造型</p> <p>4. 學生能正確操作，設定角色跟著滑鼠移動位置</p> <p>5. 學生能正確操作，建立舞台上得分變數，及得分的主程式</p> <p>6. 學生能正確操作，設定入侵者敵人的位置和移動</p> <p>7. 學生能利用運算思維建立滑動變數概念</p> <p>8. 學生能利用程式語言積木，完成舞台及滑</p>	<p>2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表</p> <p>3. 透過操作，完成開始畫面的程式</p> <p>4. 透過操作，設定主角正義號的出發位置和造型</p> <p>5. 透過操作，設定正義號跟著滑鼠移動位置，若按空白鍵發射飛彈</p> <p>6. 透過操作，，建立舞台上得分變數，並設計得分的主程式</p> <p>7. 透過操作，設定入侵者敵人的位置和移動</p> <p>8. 建立滑動變數，並瞭解滑動的概念</p> <p>9. 透過操作，完成舞台加上滑動的程式</p> <p>10. 透過操作，加入生命值角色，並設定生命值為 0 時遊戲結束</p> <p>11. 透過操作，分別加上背景音樂，和角色音效</p>		
--	--	---	--------------------------------------	---	--	--	--	--

					<p>動的程式</p> <p>9. 能利用程式語言積木，加入生命值角色</p> <p>10. 能利用運算思維，加上背景音樂，和角色音效</p> <p>11. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>12. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>12. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>13. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>	
<p>第 (18) 週 - 第(20)</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</p>	<p>1. Scratch 角色</p> <p>2. 程式積木</p> <p>3. Scratch</p>	<p>1. 能應用 Scratch 角色及程式積木進行運算思維創作</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】</p>	<p>一 【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過操作，瞭解要做的創</p>	<p>3</p>

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>音效</p> <p>4. Scratch 繪圖工具</p> <p>5. Scratch 得分及計時器</p>	<p>2. 能應用 Scratch 音效配樂</p> <p>3. 能應用 Scratch 繪圖工具進行角色 編排</p> <p>4. 能應用 Scratch 設計得分及計時程 式</p> <p>5. 能學習 Scratch 得分及計時器 來進行創作。</p> <p>6. 能學習程式設 計，並思創作動畫與 遊戲。</p>	<p>回饋活動】</p> <p>1. 學生能正確操作視窗，瞭解創作主題與素材。</p> <p>2. 學生能正確操作，瞭解流程規劃表</p> <p>3. 學生能正確操作，完成遊戲背景與開場的程式</p> <p>4. 學生能正確操作，完成第一關遊戲心算大師製作</p> <p>5. 學生能正確操作變數數值，完成 A+B</p> <p>6. 學生能正確操作，製作由兔子出題的畫面</p> <p>7. 學生能正確操作，設計倒數計時遊戲</p> <p>8. 學生能正確利用程式語言，完成第二關遊戲英文高</p> <p>9. 學生能正確利用程式語言，完成第三關遊</p>	<p>作主題與需要的素材。</p> <p>2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表</p> <p>3. 透過操作，完成遊戲背景與開場的程式</p> <p>4. 透過操作，完成第一關遊戲心算大師製作：增加倒數計時、答對得分、A、B，四種變數完成 321 倒數動畫</p> <p>5. 透過操作，瞭解隨機出現的變數數值，完成 A+B</p> <p>6. 透過操作，製作由兔子角色來出題的畫面</p> <p>7. 透過操作，設計遊戲為倒計時 30 秒來換下一關遊戲</p> <p>8. 透過操作，完成第二關遊戲英文高手製作：匯入 26 個英文字母角色並設定移動方式，當按下對應按鍵時字母角色消失將第一關兔子的倒計時與換場設計程式，複製到字母角色上，並做修改</p> <p>9. 透過操作，完成第三關遊</p>	
---	---	---	--	--	--	--

					<p>戲手眼協調(打地鼠) 製作：</p> <p>10. 學生能正確利用運算思，完成地鼠的角色，並更改程式</p> <p>11. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 stretch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>12. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 stretch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>戲手眼協調(打地鼠)製作： 先增加 321GO 的倒數動畫程式</p> <p>10. 透過操作，完成地鼠的角色，並設定隨機製作當打到地鼠的程式複製 5 隻地鼠，並更改程式</p> <p>11. 【合作討論】 安排學生討論 stretch 編輯過程</p> <p>12. 【反思與回饋活動】 安排學生 stretch 作品的賞析與回饋活動</p>		
								3
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)							

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>
<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： 3/2 明 5/11</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。