

嘉義縣大崎國小 113 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	科技展能、程式設計高手			課程設計者	江崇郁	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) <b>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。</b> <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	多元展能 樂在學習 師生共好		與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。					
總綱核心素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐處理</b> 日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 scratch 學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 scratch 動漫的程式邏輯概念的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。					
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	第一單元 老鷹抓小雞	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作 <b>討論</b> 構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統。	1. Scratch 程式設計 2. 操作介面 3. 更換舞台、角色	1. 能認識何為程式設計，以及 <b>運用</b> Scratch 基本功能 2. 能 <b>運用</b> Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。	1. 學生能專心聆聽，認識了解何謂程式設計軟體以及基本功能的介紹 2. 學生能在老師說明後，了解 Scratch 軟體的操作介面以及基	1. <b>教師導學：學生參與定標</b> 教師利用均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學的課程，說明程式設計概念，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.junyiacademy.org/computing/program">https://www.junyiacademy.org/computing/program</a>	5	

<p>第 (5) 週</p>		<p>資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<p>4. 組合積木 5. 生態系</p>	<p>3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>運用</b>更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>運用</b>執行與停止程式。 5. 能與他人合作<b>討論</b>構想，具體<b>運用</b>Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業並<b>分享</b>。</p>	<p>本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 學生能在老師示範後，學會使用更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 學生能在老師示範後，學會使用執行與停止程式。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小雞”作業。</p>	<p>介紹，導入學習目標，並說明及釐清「老鷹捉小雞」作業進行的方式。 2. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，認識 scratch 的操作介面以及認識 Scratch 作品的三個組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Scratch 程式設計中更換舞台背景、角色造型的功能。 4. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，練習組合積木，學會執行與停止程式。 5. <b>組內共學：學生參擇策</b>(1)上網蒐集食物鏈的概念，並上台口頭報告(2)小組合作利用 Scratch 程式設計完成「老鷹捉小雞」作業，並上傳教師線上平台。 6. <b>組間互學：學生參監評與調節</b>(1)各組上台發表完成的「老鷹捉小雞」作業(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。</p>	<p><a href="http://163.20.141.1/only/each/">ming/scratch/scra tch-3-m01 http://163.20 .141.1/only/t each/</a></p>
------------------------	--	---	---------------------------	--	---	---	---

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>第二 單元 我的 水族 箱</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。 綜 2c-III-1 <b>分析</b>與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 互動討論</li> <li>2. 刪除、新增、縮放角色</li> <li>3. 背景音樂</li> <li>4. 繪製</li> <li>5. 成果分享</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過分組，讓學生能表達<b>分享</b>自己看法並從網路擷取相關圖片</li> <li>2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>使用</b>刪除、新增、縮放角色。</li> <li>3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>使用</b>加入背景音樂。</li> <li>4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會<b>使用</b>繪製功能(繪製水草)</li> <li>5. <b>分析</b>水生動物的覓食習性後，<b>利用</b>Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果<b>分享</b>。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法</li> <li>2. 學生能在老師示範後，學會使用刪除、新增、縮放角色。</li> <li>3. 學生能在老師示範後，學會使用加入背景音樂。</li> <li>4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製功能(繪製水草)</li> <li>5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>教師導學：學生參與定標</b> 教師利用均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學的課程，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch 基本功能簡略介紹，導入學習目標，並說明及釐清「我的水族箱」作業進行的方式。</li> <li>2. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，學會刪除、新增、縮放角色及學會加入背景音樂。</li> <li>3. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，學會使用繪製功能繪製水草。</li> <li>4. <b>組內共學：學生參與擇策</b>(1)上網蒐尋水族箱的內涵，並上台口頭報告各組從網路蒐集的相關圖片與討論的結果(2)小組合作利用 Scratch 程式設計製作「我的水族箱」，並上傳教師線上平台。</li> <li>5. <b>組間互學：學生參監評與調節</b>(1)各組完成「我的水族</li> </ol>	<p>均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.iunyjacademy.org/computing/program/scratch/scrat-3-m01">https://www.iunyjacademy.org/computing/program/scratch/scrat-3-m01</a></p>	<p>5</p>
---	--------------------------------------	--	---	---	--	--	---	----------

						箱」作業，上台發表自己喜愛的水族箱(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 猴 子 吃 香 蕉	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	匯入專案 2. 計分器、計時器 3. 左右移動 4. 得分扣分機制 5. 作業分享	1. 能運用邏輯觀念，理解遊戲規則，並將舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用製作「計分器」與「計時器」。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用鍵盤左右鍵移動角色 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 分析了解動物的覓食習性後，能運用 Scratch 程式設計製作類似”猴子吃香蕉”作業並分享	1. 學生能專心聆聽，認識了解猴子吃香蕉的遊戲規則以及邏輯概念，並能將舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案 2. 學生能在老師示範後，學會使用製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生能在老師示範後，學會使用鍵盤左右鍵移動角色 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作”猴子吃香蕉”作業並分享	1. 教師導學：學生參與定標 教師利用均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學的課程，讓學生認識「猴子吃香蕉」遊戲規則，導入學習目標，並說明及釐清「猴子吃香蕉」作業進行的方式。 2. 學生自學：學生參與定標 學生透過自主學習，將前面所學，舞台背景、角色（猴子、香蕉、石頭）匯入到專案，在 Scratch 程式設計中，學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 3. 學生自學：學生參與定標 學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 4. 組內共學：學生參與擇策 (1) 小組討論編輯角色(掉落物) 程式組件，並上台口頭報告設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分的機制(2)小組合作利用 Scratch 程式設計完成	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scrat-3-m01">https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scrat-3-m01</a>

						「猴子吃香蕉」作業，並上傳教師線上平台。 5. <b>組間互學：學生參與監評與調節</b> (1)各組上台發表完成的「猴子吃香蕉」作業(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。	
第 (16) 週 - 第 (21) 週	第四 單元 動 漫 狀 況 劇	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作 <b>討論</b> 構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b> 常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。 國語文 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷， <b>提升</b> 多元文本的閱讀和應用能力。	1.分組討論 2.設定音效 3.設定廣播 4.出場退場 5.作業分享	1. 能 <b>運用</b> 邏輯觀念，合作 <b>討論</b> 編寫出四格漫畫的角色與對話內容， <b>提升</b> 多元能力 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 設定音效 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 設定廣播 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 <b>運用</b> 設定角色的出場與退場 5. 能 <b>運用</b> Scratch 程式設計製作” 動漫狀況劇” 作業並 <b>分享</b>	1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法，並與他人合作編寫出四格漫畫的角色與對話內容 2. 學生能在老師示範後，學會使用設定音效 3. 學生能在老師示範後，學會使用設定廣播 4. 學生能在老師示範後，學會使用設定角色的出場與退場 5. 學生能利用 Scratch 程式設計軟體完成製作” 動漫狀況劇” 作業並分享	1. <b>教師導學：學生參與定標</b> 教師利用均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學的課程，讓學生認識「動漫狀況劇」的程式邏輯概念，導入學習目標，並說明及釐清「動漫狀況劇」作業進行方式。 2. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，學會設定音效，當人物在笑梗或重點處說話時播放音效，讓人物更生動。 3. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，在 Scratch 程式設計中，學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 4. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，在	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 <a href="https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01">https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</a>

						<p>Scratch 程式設計中，學會設定角色的出場與退場。</p> <p>5. <b>組內共學：學生參與擇策</b>  (1)上網蒐尋或組內腦力激盪，編寫出四格漫畫的角色與對話內容，並上台口頭報告  (2)小組合作利用 Scratch 程式設計製作「動漫狀況劇」，並上傳教師線上平台。</p> <p>5. <b>組間互學：學生參與監評與調節</b>  (1)各組上台發表完成的「動漫狀況劇」  (2)各組口頭提出質疑及給予回饋。</p>			
<b>教材來源</b>	<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)								
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<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(21)節 (以連結資訊科技議題為主)								
<b>特教需求 學生課程調整</b>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-情緒障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-(<u>一般智能資優優異1人</u>)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p><b>身心障礙類學生</b></p> <p>1. 學習環境調整：</p> <p>(1)分組時安排情緒穩定且較不容易受影響的同學同一組，擔任小天使適時協助特教生。給予指令時，老師需確定特殊生是否確實了解老師給予的任務與指令。</p> <p>(2)特殊生專注力較低，安排特殊生位置坐在靠近中間前方的位置，方便老師及時提供提醒與協助。</p> <p>(3)建立明確的班級規範，並在每堂課程開始前口頭提醒特殊生課堂的規定。</p> <p>2. 學習歷程調整：</p> <p>(1)安排多種操作性活動或賦予任務(擔任小幫手)，減少空白時間，拉長注意力時間。</p>								

(2)建議多使用增強制度或是建立行為契約，鼓勵特殊生正向行為的建立。

(3)當特殊生有情緒起伏的徵兆時，建議老師先以冷靜情緒為主，請特殊生先至一旁(冷靜區)舒緩情緒後再繼續進行課堂活動。

**資賦優異學生**

1. 根據學習主題適時進行額外的補充。

2. 提供尊重、接納及支持的學習環境，鼓勵學生於學習過程中提出個人想法與觀點。

3. 依據學生學習特質進行多元評量。

特教老師姓名：鄭仰真、侯怡均

普教老師姓名：江崇郁

**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。

嘉義縣大崎國小 113 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	科技展能、程式設計高手		課程設計者	江崇郁	總節數/學期(上/下)	21/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) <b>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。</b> <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	多元展能 樂在學習 師生共好		與學校願景呼應之說明	透過資訊科技的認識與運用，讓學生學習並培養科技創作能力，發展潛能，激發學習動機。				
總綱核心素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與 <b>實踐處理</b> 日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	一、透過自主學習四學的學習模式，培養學生探索問題，運用資訊科技結合學習資源，運用 scratch 學習模式，處理日常生活問題。 二、具備 scratch 動漫的程式邏輯概念的基本素養，並理解其功能與內涵，具體提升學生利用資訊科技，來增強個人資訊融入學習的能力。				
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	第一單元大頭貼	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。	1. 影像處理 2. 攝影 3. 下載安裝、操作 4. 美化影	1. 學生能了解並具備 <b>運用</b> 數位影像的基本常識與運用技巧。 2. 能 <b>運用</b> 數位相機或手機進行拍攝，懂得運用於日常生活。	1. 學生能專心聆聽，認識了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源 2. 學生能專心聆聽，認識了解簡易的攝影	1. <b>教師導學：學生參與定標</b> 教師利用Photocap神奇的影像世界電子書的課程，讓學生了解數位影像基本常識，以及常見的數位影像來源，導入學習目標，並說明及釐	Photocap神奇的影像世界(小石頭編輯群·夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap臉書	5

<p>第 (5) 週</p>			<p>像、批次處理 5. 大頭貼</p>	<p>3. 學生能了解 Photocap 的安裝、操作，並懂得<b>運用</b>方法。 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>美化影像、批次處理的功能 5. 能<b>運用</b> Photocap 影像處理軟體呈現自己所製作的大頭貼，並予以<b>分享</b>。</p>	<p>技巧與構圖計巧實際進行拍攝 3. 學生能在老師示範後，學會下載安裝以及了解操作介面。 4. 學生能在老師示範後，學會使用 Photocap 影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能 5. 學生能使用 Photocap 影像處理軟體呈現”大頭貼”作業並將成果分享</p>	<p>清「大頭貼」作業進行的方式。 2. <b>教師導學：學生參與定標</b>教師利用學生帶來的數位相機或手機，教導簡易的攝影技巧與構圖，接著讓學生進行拍攝。 3. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，認識 Photocap 影像處理軟體，下載安裝以及操作介面。 4. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Photocap 影像處理軟體中美化影像、批次處理的功能。 4. <b>組內共學：學生參擇策</b>小組合作利用 Photocap 影像處理軟體設計完成「大頭貼」作業，並上傳教師線上平台。 5. <b>組間互學：學生參與監評與調節</b>(1)各組上台發表完成的「大頭貼」作業(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。</p>	<p>粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a> 3. Photocap 軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>	
<p>第 (6) 週</p>	<p>第二單元 卡通圖案繪製</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。 資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。</p>	<p>1. 操作 2. 幾何圖形 3. 圖層 4. 基本造型</p>	<p>1. 學生能了解並<b>運用</b>影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能認識並<b>理解</b>數學幾何圖形與繪圖的關係</p>	<p>1. 學生能專心聆聽，認識了解影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能專心聆聽，認識了解數學幾何圖形與繪圖的關係</p>	<p>1. <b>教師導學：學生參與定標</b>教師利用 Photocap 神奇的影像世界電子書的課程，讓學生了解 Photocap 影像處理軟體常用的操作工具，導入學習目標，並說明及釐清「卡</p>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群·夏天工作室)小石頭文化有限公司 2. Photocap 臉書</p>	<p>5</p>

<p>第 (10) 週</p>	<p>資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。 數 s-III-3 從操作活動，<b>理解</b>空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>5. 節點</p>	<p>3. 學生能<b>運用</b>圖層、投影片的基本概念。不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>繪製基本造型 5. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>編輯節點與調整圖形</p>	<p>3. 學生能專心聆聽，理解圖層、投影片的基本概念。並在能在老師示範後，學會不同屬性圖層的疊加 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製繪製基本造型，進一步將人物的臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴繪製出來 5. 學生能在老師示範後，學會使用編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型</p>	<p>通圖案繪製」作業進行的方式。 2. <b>教師導學：學生參與定標</b>教師利用 Photocap 神奇的影像世界電子書的課程，讓學生認識數學幾何圖形與繪圖的關係。 3. <b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Photocap 影像處理軟體中繪製基本造型-臉型、眼睛、鼻子、腮紅、嘴巴。 4. <b>組內共學：學生參與則策</b> (1)上網蒐尋圖層、投影片的概念，討論不同屬性圖層的疊加模式與結果的呈現，並上台口頭報告(2)小組合作利用 Photocap 影像處理軟體，編輯節點與調整圖形，並進階製作身體或其他造型，設計完成「卡通圖案繪製」作業，並上傳教師線上平台。 5. <b>組間互學：學生參與監評與調節</b>(1)各組上台發表完成的「卡通圖形繪製」作業(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。</p>	<p>粉 絲 團 。 <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a> 3. Photocap 軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>
-------------------------	---	--------------	---	---	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>第三單元 個人化封面設計</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。          資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。          資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 封面設計</li> <li>2. 模版</li> <li>3. 版面設計</li> <li>4. 編修</li> <li>5. 展示會</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能了解封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇，透過與他人合作<b>討論</b>構思自己的作品</li> <li>2. 學生能認識並能夠<b>運用</b> Photocap 各種現成模板</li> <li>3. 學生能<b>了解</b>如何在 Photocap 影像處理軟體中美化版面設計製作</li> <li>4. 學生在 Photocap 影像軟體中能了解並<b>運用</b>處理軟體中設計編修主標題、副標題、內容</li> <li>5. 能在自己的作品中加入其他創意的設計，並在發表會中<b>分享</b>表達自己製作的理念與想法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能專心聆聽，認識了解封面設計的原則</li> <li>2. 學生能專心聆聽，認識了解 Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用</li> <li>3. 學生能在老師示範後，學會利用相片，做美化版面設計製作</li> <li>4. 學生能在老師示範後，學會設計編修主標題、副標題、內容</li> <li>5. 學生能在展示會中展示自己的作品，並表達自己製作的理念與想法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>教師導學：學生參與定標</b> 教師利用 Photocap 神奇的影像世界電子書的課程，介紹封面設計的原則，包括主標題、副標題的選擇與製作以及底圖、內容提要的選擇，導入學習目標，並說明及釐清「個人化封面設計」作業進行的方式。</li> <li>2. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，了解 Photocap 影像處理軟體的各種現成模板與初步使用。</li> <li>3. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，學習 Photocap 影像處理軟體利用相片，做美化版面設計製作。</li> <li>4. <b>學生自學：學生參與定標</b> 學生透過自主學習，學習 Photocap 影像處理軟體設計編修主標題、副標題、內容。</li> <li>5. <b>組內共學：學生參擇策</b> (1) 小組討論加入其他創意的設計製作，並上台口頭報告 (2) 小組合作利用 Photocap 影像處理軟體設計，呈現並予以列印屬於自己的「個人化封面設計」。</li> <li>6. <b>組間互學：學生參與監評</b></li> </ol>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群·夏天工作室)小石頭文化有限公司</p> <p>2. Photocap 臉書粉絲團。  <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a></p> <p>3. Photocap 軟體教學。  <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>	<p>5</p>
----------------------------	---------------------	--	--	---	---	---	---	----------

						與調節展示會：(1)各組上台發表完成的「個人化封面設計」作業(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。		
第 (16) 週 - 第 (21) 週	第四 單元 班級 活動 寫真 書製 作	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作<b>討論</b>構想或創作作品。</p> <p>資議 t-III-1 <b>運用</b>常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習<b>設計</b>思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 寫真書</li> <li>2. 拼貼相片</li> <li>3. 寫真書模版</li> <li>4. 編輯封面、內頁</li> <li>5. 發表會</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能透過分組<b>討論</b>表達想法，協助構思並寫出寫真書的主題、內容以及相片的挑選與產出</li> <li>2. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版</li> <li>3. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會<b>運用</b>套用寫真書模版，以及後續的編輯與順序調整、版面底圖的設計</li> <li>4. 學生能如何在 Photocap 影像處理軟體中<b>運用</b>編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能</li> <li>5. 能<b>運用</b> Photocap 影像處理軟體<b>設計</b>完</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能在小組中針對寫真的得製作充分表達想法，協助構思表達題、內容與相片的挑選</li> <li>2. 學生能專心聆聽，認識了解拼貼相片功能</li> <li>3. 學生能在老師示範後，學會如何套用模版，以及進行後續的編輯與設計</li> <li>4. 學生能在老師示範後，學會如何編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字</li> <li>5. 學生能在期末發表會中，將自己列印的實體成品分享製作的歷程與成果。</li> </ol>	<p><b>教師導學：學生參與定標</b>教師利用 Photocap 神奇的影像世界電子書的課程，介紹寫真書製作，導入學習目標，並說明及釐清「班級活動寫真書」作業進行的方式。</p> <p><b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Photocap 影像處理軟體拼貼相片功能，理解 Photocap 照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版。</p> <p><b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Photocap 寫真書模板，模板套用後，相片的後續編輯與順序調整以及版面底圖的設計。</p> <p><b>學生自學：學生參與定標</b>學生透過自主學習，學習 Photocap 編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能。</p> <p><b>組內共學：學生參擇策</b> (1)透過分組討論寫真書的</p>	<p>Photocap 神奇的影像世界(小石頭編輯群·夏天工作室)小石頭文化有限公司</p> <p>2. Photocap 臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/Photocap/">https://www.facebook.com/Photocap/</a></p> <p>3. Photocap 軟體教學。 <a href="http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm">http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm</a></p>	6

			成班級活動寫真書作業並 <b>分享</b>		主題、構思內容以及寫真書相片挑選與產出，並上台口頭報告(2) 小組合作利用Photocap影像處理軟體設計完成「班級活動寫真書」作業，並上傳教師線上平台。 6. <b>組間互學：學生參與監評與調節</b> 期末發表會：(1)各組列印製作實體成品，並將寫真書成果上台予以發表分享。(2)各組口頭提出質疑及給予回饋。		
<b>教材來源</b>	<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)						
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<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(21)節 (以連結資訊科技議題為主)						
<b>特教需求學生課程調整</b>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-情緒障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-(<u>一般智能資優優異1人</u>)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p><b>身心障礙類學生</b></p> <p>1. 學習環境調整：</p> <p>(1)分組時安排情緒穩定且較不容易受影響的同學同一組，擔任小天使適時協助特教生。給予指令時，老師需確定特殊生是否確實了解老師給予的任務與指令。</p> <p>(2)特殊生專注力較低，安排特殊生位置坐在靠近中間前方的位置，方便老師及時提供提醒與協助。</p> <p>(3)建立明確的班級規範，並在每堂課程開始前口頭提醒特殊生課堂的規定。</p> <p>2. 學習歷程調整：</p> <p>(1)安排多種操作性活動或賦予任務(擔任小幫手)，減少空白時間，拉長注意力時間。</p> <p>(2)建議多使用增強制度或是建立行為契約，鼓勵特殊生正向行為的建立。</p> <p>(3)當特殊生有情緒起伏的徵兆時，建議老師先以冷靜情緒為主，請特殊生先至一旁(冷靜區)舒緩情緒後再繼續進行課堂活動。</p>						

**資賦優異學生**

1. 根據學習主題適時進行額外的補充。
2. 提供尊重、接納及支持的學習環境，鼓勵學生於學習過程中提出個人想法與觀點。
3. 依據學生學習特質進行多元評量。

特教老師姓名：鄭仰真、侯怡均

普教老師姓名：江崇郁

**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。