

三、嘉義縣大崎國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____ 年級和 ____ 年級) 否 ☐

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)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
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。	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。				
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選)						

融入
議題
實質
內涵

例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。

說明：

每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中

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 (5) 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討論構想或創作作品。 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。	1. Scratch 程式設計 2. 操作介面 3. 更換舞台、角色 4. 組合積木 5. 生態系	1. 能認識何為程式設計，以及運用 Scratch 基本功能 2. 能運用 Scratch 軟體的操作介面以及基本組件：舞台背景、角色、程式組件。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用執行與停止程式。 5. 能與他人合作討論構想，具體運用 Scratch 程式設計軟體完成”老鷹抓小	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	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，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. 學生自學：學生參與定標 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. 學生自學：學生參與定標 學生透過自主學習，學習	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.iuniversityacademy.org/learning/programming/scratch/scratch-3-m01 http://163.20.141.1/only/teacher/	5

				雞”作業並 分享 。	體完成”老鷹抓小雞”作業。	Scratch 程式設計中更換舞台背景、角色造型的功能。 4. 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，練習組合積木，學會執行與停止程式。 5. 組內共學：學生參擇策 (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. 組間互學：學生參監評與調節 (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。		
第 (6) 週	第二單元 我的水族箱	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作 討論 構想或創作作品。 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。	1. 互動討論 2. 刪除、新增、縮放	1. 透過分組，讓學生能表達 分享 自己看法並從網路擷取相關圖片	1. 學生能在分組討論中，表達自己的看法 2. 學生能在老師示範後，學會使用刪除、新增、縮放角色。	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，讓學生了解什麼是程式設計以及 Scratch	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/co	5

第 (10) 週	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。	角色 3. 背景音樂 4. 繪製 5. 成果分享	2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用刪除、新增、縮放角色。 3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用加入背景音樂。 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會使用繪製功能(繪製水草) 5. 分析水生動物的覓食習性後，利用Scratch 程式設計製作自己喜愛的水族箱，並將成果分享。	3. 學生能在老師示範後，學會使用加入背景音樂。 4. 學生能在老師示範後，學會使用繪製功能(繪製水草) 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。	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。 2. 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，學會刪除、新增、縮放角色及學會加入背景音樂。 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，學會使用繪製功能繪製水草。 4. 組內共學：學生參與擇策(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。	mputing/program ming/scratch/scra tch-3-m01
------------------	--	--	---	---	---	--

						5. 組間互學：學生參監評與調節 (1)各組完成「我的水族箱」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。	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。	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	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/comp/program/scratch/scratch-3-m01	5

				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	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	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「猴子吃香蕉」作業，並上傳教師線上平台。 5. 組間互學：學生參與監評與調節 (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 (20) 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 討論 構想或創作作品。 資議 t-III-1 運用 常見的資訊系統。	1.分組討論 2.設定音效 3.設定廣播 4.出場退	1. 能 運用 邏輯觀念，合作 討論 編寫出四格漫畫的角色與對話內容， 提升 多元能力 2. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會 運用 設定音效	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	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「動漫狀況劇」的程式邏輯概念，導入學習目標，並說明及釐	均一教育平台 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/computing/program

		資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 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，提升多元文本的閱讀和應用能力。	場 5. 作業分享	3. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用設定廣播 4. 能在 Scratch 程式設計軟體中，學會運用設定角色的出場與退場 5. 能運用 Scratch 程式設計製作”動漫狀況劇”作業並分享	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	清「動漫狀況劇」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，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. 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，學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 4. 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，學會設定角色的出場與退場。 5. 組內共學：學生參與擇策 (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	ming/scratch/scra tch-3-m01
--	--	--	-------------------------	--	---	--	---

						漫狀況劇」，並上傳教師線上平台。 5. 組間互學：學生參與監評與調節(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。		
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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)						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生：☐無 ☒有-學習障礙(1)人、自閉症(1)人 ※資賦優異學生：☒無 ☐有 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 學習環境調整： (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。 (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。 (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。 2. 學習歷程調整： (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。 (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。 特教老師姓名：鄭仰真						

	普教老師姓名：江崇郁
--	------------

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

融入
議題
實質
內涵

例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。

說明：

每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中

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 (5) 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 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 影像處理 2. 攝影 3. 下載安裝、操作 4. 美化影像、批次處理 5. 大頭貼	1. 學生能了解並具備運用數位影像的基本常識與運用技巧。 2. 能運用數位相機或手機進行拍攝，懂得運用於日常生活。 3. 學生能了解 Photocap 的安裝、操作，並懂得運用方法。 4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用美化影像、批次處理的功能 5. 能運用 Photocap 影像處理軟體呈現自己	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	1. 教師導學：學生參與定標 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，並說明及釐清「大頭貼」作業進行的方式。 2. 教師導學：學生參與定標 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. 學生自學：學生參與定標 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。	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 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	5

				所製作的大頭貼，並予以 分享 。	體呈現”大頭貼”作業並將成果分享	4. 學生自學：學生參與定標 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. 組內共學：學生參擇策 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. 組間互學：學生參與監評與調節 (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。		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	第二 單元 卡通 圖案 繪製	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作 討論 構想或創作作品。 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。 數 s-III-3 從操作活動， 理解 空間中面與面的關	1. 操作 2. 幾何圖形 3. 圖層 4. 基本造型 5. 節點	1. 學生能了解並 運用 影像處理軟體常用的操作工具 2. 學生能認識並 理解 數學幾何圖形與繪圖的關係 3. 學生能 運用 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	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 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	1. 教師導學：學生參與定標 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「卡通圖案繪製」作業進行的方式。 2. 教師導學：學生參與定標 教師利用Photocap神奇的影像世界電子書的課程，讓學	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臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap軟體	5

		係與簡單立體形體的性質。	4. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用繪製基本造型 5. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用編輯節點與調整圖形	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	生認識數學幾何圖形與繪圖的關係。 3. 學生自學：學生參與定標 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. 組內共學：學生參與則策 (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. 組間互學：學生參與監評與調節 (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。	教 學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	
--	--	---------------------	--	---	--	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	第三 單元 個人 化封面 設計	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 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。	1. 封面設計 2. 模版 3. 版面設計 4. 編修 5. 展示會	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，透過與他人合作討論構思自己的作品 2. 學生能認識並能夠運用 Photocap 各種現成模板 3. 學生能了解如何在 Photocap 影像處理軟體中美化版面設計製作 4. 學生在 Photocap 影像軟體中能了解並運用處理軟體中設計編修主標題、副標題、內容 5. 能在自己的作品中加入其他創意的設計，並在發表會中分享表達自己製作的理	1. 學生能專心聆聽，認識了解封面設計的原則 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 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 4. 學生能在老師示範後，學會設計編修主標題、副標題、內容 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	1. 教師導學：學生參與定標 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。 2. 學生自學：學生參與定標 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。 3. 學生自學：學生參與定標 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。 4. 學生自學：學生參與定標 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。 5. 組內共學：學生參擇策 (1)小組討論加入其他創意	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 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh.edu.tw/teach/Photocap32/index.htm	5
--	--	--	---	--	--	---	---	----------

				念與想法		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」。 6. 組間互學：學生參與監評與調節展示會：(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 (20) 週	第四單元 班級活動 寫真書製作	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 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。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 寫真書 2. 拼貼相片 3. 寫真書模版 4. 編輯封面、內頁 5. 發表會	1. 能透過分組討論表達想法，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 2. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會運用照片拼貼的操作使用以及拼貼相片的拖曳、排版 3. 學生能在 Photocap 影像處理軟體中，學會	1. 學生能在小組中針對寫真的得製作充分表達想法，協助構思主題、內容與相片的挑選 2. 學生能專心聆聽，認識了解拼貼相片功能 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 4. 學生能在老師示範後，學會如何編輯封面	1. 教師導學：學生參與定標教師利用 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。 2. 學生自學：學生參與定標學生透過自主學習，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。 3. 學生自學：學生參與定標	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 臉書粉絲團。 https://www.facebook.com/Photocap/ 3. Photocap 軟體教學。 http://maylike.kh	5

			運用套用寫真書模版，以及後續的編輯與順序調整、版面底圖的設計 4. 學生能如何在 Photocap 影像處理軟體中運用編輯封面頁相片、內頁資料以及加入文字說明與圖說等功能 5. 能運用 Photocap 影像處理軟體設計完成班級活動寫真書作業並分享	頁相片、內頁資料以及加入文字 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。	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。 4. 學生自學：學生參與定標 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。 5. 組內共學：學生參擇策 (1)透過分組討論寫真書的主題、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. 組間互學：學生參與監評與調節期末發表會：(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	edu.tw/teach/Photocap32/index.htm
--	--	--	--	--	--	--

						及給予回饋。		
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 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)						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☐無 ☒有-學習障礙(1)人、自閉症(1)人 ※資賦優異學生: ☒無 ☐有 ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 學習環境調整: (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。 (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。 (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。 2. 學習歷程調整: (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。 (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。 特教老師姓名: 鄭仰真 普教老師姓名: 江崇郁						

填表說明：

4. 第一類課程需跨領域，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
5. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。