

三、嘉義縣 中興 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	四年級	年級課程 主題名稱	自主學習不設限 2	課程 設計者	郭明瓚	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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	活力：結合社區資源注入在地元素，激發學生學習潛能，科技創新，營造有活力的校園。 自信：多元及跨域的學習活動培養學生勇於表達的能力，並且樂於分享，以行動實現終身學習。 感恩：蘊育學生關懷感恩的品格，愛物惜福，以健康身心關懷周遭事物，用感動創造生命力。	與學校願景呼應之說明	本校的自主學習課程，著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來生活的挑戰。並希望孩子能活用資訊技能，主動積極、有活力的學習；培養自信，發掘自我潛能；肯定自我，學習感恩，進而親鄉愛國。				
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	課程目標	1. 具備擬定計畫與自主學習實作的能力，並以創新思考方式，因應學校相關課程以及日常生活情境。 2. 具備自主學習科技與資訊應用的基本素養，並理解生活中常見資訊科技媒體的意義與影響。				

	<p>義與影響。</p> <p>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。</p>		<p>3. 具備自學、共學、互學之能力，進而理解他人感受，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。</p>					
議題融入	<p>*應融入 <input type="checkbox"/>性別平等教育 <input type="checkbox"/>安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/>戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/>其他議題_____ (非必選)</p>							
融入議題實質內涵	<p>戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）</p>							
教學進度	單元名稱	領域學習表現 / 議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

<p>第 1 週 - 第 5 週</p>	<p>歡迎光臨！</p>	<p>資識 t-II-2 體會資訊科技 解決問題的過程。(資訊議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受</p> <p>戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境(自然或人為)</p>	<p>1. 平面設計工具 Canva</p> <p>2. 園遊會攤位</p> <p>3. 校園環境</p>	<p>1. 能體會利用平面設計工具—Canva 解決佈置校慶園遊會攤位問題的過程。</p> <p>2. 能展現自己用平面設計工具—Canva 設計園遊會攤位的成果與優點，並表達自己的想法和感受。</p> <p>3. 能善用校園內的場地，認識校園環境。</p>	<p>1. 小組進行討論後，能說出若要舉辦校慶園遊會要注意哪些事項。</p> <p>2. 小組能選出最喜歡的內容並發表說明。(監評)</p> <p>3. 小組聆聽他組報告並完成組間互學評分表。(定標)</p> <p>4. 學生能從教學影片中找出設計所需要的功能及範本。(擇策)</p> <p>5. 各組能互相協作並討論，互相指導並修正設計有瑕疵的地方。(調節)</p> <p>6. 小組學生能針對其他組的設計進行互評。(監評)</p>	<p>【教師導學】 校慶活動是學校很重要的活動，各班級都要擺設攤位來展現班級特色，除了手繪佈置圖外，Canva 也是很好的輔助工具，讓我們一起來使用科技來設計攤位吧</p> <p>【組內共學】 1. 各小組討論若想要在校慶上擺設班級的園遊會攤位，要注意哪些事項？</p> <p>【組間互學】 1. 小組派員發表各自小組注意到的事項。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的內容，進行喜愛程度的評分。 4. 小組成員共同評分，比較分析後，擇定數個擺設班級的園遊會攤位必須要注意的事項。</p> <p>【學生自學】</p>	<p>1. Canva 2. 小組討論單 3. 組間互學評分表 4. 教學影片：免費的平面設計神器 如何用 Canva 做平面設計 https://www.youtube.com/watch?v=3MXJV1kxPQ</p>	<p>5</p>
----------------------	--------------	--	---	--	---	--	---	----------

					<p>1. 教師給予教學影片輔助學生認識平面設計工具-Canva 的基本功能(包含協作功能)。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師提示學生應聚焦在吸引注意力的海報、價目表以及清晰的標示。</p> <p>2. 學生運用所學知能,以小組為單位在 Canva 上協作,並利用範本製作海報、相關價目表、標示牌…等。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 小組成員之間共同協作,並互相學習如何用不同的技巧設計,也可以幫助解決組員不懂的問題。</p> <p>2. 教師適時指導。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表分享完成的園遊會攤位布置設計,並完整說明設計理念。</p> <p>2. 小組仔細聆聽他組的報告內容。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						3. 請小組就他組所報告的設計， 進行喜愛程度的評分，並說明 為什麼。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>暢遊嘉鄉</p>	<p>資識 c-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 (資訊議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能 力、興趣與長 處，並表達自 己的想法和感 受</p>	<p>1. Google 表單</p> <p>2. GeoGuessr</p>	<p>1. 體驗運用 Google 表單及 GeoGuessr 與他人互動及合作的方法。</p> <p>2. 展現自己用 Google 表單和 GeoGuessr 設計表單和遊戲的成果與優點，並表達自己的想法和感受</p>	<p>1. 小組進行討論後，能決定密室脫逃中的家鄉特色及表單題型。</p> <p>2. 學生能運用表單製作出完善的密室脫逃。</p> <p>3. 小組學生能夠針對他組學生設計的密室脫逃給予回饋。</p> <p>4. 小組進行討論後，能決定 GeoGuessr 中的家鄉地點及題目。</p> <p>5. 學生能運用 GeoGuessr 設計出地點及題目，並更了解家鄉。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師用提問的方式引導學生是否有使用過導航的經驗，以及有沒有用過導航以外的科技來找出想要去的地方的資訊。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 教師告知學生 google earth 的連結。</p> <p>2. 小組討論 google earth 介面會顯示哪些資訊？</p> <p>3. 組內學生找出有趣的功能，並說明喜歡的原因，以及這些功能有何特色。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 小組派員發表組喜歡的功能。</p> <p>2. 小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>3. 請小組就他組所報告的功能，進行喜愛程度的評分。</p> <p>4. 小組成員共同評分，比較分析後，擇定數個 google earth 較為喜愛的功能。</p>	<p>Google 試算表單 GeoGuessr 網站</p>	<p>5</p>
---	-------------	--	---	---	---	---	-------------------------------------	----------

					<p>6. 小組學生能夠針對他組學生設計的 GeoGuessr 進行互評。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師以國外著名景點(如：東京鐵塔)為例，進行 google earth 操作。並針對各小組較為喜愛之功能進行介紹及解說。 2. 小組成員運用所學知能，合作調查教師指定之國家，經由 Google earth 看到的景觀特點有哪些？ 3. 教師行間適時指導。 4. 教師展示小組調查之國家，說明尚有差距之處。 5. 教師提示學生應聚焦在規劃國家地理位置、地貌、城市聚落、著名景點等較具該國代表性之特徵。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師給予教學影片輔助學生更加了解 google earth 的實用功能。 <p>【組間互學】</p>	
--	--	--	--	--	---	---	--

						<ol style="list-style-type: none">1. 小組發表調查完成的各國風貌，並完整說明各國家之特色、位置、著名景點。2. 小組仔細聆聽他組的報告內容。3. 小組就他組所報告的國家，進行喜愛程度的評分，並給予正向回饋。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>Yo! 小小 DJ!</p>	<p>科議 c-III-1 依據設計構想 動手實作。 (科技議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能 力、興趣與長 處，並表達自 己的想法和感 受</p>	<p>點唱機程式</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能將搜尋到的免費授權音樂， 依據 Qblock 程式，動手設計出 點唱機程式。 2. 展現自己用 Qblock 程式，設計 出點唱機程式的能力與長處， 並表達與分享自己的想法和感 受 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能設定氣球圖示(角色)、 背景(舞台)。 2. 能利用互動效果做出有 特效的角色 3. 能設定變數，數標點擊 角色，變數會改變。 4. 能按 Play 能撥放音樂； 按 Stop 音樂會停止。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能欣賞其他組別設計 的音樂後，進行互評。 	<p>【教師導學】 教師用提問的方式來引導學生如 何用 Qblock 程式，設計出好玩又 好用的點唱機程式。</p> <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生於 Qblock 軟體中透過教 學影片了解如何設計點唱機 程式。 2. 學生依指示將 Play、Stop、歌 曲的代表角色放上舞台，排好 位置，並挑選合適的舞台背 景。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論給歌曲代表角色加 上互動效果，如，滑過時顯現 歌名、發出音效、變色…。 2. 教師引導各組之間能選擇不 同的歌曲，讓全班的作品更加 多元化。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生如何設定變數， 分別代表要播放的歌曲，並上 傳歌曲給角色。 	<p>廣達 Qblock 積木式 程式語言軟體 免費授權音樂</p>	<p>5</p>
--	---------------------------	--	---------------------	---	---	--	--	----------

					<p>2. 教師引導學生當變數改變為某首歌的編號後，按 Play 撥放，按 Stop 停止。</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 小組發表製作完成的點唱機程式，並分享點唱機程式的歌曲。2. 仔細聆聽他組的報告內容。3. 就他組所報告的設計，進行喜愛程度的評分，並給予正向回饋。4. 教師指導學生如何運用變數設定倒數計時。5. 教師引導學生搜尋免費授權資源加入背景音樂。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 小組發表製作完成的遊戲，並詳細說明製作的主题與理念為何？2. 仔細聆聽他組的報告內容。3. 小組在遊玩其他組別設計的遊戲後，進行喜愛程度的評分，並給予正向回饋。	
--	--	--	--	--	---	--

<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>音為有你</p>	<p>資議 c-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 (資訊議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能 力、興趣與長 處，並表達自 己的想法和感 受</p>	<p>1.音樂作品 2.音樂設計 與剪輯之能力</p>	<p>1. 體驗運用科技與他人互動及合作音樂設計與剪輯的方法製作出音樂作品。</p> <p>2. 展現自己運用科技完成音樂設計與剪輯之能力和興趣，並表達和分享自己的想法和感受</p>	<p>1. 能小組進行討論後，選擇出適合畢業典禮用的音樂。</p> <p>2. 能聆聽他組報告並共同決定畢業典禮音樂。</p> <p>3. 能從教學影片中找出設計及剪輯所需要的技巧。</p> <p>4. 能互相協作並討論，互相指導並修正設計有瑕疵的地方。</p> <p>5. 能針對其他組的設計進行正向回饋。</p>	<p>【教師導學】 畢業典禮快到了，小組討論有什麼音樂是適合畢業典禮使用的？把它記錄下來。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 小組派員發表各自小組討論出的音樂。</p> <p>2. 仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>3. 共同討論最後較適合於畢業典禮播放的音樂，並進行音樂曲目剪輯分配。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 在 Youtube 搜尋並觀看音樂剪輯的小技巧影片。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師提示學生設計及剪輯音樂中，需要注意的要點。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 小組成員之間共同剪輯，並適時的互相提供意見。</p> <p>2. 教師適時指導。</p> <p>【組間互學】</p>	<p>音樂剪輯軟體 Wondershare 音樂剪輯程式</p>	<p>6</p>
--	-------------	--	-------------------------------------	---	--	---	--------------------------------------	----------

						<ol style="list-style-type: none"> 1. 發表分享完成的畢業典禮音樂設計，並完整說明設計理念。 2. 仔細聆聽他組設計的音樂及報告內容。 3. 就他組所報告的設計，進行喜愛程度的評分，並給予正向回饋。 	
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(10)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整	<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、(自行填入類型/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 style="text-align: center;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名: 郭明瓚</p>						

三、嘉義縣 中興 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	四年級	年級課程 主題名稱	自主學習不設限 2	課程 設計者	郭明瓚	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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	活力：結合社區資源注入在地元素，激發學生學習潛能，科技創新，營造有活力的校園。 自信：多元及跨域的學習活動培養學生勇於表達的能力，並且樂於分享，以行動實現終身學習。 感恩：蘊育學生關懷感恩的品格，愛物惜福，以健康身心關懷周遭事物，用感動創造生命力。	與學校願景呼應之說明	本校的自主學習課程，著重培養學生適應未來生活之科技素養及問題解決之思考與應變，使學生能具備面對未來生活的挑戰。並希望孩子能活用資訊技能，主動積極、有活力的學習；培養自信，發掘自我潛能；肯定自我，學習感恩，進而親鄉愛國。				
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。	課程目標	1.具備擬定計畫與自主學習實作的能力，並以創新思考方式，因應學校相關課程以及日常生活情境。 2.具備自主學習科技與資訊應用的基本素養，並理解生活中常見資訊科技媒體的意義與影響。				

	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。		3.具備自學、共學、互學之能力，進而理解他人感受，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。					
議題融入	*應融入 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。							
教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

<p style="text-align: center;">第 1 週 - 第 5 週</p>	<p style="text-align: center;">About me All</p>	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 (資訊議題)</p> <p>英 2 II 6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>綜合 1a- II-1 展現自己能 力、興趣與長 處，並表達自 己的想法和感 受。</p>	<p>1.平面設計工具— Canva</p> <p>2.自我介紹</p> <p>3.想法與 成果感受</p>	<p>1.體驗運用平面設計工具— Canva 與他人互動的方法。</p> <p>2.以正確的發音及適切的語調說出自我介紹的句子</p> <p>3.展現自己運用平面設計工具— Canva 的成果，並表達和分享自己的想法和成果感受</p>	<p>1.學生能正確說出自我介紹的句型。</p> <p>2.學生能製作出英文自我介紹簡報。</p> <p>3.小組學生能給予組內報告學生回饋。</p> <p>4.小組學生能夠針對他組學生的自我介紹進行組間互評。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1.教師引導學生回想出三年級英語課所學的內容，而有哪些內容可以用在自我介紹。 (name, age, color, animal, talent)</p> <p>2.教師引導學生說出可以自我介紹的句型。</p> <p>(1) My name is _____. (2) I'm _____ years old. (3) My favorite color is _____. (4) I like _____. (5) I can _____.</p> <p>【學生自學】</p> <p>1.學生利用 Google Search 搜尋不會的英文字。</p> <p>2.學生運用 Canva 製作並設計出屬於自己的簡報。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1.運用製作完的簡報向組內 其他成員，進行英文自我介紹。</p> <p>2 組內成員給予報告學生回饋。</p>	<p>Google Search Canva</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
--	---	--	--	---	---	--	--------------------------------	--------------------------------------

					<p>3.簡報修正：學生依據其他小組成員所給予的意見及教師的指導，進一步完成理想的簡報。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1.各小組成員依自己修正過後的簡報輪流向全體同學英文自我介紹。</p> <p>2.小組成員共同討論出，經過一輪的自我介紹，其他組哪一位同學的介紹讓你最印象深刻，有哪些吸引你們的項目內容，並說明為什麼。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p style="text-align: center;">如果我有任何門</p>	<p>資議 a-II-4 體會學習資訊 科的樂趣。 (資訊議題)</p> <p>綜合 2b-II-1 體會團隊合作的 意義，並能 關懷團隊的成 員。</p>	<p>1. Google Earth</p> <p>2. 各國家 之特色</p>	<p>1. 體會學習 Google earth 的樂趣。</p> <p>2. 體會團隊合作的意義，透過組內共 學來完成各國家之特色的介紹，並 能關懷組內團隊成員。</p>	<p>1. 小組進行討論後，能說出 google earth 的功能及特 色。</p> <p>2. 小組能選出最喜歡的功能 並發表說明。(監評)</p> <p>3. 小組聆聽他組報告並完成 組間互學評分表。(定標)</p> <p>4. 學生能從教學影片中選擇 出觀看 google earth 較為 實用之功能。(擇策)</p> <p>5. 各組能依教學建議，調查 各國風貌。(調節)</p> <p>6. 小組學生能針對其他組的 介紹國家進行互評。(監 評)</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師用提問的方式引導學生是 否有使用過導航的經驗，以及有沒 有用過導航以外的科技來找出想 要去的地方的資訊。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 教師先告知學生 google earth 的 連結。</p> <p>2. 請小組尋找並討論 google earth 介面會顯示哪些資訊？</p> <p>3. 組內學生找出有趣的功能，並 說明喜歡的原因，以及這些功能有 何特色。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 小組派員發表各自小組喜歡 的功能。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內 容。</p> <p>3. 請小組就他組所報告的功能， 進行喜愛程度的評分。</p> <p>4. 小組成員共同評分，比較分析 後，擇定數個 google earth 較為喜 愛的功能。</p>	<p>1. google earth</p> <p>2. 小組討論單</p> <p>3. 組間互學評分表</p> <p>4. 教學影片： 簡報也能玩上帝視 角？ Google 地球新 玩法觀眾全暈了 https://www.youtube.com/watch?v=sURAFIk3gdU</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	--	--	---	---	--	---	--------------------------------------

					<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 教師以國外著名景點(如：東京鐵塔)為例，進行 google earth 操作。並針對各小組較為喜愛之功能進行介紹及解說。2. 小組成員運用所學知能，合作調查教師指定之國家，經由 Google earth 看到的景觀特點有哪些？3. 教師行間適時指導。4. 教師展示小組調查之國家，說明尚有差距之處。5. 教師提示學生應聚焦在規劃國家地理位置、地貌、城市聚落、著名景點等較具該國代表性之特徵。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 教師給予教學影片輔助學生更加了解 google earth 的實用功能。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 請各小組發表調查完成的各國風貌，並完整說明各國家之特色、位置、著名景點。	
--	--	--	--	--	---	--

						<p>2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。</p> <p>3. 請小組就他組所報告的國家，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>遊戲製作大師</p>	<p>科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 (科技議題)</p> <p>綜合 1a-II-1 展現自己能 力、興趣與長 處，並表達自 己的想法和感 受</p> <p>性 E3 覺察性別 角色的刻板印 象，了解家 庭、學校與職 業的分工，不 應受性別的限 制。</p>	<p>1. 創意 遊戲工 坊。</p> <p>2. 遊戲 故事。</p> <p>3. 遊戲 設計 師。</p>	<p>1.能透過設計創意遊戲工作坊展現自 己動手實作的興趣與正向的科技 態 度。</p> <p>2.能清楚表達自己所設計的遊戲故 事。</p> <p>3.能覺察在當遊戲設計師的過程中， 任何角色不應受到性別的限制。</p>	<p>1.能說明遊戲主題、角色設 計、遊戲規則與設計理 念。</p> <p>2. 能實際展示製作完成的 遊戲或遊戲設計方案。</p> <p>3.能了解家庭、學校與職業 的分工，不應受性別的限 制。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用遊戲影片或實際桌遊示範，引起學生興趣。 2. 解說遊戲基本要素（角色、規則、目標、道具）。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自主搜尋喜歡的遊戲類型（數位遊戲或桌遊），並記錄遊戲特色、角色設定及規則。 2. 觀察家人或同學玩遊戲的情形，做簡單筆記，思考遊戲中有哪些設計吸引人。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論並分配成員角色（如：企劃師、繪圖師、程式設計師、記錄員、發表者）。 2. 共同討論遊戲主題、規則、角色設定，達成共識。 3. 協同分工完成遊戲企劃書、遊戲版圖、角色設計。 4. 定期檢視製作進度，組員互相支援技術問題與創意改進。 	<p>Scratch Code.org</p>	<p>5</p>
--	---------------	---	---	--	--	--	-----------------------------	----------

					<p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 請各小組發表製作完成的遊戲，並詳細說明製作的主题與理念為何？2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。3. 請小組在遊玩其他組別設計的遊戲後，進行喜愛程度的評分，並說明為什麼。		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">捕捉石 棹之美</p>	<p>社會 2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 (資訊議題)</p>	<p>1. 石棹地區</p> <p>2. Canva</p>	<p>1. 能表達對居住地方—石棹地區的事物與環境的關懷。</p> <p>2. 體驗運用 Canva 程式與地方進行互動及合作的方法</p>	<p>1. 能表達對居住地方—石棹地區的事物與環境的關懷。</p> <p>2. 能體驗運用 Canva 程式與地方進行互動及合作的方法</p>	<p>【教師導學】 四年級時我們都要參加家鄉 100 問有關的競賽活動，其中有關於竹崎鄉的部份也有介紹石棹，你們知道石棹地名的由來和它的故事嗎？</p> <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀家鄉 100 問跟石棹相關的資料。 2. 思考要如何推廣我們的家鄉文化—石棹？並說明可行的原因。 3. 導師協調各組之間能選擇不同的方式。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組派員發表各自小組建議如何推廣我們的家鄉文化。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容。 3. 請小組就他組所報告的功能，進行喜愛程度的評分。 <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師鼓勵並給予學生正向回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Google 雲端硬碟 2. 小組討論單 3. 組間互學評分表 4. Canva 5. 書籍 <u>家鄉 100 問</u> 	<p style="text-align: center;">5</p>
--	--	---	--	--	---	---	---	--------------------------------------

					<p>2. 引導學生將觀點聚焦文字與相片並茂的文宣做為推廣重點。</p> <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 到學校周遭實地踏訪，並用相機捕捉石棹地區的美景。並上傳至雲端共享資料夾彙整。2. 採訪家鄉社區人士，蒐集石棹的傳說或相關故事、事跡，寫成心得作文。3. 教師適時指導並注意不要偏離主題。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 請小組共同討論如何使用 Canva 呈現出一份圖文並茂的文宣品。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 請各小組發表製作完成的文宣品，並詳細說明製作的主題與理念為何？2. 請各小組仔細聆聽他組的報告內容。	
--	--	--	--	--	--	--

						3. 請小組從雲端硬碟中瀏覽他組資料，並給予正向回饋。		
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(10)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<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、(自行填入類型/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 style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：郭明瓚</p>							