

臺南市公立安南區土城國民小學 115 學年度第一學期四年級彈性學習生態綠活課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	校園生態放大鏡	實施年級 (班級組別)	四	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	互動與關聯：利用資訊設備探究自身與周遭人、事、物、環境間的互動，記錄所察覺的相互關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	藉由探索、體驗自身經歷與環境的互動關係，透過數位工具進行創作，實踐生活美感與資訊融合之素養。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	校園藝文展 1. 土城校園文化徽章設計 2. 土城校園藝文展海報設計 3. 製作土城文化藝術班刊 4. 創意表達與邏輯探索				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					

個人的向量徽章(5)
認識向量圖與點陣圖
認識 Inkscape 基礎介面。
使用 Inkscape 繪製向量圖。



製作校園海報(6)
利用數位工具獲得適切的照(圖)片。
透過線上工具的濾鏡效果改變照(圖)片風格。
能使用 Inkscape 文字特效。



土城班刊(6)
能實體作品變成數位資料。
能使用進階文書功能合作編輯班刊。



Code.org(4)
認識迴圈和條件概念
熟悉條件積木與迴圈積木的使用

本表為第 1 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		個人的向量徽章	教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	5 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。 環 2-1-1 認識生活周遭的自然環境與人造環境，以及常見的動物、植物、微生物彼此之間的互動關係。 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制				
	學習內容 (校訂)	製作個人徽章				
學習目標		1. 認識向量圖與點陣圖 2. 認識 Inkscape 基礎介面。 3. 使用 Inkscape 繪製向量圖。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單

	1	1. 身為校園文化大使，你將設計一枚能代表學校精神與特色的校園文化徽章，此徽章將在校慶藝文展中展出，並可能成為學校紀念品。 2. 請透過觀察、探索與創意思考，設計一枚能傳達學校文化與精神的徽章。 3. 讓學生看一些向量圖和點陣圖的例子，邀請他們找出兩者的差異。比如放大觀察，就會發現向量圖邊緣很銳利，而點陣圖會有鋸齒狀。 4. 提示學生向量圖和點陣圖中的像素概念，讓他們理解向量圖是由數學公式定義的圖形，而點陣圖則是由一個個小方塊(像素)組成的。	體驗向量圖與點陣圖差異	1. 說出點陣圖與向量圖的差異 2. 能製作出個人的向量徽章	教師自編教材簡報
	4	1. 你覺得一個好的徽章應該要有什麼特點？ 2. 介紹 Inkscape 軟體，熟悉操作界面 3. 創意發想，設計徽章元素： 你有什麼想表達的個人特質或興趣嗎？我們可以把它融入徽章的設計。嘗試使用不同的形狀、圖案、顏色來組合你的徽章元素。 4. 徽章製作過程： 讓我示範一下如何使用 Inkscape 的工具來創作徽章。講解設計時需要注意的比例、對稱、配色等原則。	創作土城文化徽章 ●自訂頁面 ●利用基本的幾何圖案繪圖 ●使用貝茲曲線 ●使用基本繪圖功能：旋轉、圖層順序、再製、翻轉等。 將個人徽章匯出成向量圖。		

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		製作校園海報	教學期程	第 6 週至第 11 週	教學節數	6 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E8 認識基本的數位資源整理方法。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 環 2-1-1 認識生活周遭的自然環境與人造環境，以及常見的動物、植物、微生物彼此之間的互動關係。 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制				

	學習內容 (校訂)	依照行事曆製作校園海報				
學習目標		1. 利用數位工具獲得適切的照(圖)片。 2. 透過線上工具的濾鏡效果改變照(圖)片風格。 3. 能使用 Inkscape 文字特效。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單	
	1	作為校園藝文展的宣傳小組成員，你需要設計一張能吸引全校師生與社區民眾參與的藝文展海報。海報需清楚傳達活動資訊，並透過視覺設計展現藝文展的主題與特色	討論校園活動，決定海報主題。	1. 能蒐集2項製作海報的素材。 2. 能完成校園海報製作	教師自編教材簡報	
	1	1. 我們想製作一個海報來宣傳和介紹精彩的校園活動,你覺得這樣做有什麼好處嗎? 2. 海報的設計應該要注意哪些方面,才能更吸引大家的注意力呢? 3. 選定了主題,接下來我們要如何設計這個海報呢?你有什麼好的想法和建議嗎?我們可以用什麼顏色、圖案或排版來吸引大家的注意力?	規劃海報內容大綱。			
	2	1. 大家知道製作一個吸引人的海報需要哪些元素嗎?除了文字,圖片也是很重要的。 2. 你們有什麼想法能夠運用圖片來提升海報的吸引力呢? 3. 我們可以考慮利用手機拍攝、上網搜尋相關圖片,或者自己繪製插圖等方式。在蒐集時,請注意圖片的大小、解析度,以及與主題的相關性和適切性。	蒐集製作海報的照(圖)片。 使用線上圖庫。 實際拍攝照片。 實際創作圖片			
	2	1. 大家知道 Inkscape 這款向量繪圖軟體有很多強大的功能嗎?其中有一個非常有趣的功能就是風格濾鏡。 2. 風格濾鏡可以讓我們的圖形圖像產生不同的藝術	使用改變風格的濾鏡。 利用 Inkscape 完成校園海報			

		風格效果, 是不是很酷? 我們今天就來學習使用這個功能吧。 3. 老師先示範一下 Inkscape 裡面不同的風格濾鏡。比如: 馬賽克、鉛筆素描、水彩等效果。每一種濾鏡都會讓圖像產生不同的風格特點, 我們可以自由選擇適合自己設計的風格。			
本表為第 3 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)					
單元名稱		土城班刊	教學期程	第 12 週至第 17 週	教學節數 6 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	國 2-II-2 能運用適當詞語、正確語法表達想法, 和師長與同學分享成果。 科 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術品, 並珍視自己與他人的創作。 性平 1-3-5 運用科技與資訊, 不受性別的限制			
	學習內容 (校訂)	製作班級刊物			
學習目標		1. 能實體作品變成數位資料。 2. 能使用進階文書功能合作編輯班刊。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單
	1	1. 作為校園文化記者團的一員, 你將參與製作一本以「土城風華」為主題的藝術班刊, 記錄在地文化特色與學生藝文創作。這本班刊將在校園藝文展中展出, 並分享給社區民眾, 展現學校與在地文化的連結。	分組討論班刊內容。	1. 將實體作品數位化。	教師自編教材簡報

		2. 數位資料收集:引導學生如何運用電腦軟體,將數位照片、文字等資料搜集整理,為實體刊物的製作做準備。 3. 版面設計:引導學生思考刊物的版面安排,如何讓內容更加美觀、生動有趣?可以教導學生使用簡單的排版軟體進行設計。		2. 實作:完成班刊。	
	2	1. 先引導學生如何使用相機或手機拍攝,注意角度、光線等拍攝技巧,確保作品的清晰度和完整性。 2. 再引導學生使用簡單的圖像編輯軟體,如 inkscape 或線上工具,對拍攝的作品進行裁切、調整亮度對比等基本處理,使其更加美觀。 3. 紙本文章則是會引導學生如何使用電腦鍵盤或掃描功能,將文章內容輸入電子檔。強調注意標點符號、段落等格式的正確性。 4. 檔案儲存:引導學生將處理好的作品電子檔,保存在自己的電腦或雲端存儲空間中,方便後續使用。	將文章、圖畫美勞等作品,利用拍照、軟體轉換成電子檔		
	3	1. 分工合作:根據班刊內容,將學生分成小組,每組負責不同的版塊,如封面設計、目錄、文章撰寫、圖片拍攝等。鼓勵他們分工合作,互相協助。 2. 文書處理技巧:教導學生如何運用文書處理軟體的各項功能,如段落設置、文字方塊、表格、超連結等,讓他們熟練運用電腦排版技巧。 3. 圖片編輯:引導學生學習簡單的圖片編輯技巧,如裁切、調整大小、添加文字等,讓班刊的視覺效果更加吸引人。 4. 分頁設計:講解如何利用分節和分頁功能,有條理地組織班刊內容,讓整本刊物看起來更加清晰有序。 5. 電子檔製作:最後,指導學生將各小組的作品彙	運用段落、文字方塊、表格超連結、圖片編輯、分節、分頁等功能來分組製作班刊。		

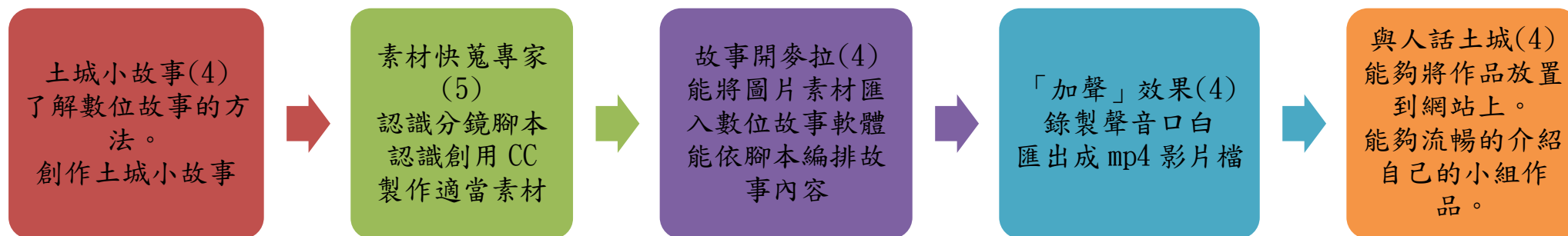
		整為一本完整的電子班刊, 並教導如何儲存和分享				
本表為第 4 單元教學流設計/(本學期共 4 個單元)						
單元名稱		Code. org		教學期程	第 18 週至第 21 週	教學節數 4 節
學習 重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E3 應用運算思維描述 問題解決的方法。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學 習方法，落實學習行動。 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制				
	學習內容 (校訂)	利用 Code. org 網站學習程式積木				
學習目標		1. 認識迴圈和條件概念 2. 熟悉條件積木與迴圈積木的使用				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單
		1	1. 作為數位思維探索家, 你將透過一系列的挑戰任務, 探索邏輯思考的奧秘。在這個任務中, 你將學習如何運用迴圈和條件概念解決問題, 並將這些思維方式應用在藝術創作中。 2. 介紹 Code. org: 告訴學生, Code. org 是一個很棒的免費學習程式設計的網站。它提供許多互動遊戲和有趣的課程, 讓學習程式語言變得很有趣。 3. 展示網站功能: 帶領學生登入 Code. org 網站, 逐步展示它的各項功能和特色: 通過解謎遊戲和動畫教學, 循序漸進地學習程式概念 4. 提供編寫簡單程式碼的工具, 讓學生動手實作	介紹學程式網站 Code. org	操作：至少通過 迷宮主題 8 關	教師自編教材簡報

	3	1. 展示迷宮範例:在網站上示範如何建立一個簡單的迷宮場景,包括:放置角色和障礙物設計迷宮路線,添加收集物品的目標 2. 認識迴圈:引導學生發現,要控制角色在迷宮中移動,可以使用重複執行的指令,這就是所謂的"迴圈"。我會解釋迴圈的作用和使用方法。 3. 理解條件:講解如何設計"條件",比如當角色遇到牆壁或到達目標時,要如何執行不同的行為。 4. 動手實作:鼓勵學生自己嘗試在 Code.org 上創作迷宮場景,並使用迴圈和條件等程式概念來控制角色的行為。我會適時提供協助和建議。	運用迷宮主題認識迴圈和條件概念		
--	---	--	-----------------	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立安南區土城國民小學 115 學年度第二學期四年級彈性學習生態綠活課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	校園生態放大鏡	實施年級 (班級組別)	四	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	互動與關聯：利用資訊設備探究自身與周遭人、事、物、環境間的互動，記錄所察覺的相互關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	學生藉由探索、體驗自身經歷與環境的互動關係，透過素材的蒐集，覺察周遭生活脈絡，進而轉化成數位說故事的模式，將生活記錄下來。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明	圖說土城事 1. 土城故事探索與劇本創作。 2. 進行數位故事的圖文編排。 3. 土城故事探索與劇本創作。 4. 數位說故事的展演與分享。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



本表為第 1 單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		土城小故事	教學期程	第 1 週至第 4 週	教學節數	4 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制				
	學習內容 (校訂)	土城小故事的劇本創作				
學習目標		1. 了解數位故事的方法。 2. 創作土城小故事。				
學習活動 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程。		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單
		1	1. 了解故事主題:首先詢問學生想要講述什麼樣的故事?是自己的生活經歷,還是想要創作一個想像的故事?了解他們的創作構想。	土城故事的劇本製作與流程。	1. 說出數位故事製作流程	教師自編教材簡報

		2. 故事情節設計:引導學生仔細思考故事的主角、情節發展、高潮迭起等要素。鼓勵他們用心規劃,讓故事更加生動有趣。 3. 多媒體整合:介紹如何運用圖像、音效、配樂等多媒體元素,來輔助和增強數位故事的表達效果。讓學生思考如何結合不同的媒體形式。 4. 製作工具介紹:教導學生使用簡單的數位故事製作工具,如 PowerPoint 講解各工具的基本操作和特色		2. 完成組內的土城小故事劇本
1	1. 引起興趣:首先問學生是否對分享自己的國小回憶感興趣?告訴他們這是一個很好的機會,讓大家一起回顧成長的點點滴滴。 2. 回憶時光:接著提出一些引導性問題,引導學生回想在土城國小的生活,例如: 你最喜歡哪個老師?為什麼? 你記得在校園裡有哪些有趣的地方? 你印象最深刻的是哪件事? 3. 多媒體呈現:建議學生可以結合照片、影片等多媒體素材,讓回憶的分享更加生動有趣。教導他們如何運用簡單的編輯軟體進行製作。	分享自己在土城國小的回憶。 選定故事的創作主題。		
2	1. 組織小組:將學生分成 4-5 人一組,讓他們自行分工,討論故事的主題和情節。 2. 啟發靈感:提出一些引導性問題,幫助學生激發創意靈感,如:你印象中土城國小有什麼有趣的地方或事物?如果你是土城國小的一名學生,會遇到什麼樣的有趣遭遇? 如果將你的校園生活拍成電影,會是什麼類型的故事? 3. 腦力激盪:鼓勵學生大膽提出各種想法,不要過多地評判。我會記錄下他們的創意點子,讓大家一起進行討論。	小組腦力激盪土城創作故事劇本。		

本表為第 2 單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		素材快蒐專家	教學期程	第 5 週至第 9 週	教學節數	5 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E8 認識基本的數位資源整理方法。 藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 環 2-1-1 認識生活周遭的自然環境與人造環境，以及常見的動物、植物、微生物彼此之間的互動關係。 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制				
	學習內容 (校訂)	使用數位工具蒐集故事素材				
學習目標		1. 認識分鏡腳本 2. 認識創用 CC 3. 製作適當素材				
學習活動 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程。		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單
		1	1. 身為土城文化小尖兵，你將探索土城的歷史文化與自然風光，收集在地故事素材，並創作一篇具有在地特色的故事劇本。這個劇本將成為後續數位敘事作品的基礎，透過你的筆觸，讓土城的故事被更多人看見與聆聽。 2. 分鏡腳本的用途：接著，我會問學生們，分鏡腳本在影片製作中有什麼作用？引導他們思考這個工具的重要性，例如：幫助導演和攝影師有計劃地拍攝確保影片的情節銜接和節奏流暢方便後期製作時的剪輯和特效設計。 3. 認識創用 CC：向學生們介紹一個非常有趣的免費授權系統-創用 CC(Creative Commons)。創用 CC 的概念：解釋創用 CC 允許作者自由選擇授權條款，讓作品可以被他人合法使用。這種	介紹分鏡腳本用途並認識創用 CC	1. 能完成分鏡腳本 2. 說出 2 種創用 CC 授權條款 3. 至少有 1 張圖片的素材後製	教師自編教材簡報

		「共享創意」的做法,可以鼓勵大家互相交流和學習。			
	2	1. 引導分析劇本:提出以下問題,引導學生分析劇本內容: 故事的主要情節是什麼? 主要角色有哪些?他們在劇情中扮演什麼角色? 劇情中有哪些重要的場景?分別發生在什麼地點?每個場景中,角色都有哪些動作和對話? 2. 設計分鏡:讓學生根據劇本內容,開始規劃分鏡腳本。引導他們思考: 每個重要場景應該用哪種鏡頭拍攝?鏡頭的角度和位置如何安排才能呈現最佳效果?每個鏡頭應該呈現哪些元素和動作?場景的轉換應該如何安排? 3. 整理分鏡腳本:指導學生將分析和設計的結果,整理成一份完整的分鏡腳本。包括每個鏡頭的細節描述。	分析劇本內容完成分鏡腳本		
	2	1. 回顧劇本:首先會提醒學生再次仔細閱讀劇本,確認每個場景中需要哪些視覺元素,如人物、道具、環境等。 2. 拍攝照片:引導學生開始尋找合適的拍攝對象,指導他們注意構圖、光線、角度等攝影技巧,拍攝出高質量的照片素材。 3. 繪製插畫:對於劇本中無法拍攝的場景,如虛構的場景或過去的歷史畫面,鼓勵學生運用繪圖軟體進行創作,生動表現劇情。 4. 素材管理:讓學生將拍攝或繪製的素材有條理地保存,建議使用資料夾等方式分類,方便後續的使用。 5. 圖像編輯:引導學生使用簡單的圖像編輯軟體,對照片進行適當的調整和處理,如裁切、加	依腳本內容蒐集適當資料。如:拍照、繪圖… 將蒐集到的素材做適當的後製處理		

		濾鏡、調色等,讓視覺效果更佳。 6. 動態製作:對於需要呈現動態效果的場景,如人物移動、特殊事件等,可以教導學生使用簡單的動畫軟體,製作視覺效果更生動的素材。			
本表為第3單元教學流設計/(本學期共5個單元)					
單元名稱		故事開麥拉	教學期程	第 10 週至第 13 週	教學節數 4 節
學習 重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術品,並珍視自己與他人的創作。 性平 1-3-5 運用科技與資訊,不受性別的限制			
	學習內容 (校訂)	製作數位故事內容			
學習目標		1. 能依腳本匯入圖片素材。 2. 按照腳本將故事進行數位排版。			
學習活動 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程。		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量
		2	1. 作為數位敘事設計師,你將把土城故事劇本轉化為圖文並茂的數位敘事作品。透過精心設計的圖像與文字編排,讓土城的故事更加生動有趣,吸引觀眾的目光與心靈。 2. 匯入圖片素材:引導學生選擇合適的影片製作軟體,等,並將之前準備好的照片/插畫素材匯入進去。 3. 檢查素材:讓學生仔細查看每個已經匯入的素材,是否與劇本內容吻合,是否能準確地表達場景和情節。	依腳本匯入圖片素材,並檢視故事流暢度。	完成數位故事圖與文的內容編排

		4. 每個場景的切換是否自然過渡? 畫面中呈現的元素是否能準確傳達劇情?整體的節奏感和韻律是否協調?			
	2	1. 選擇文書軟體:指導學生使用熟悉的文書處理軟體,如 Microsoft Word 或 Google 文件,開始書寫故事內容。 2. 編寫故事:引導學生根據分鏡腳本,將每個場景的內容詳細書寫出來,包括人物對話、動作描述、環境細節等。鼓勵他們發揮創意,充實故事情節。 3. 排版設計:指導學生運用文書軟體的排版功能,如字型、段落、表格、圖像等元素,將故事內容美化呈現。讓整體視覺效果更加吸引人。			

本表為第 4 單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱		「加聲」效果	教學期程	第 14 週至第 17 週	教學節數	4 節
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 性平 1-3-5 運用科技與資訊,不受性別的限制				
	學習內容 (校訂)	使用數位工具錄製故事口白				
學習目標		1. 錄製聲音口白 2. 匯出成 mp4 影片檔				
學習活動 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量	教材或學習單

內容與教學流程。	2	1. 身為土城故事的聲音使者，你將為數位敘事作品錄製生動的口白，並設計適合的背景音樂與音效，讓土城的故事透過聲音的魔力，觸動觀眾的心靈。 劇本中有哪些場景或情節需要旁白來解說或描述？有哪些人物的內心想法或背景故事需要通過口白來傳達？還有哪些地方可以使用口白來增強劇情的張力和情感表達？ 2. 整理口白大綱：讓學生將篩選出來需要錄製成口白的部分，整理成一份大綱，包括：口白出現的場景、口白的內容要點、預計錄製的時長。	篩選需要錄製成口白的內容 編寫預計錄製的口白大綱	1. 能錄製 10 秒口白 2. 完成數位故事影片	教師自編教材簡報
	2	1. 回顧準備工作：首先，讓學生再次檢視之前完成的口白大綱和稿件，確保內容完備。 2. 錄製口白：指導學生使用電腦上的錄音軟體，如 Windows 錄音機或 Audacity，進行口白的錄製。提醒他們注意發音的清晰度和情感表達。 3. 加入音效：引導學生思考，在哪些地方需要加入音效或音樂來增強氛圍和情感。提供一些免費的音效素材庫供他們選用。 4. 調整混音：告訴學生如何在影片製作軟體上，將錄製好的口白和音效/音樂進行混合和調整，確保音量和節奏的協調性。 5. 預覽查錯：讓學生反覆播放自己的作品，仔細檢查是否存在任何錯誤或不協調的地方，並進行修正。 6. 匯出影片：指導學生如何將完成的多媒體作品，匯出成標準的 MP4 影片格式，以便日後分享和觀看。	錄製聲音口白 加入適當的音效（樂） 匯出成 mp4 影片		

本表為第 5 單元教學流設計/(本學期共 5 個單元)

單元名稱	與人話土城	教學期程	第 18 週至第 20 週	教學節數	4 節
------	-------	------	---------------	------	-----

學習 重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法和同學分享自己的作品 性平 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制			
	學習內容 (校訂)	能向他人發表數位作品成果			
學習目標		1. 能夠將作品放置到網站上。 2. 能夠流暢的介紹自己的小組作品。			
學習活動 請依據其「學習表現」之動詞 具體規畫設計相關學習活動之 內容與教學流程。		時間 節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動	學習評量
		2	1. 格式要求:指導學生以指定文字格式進行簡介撰寫,如使用標準字型、段落排版等。 2. 上傳分享:告訴學生如何在 Classroom 上傳自己的作品簡介,讓全班同學都能瀏覽欣賞。 3. 交流討論:邀請學生彼此觀看和評論各自的作品簡介,提出自己的想法和建議。鼓勵大家互相交流。	為作品摘要簡介,再上傳到 classroom。進行班級內的作品交流。	能樂於分享土城故事 能說出 1 項他人作品的評價
		2	1. 簡報準備:指導學生利用簡報軟體,如 PowerPoint,製作一份簡短的作品介紹簡報。包括:作品的主題和故事梗概、創作過程中的特色和心得、作品的亮點和創意 2. 現場介紹:安排學生小組輪流上台,用 5-10 分鐘的時間向全校師長和同學介紹自己的作品。在介紹過程中,鼓勵他們保持自信、生動的表達方式。	向校內師長、全校同學介紹自己的小組作品。進行評分票選。	

教材或學習單
教師自編教材簡報

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-單元活動設計版)

		3. 評分投票：在每組介紹完畢後，發放評分卡，邀請現場師長和同學對作品進行打分，評分標準可包括： 故事情節的吸引力、創意和特色的體現 表達方式的生動性、整體作品的完成度 4. 統計結果：由老師擔任主持人，負責收集和統計所有評分卡，得出最終的得分排名。 5. 頒獎表彰：對得分最高的前 3 名作品，頒發獎狀或獎品，讓得獎者受到表彰和鼓勵。			
--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。