學年度　　 國民中小學　　 年級　　第 學期

領域教學計畫表　　設計者： 　.

⦿元將—玩出創意電子書-Zmaker 教學計劃表

| 教學期程 | 主題 | 分段能力指標 | 教學重點 | 教學節數 | 教學資源 | | 評量方式 | 融入學習領域 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 第一週 | 第一章 認識電子書 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  3-3-1 能操作掃瞄器及數位  相機等工具。 | * 教學生了解何謂電子書?   並介紹常見的電子書形式。   * 介紹電子書的構成元素。 * 和學生說明編輯前的準備及規劃的方向。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技 |
| 第二週 |
| 第三週 | 第二章 啟動電子書！ | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、  電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作。  5-4-1 能區分自由軟體、共享軟體與商業軟體的  異同。 | * 教學生如何安裝Zmaker   及介紹操作介面、  快速工具鈕。   * 教學生認識一般設定、   進階設定、版權設定的  操作介面。   * Zmaker基本模版介紹 * 學會電子書編輯流程與   規劃。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |
| 第四週 |
| 第五週 | 第三章 奇妙奇妙真奇妙圖片書 | 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。  2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  3-2-3 能操作常用之  繪圖軟體。 | * 介紹素材準備。 * 學會開啟新檔與製作電子書基本設定。 * 學會製作電子書封面封底。 * 學會製作電子書目錄。 * 學會製作電子書內頁。 * 學會儲存及生成電子書。 | 3 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文 |
| 第六週 |
| 第七週 |
| 第八週 | 第一次段考 | | | | | | | |
| 第九週 | 第四章 昆蟲筆記書 | 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。  2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。  2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  3-2-1 能進行編輯、列印的  設定，並結合文字、  圖畫等完成文稿的  編輯。  3-3-1 能操作掃瞄器及數位  相機等工具。 | * 利用「昆蟲筆記書.zm」   學習有趣的編輯技巧。   * 學習用網路上免費的美工   軟體來美化電子書。   * 學會製作書名與各頁的   標題文字。   * 學會如何加入封面封底   圖片及文字。   * 學會內頁圖文效果設定。 * 學會設定內頁文字入場   效果。   * 學會如何製作「目錄跳頁按鈕」，並學會啟動它。 * 學會設定昆蟲知識網頁的超連結。 * 學會在內頁加入小插圖。 | 2 | | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |
| 第十週 |
| 第十一週 | 第五章 「狼來了」故事書 | 2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、  電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作。  2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  3-2-3 能操作常用之  繪圖軟體。 | * 利用「狼來了電子書.zm」   學習更有趣的編輯技巧。   * 學會如何設定電子書底圖。 * 學會如何加入封面特效。 * 學會加入美工圖片文字。 * 學會使用鍵盤快速鍵快速複製與貼上文字。 * 學會調整文字及段落。 * 學會加入新的一頁。 * 學會讓主角動起來並增加畫面特效。 * 學會下載創用CC音樂來加入故事背景。 * 學會錄製電子書旁白及加入電子書裡。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文 |
| 第十二週 |
| 第十三週 | 第六章 網路安全事件簿 | 2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  4-3-2 能找到合適的網站  資源、圖書館資源  及檔案傳輸。  4-3-3 能利用資訊科技媒體  等搜尋需要的資料。  5-3-2 認識網路智慧財產權  相關法律，不侵犯  智慧財產權。 | * 利用「網路安全事件簿.zm」來編輯創意足的漫晝式圖書。 * 學會加入模版與換圖並加入標題圖片。 * 學習加入空白頁與添加底色。 * 學會製作網路安全宣傳   海報。   * 學習加入圖片、文字、   特效。   * 學習加入圖片作為頁面。 * 學會加入人物插圖及對話框。 * 學習新增模版內頁與更換圖文。 * 學習加入視訊影片。 * 學會編輯創意文字入場動畫。 * 學會目錄跳頁設定及影音跳頁設定。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |
| 第十四週 |
| 第十五週 | 第二次段考 | | | | | | | |
| 第十六週 | 第七章 異次元畢業紀念冊(上)綜合技巧練習 | 2-4-2 了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、  影像、文字、動畫、  語音的整合應用。  3-2-1 能進行編輯、列印的  設定，並結合文字、  圖畫等完成文稿的  編輯。  3-2-3 能操作常用之  繪圖軟體。  4-3-2 能找到合適的網站  資源、圖書館資源  及檔案傳輸。  4-3-3 能利用資訊科技媒體  等搜尋需要的資料。  4-4-1 能利用網際網路、多  媒體光碟、影碟等進  行資料蒐集，並集合  己學習的軟體進行  資料整合分析。  5-3-2 認識網路智慧財產權  相關法律，不侵犯  智慧財產權。 | * 以「畢業紀冊」作綜合練習學過技巧。 * 學習畢冊及畢冊按鈕的製作。 * 學會替換畢冊圖示。 * 學會替換畢冊按鈕與畢冊背景。 * 學會製作動畫圖片與加載動畫。 * 學習讓封面動起來。 * 學會製作如影片般的照片秀。 | 2 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |
| 第十七週 |
| 第十八週 | 第八章 異次元畢業紀念冊(下)綜合技巧練習 | 3-3-3 能使用多媒體編輯軟  體進行影音資料的製  作。  5-4-6 能立科技為增進整體  人類福祉的工確觀念，善用資訊科技做為關心他人及協助弱勢族群的工具。  5-3-4 能認識工確引述網路  資源的方。 | * 利用photocap免費美工軟體或其他相似軟體來製作同學大頭照。 * 學習綜合多種模版製作生活點滴。 * 學習了解圖文更換規則。 * 學習利用FormatFactory或其他類似免費轉檔軟體進行影片轉檔與合併聲音檔。 * 學會第一個影片頁之加入視訊與按鈕跳頁。 * 學會製作畢冊背景音樂與加入聲音留言。 | 3 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |
| 第十九週 |
| 第二十週 |
| 第二十一週 | 教學評量 |  | * 總複習 * 了解學生學習狀況 * 補救教學 | 1 | 元將文化  異次元數位教室  玩出創意電子書-Zmaker | | 口頭問答  課堂觀察  作業評量 | 自然與生活科技  藝術與人文  社會學習領域 |