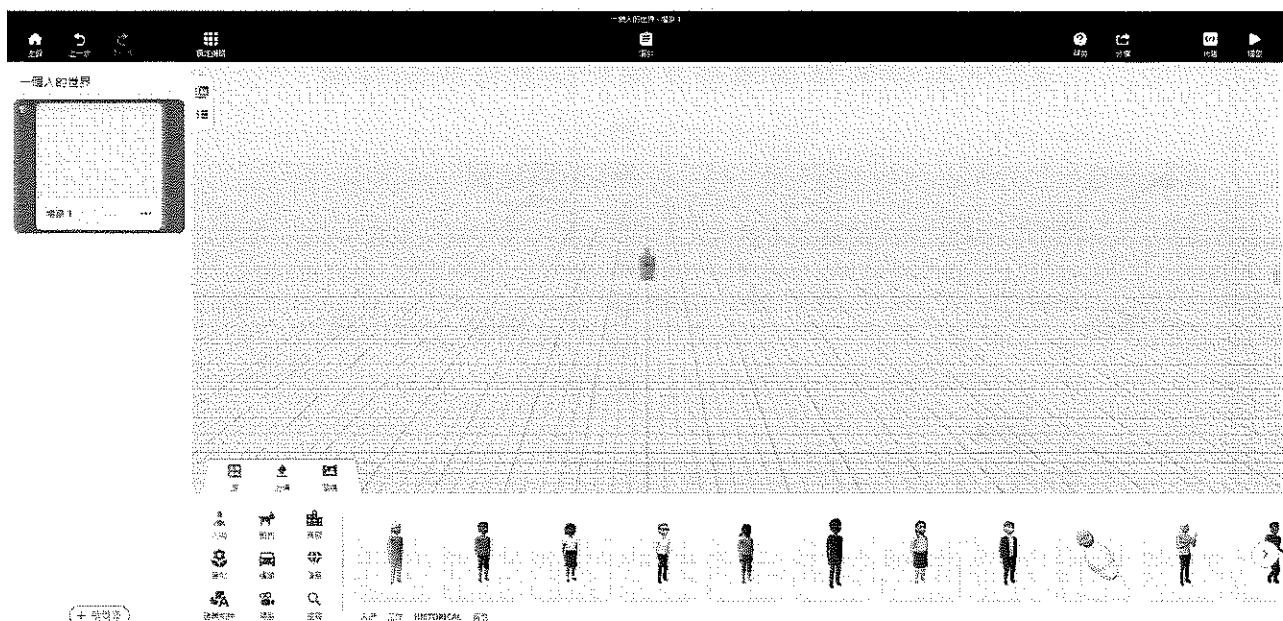


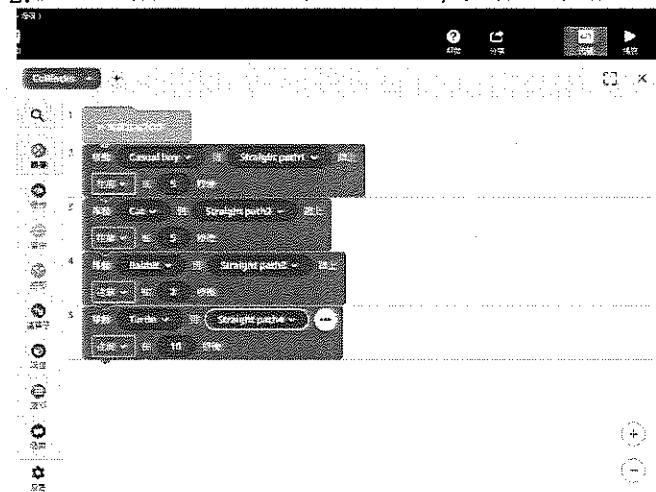
附件二、彰化縣111學年度二林高級中學校長及教師公開授課活動
【十二年國教素養導向教學】教學活動設計單

領域/科目	資訊科技	教學者	葉佳韻
實施年級	十二年級	教學時間	1 節課 50 分鐘
單元名稱	Cospeaces-VR製作		
學習重點	學習表現 運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。 運 c-V-2 能認識專案管理的概念。 運 a-V-3 能探索新興的資訊科技 運 a-V-6 能了解自己對資訊科學之性向，不受性別限制。 學習內容 資 T-V-1 數位合作共創的概念與工具使用。 資 H-V-3 資訊科技對人與社會的影響與衝擊。	核心素養	科 S-U-B3 欣賞科技產品之美感，啟發科技的創作與分享。 科 S-U-C2 妥善運用科技工具以組織工作團隊，進行溝通協調，合作完成科技專題製作。
議題融入	性U8 發展科技與資訊能力，不受性別的限制。 品U8 問題解決與創新發展。 閱U3 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。		
教材來源	大學塾網站		
教學設備/資源	電腦、投影片、廣播系統、 https://edu.cospeaces.io/		
學習目標	1. 能了解Cospeaces的基本功能。 2. 能熟悉Cospeaces的基本操作。 3. 能了解Cospeaces的動畫、物理、程式積木功能。 4. 能了解程式中的依序、平行、觸發的操作方式。		
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
1.介紹Cospeaces的操作介面。		10	
2.介紹Cospeaces場景功能、庫、環境功能。			
3.介紹角色的放大、縮小、提升			
4.介紹角色的動畫功能			
5.介紹角色的物理功能，示範球的彈跳功能		10	
5.介紹角色的積木功能		20	
複習：複習Cospeaces積木功能與物理功能		10	
參考資料：自編教材、參考大學塾網站			

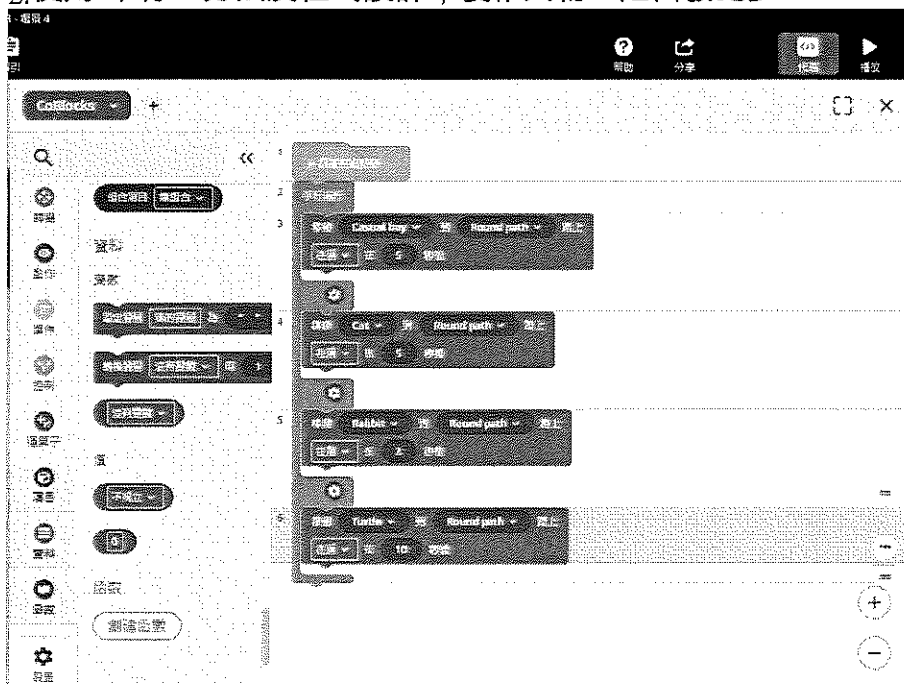
1. Cospeaces介面



2.使用”循序”方法及程式設計，製作人物接序跑步



2.使用”平行”方法及程式設計，製作人物一起出發跑步



4.2.使用觸發”3D Text”方法及程式設計，製作按”GO”之後。人物一起出發