

活動大綱

1. 教學目標：
 - 透過使用平板電腦進行課堂活動，讓學生增加使用平板電腦的機會
 - 利用電子軟件內豐富的圖畫和吸引的介面，提升學生的閱讀興趣，增加他們的創造力
2. 學生已有知識：
 - 已有使用 iPad 的經驗
 - 懂得分辨知識/非知識類圖書
 - 會用心智圖 (mind map) 建構寫作內容
 - 懂得使用 Google 作網上搜尋、寫作訓練等
3. 舉行地點：圖書館、電腦室
4. 預備：iPad
5. 參與教師：

課程統籌主任：就整個計劃給予意見、協調場地及器材的安排

圖書館主任：設計及施行計劃
6. 活動次數：14 次（每次 40 分鐘）
7. 教學流程：

活動	步驟	時間 (分鐘)	學生課業	教學資源 / 教具
第 1 次 圖書館	1. 預備電子書作品給學生觀看。 2. 介紹電子書工具 StoryJumper。 3. 網上申請 Email 戶口。 4. 介紹網站。	5 10 20 5	申請 Email 戶口	iPad StoryJumper 電子書示例
第 2 次 圖書館	1. 學生就自己感興趣的課題，在圖書館尋找相關書籍。 2. 老師就學生揀選的書籍給予意見。	25 15		
第 3 次 圖書館	1. 討論故事元素。 2. 設計 8 格小書。	20 20	8 格小書	8 格小書範本
第 4 次	學生設計大綱、圖畫、文字。	40	設計大綱、圖	

圖書館			畫、文字	
第 5- 6 次 圖書館	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生修改作品文句。教師即時予以回饋。 2. 教師教授學生設計電子書的流程。 	40	文句改寫	
第 7 次 電腦室	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生申請 Story Jumper 戶口，登入 Story Jumper。 2. 學生以 1 至 2 人為一單位，利用 Story Jumper 設計電子書。 	30 10	申請 Story Jumper 戶口 製作電子書	桌面電腦
第 8 -12 次 電腦室	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用 Story Jumper 設計電子書。 2. 學生輪流介紹作品，其他學生即時給予意見。 	25 15	製作電子書	桌面電腦
第 13-14 次 電腦室	學生匯報，介紹自己設計的電子書特色。	40		桌面電腦、屏幕