

# 學習拍立得教案書面資料

教材版本	臺北市政府教育局	教學單元	我的圖書館成長日誌 中年級 拯救布克斯島大行動
教學時間	800分(20節)	教學設計者	台北市建安國小 李靜慧
能力指標 & 教學目標	主題	教學目標(綱要主題)	對應能力指標
	任務1: 發現書精靈的 前世今生	1.了解圖書的演變發展 2.預測與連結	[語] 5-2-14-2 能理解在閱讀過程中所觀察到的訊息。
	任務2: 有了索書號, 什麼書都找得到	認識索書號的意義	[資] 1-2-1 了解資訊科技(如,網際網路、電子書及資料庫等)在日常生活之應用。 [語] 5-2-6-1能利用圖書館檢索資料,增進自學的能力。 [自] 1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 [自] 1-2-2-4 知道依目的(或屬性)不同,可做不同的分類。
	任務3: 搜尋書精靈的方法,你會嗎?	1.會檢索校內圖書館的館藏目錄 2.能運用校內圖書館系統各項功能	[語] 5-2-6-1能利用圖書館檢索資料,增進自學的能力。 [資] 1-2-1 了解資訊科技(如,網際網路、電子書及資料庫等)在日常生活之應用。
	任務4: DIY書精靈	1.會查詢數位化字典、百科全書 2.會做一本完整的圖書 3.認識其它各類型的參考資源	[語] 4-2-2-2 會使用數位化字辭典。 [語] 5-1-6認識並學會使用字典、(兒童)百科全書等工具書,以輔助閱讀。 [語] 5-2-6能熟練利用工具書,養成自我解決問題的能力。 [語] 6-2-1-2 能相互觀摩作品。 [語] 6-2-4-3 練習利用不同的途徑和方式,蒐集各類可供寫作的材料,並練習選擇材料,進行寫作。 [語] 6-2-10 能發揮想像力,嘗試創作,並欣賞自己的作品。
	任務5: 拜訪智慧巨人	1.參觀公共圖書館 2.參與圖書館的各項活動	[綜] 2-2-4 樂於嘗試使用社區機構與資源。 [綜] 3-2-4 參與社區各種文化活動,體會文化與生活的關係。
	任務6: 逛逛動物園  任務7: 遇見大人物	1.會選擇特定類別的書籍 2.預測與連結 3.學習如何閱讀各類圖書(科普書等) 4.能參與閱讀討論 5.能定義問題並能尋找解決問題的策略 6.提問 7.學習如何閱讀各類圖書(名人傳記等)	[資] 1-2-1 了解資訊科技(如,網際網路、電子書及資料庫等)在日常生活之應用。 [語] 5-2-3 能認識文章的各種表述方式。 [語] 5-2-4能閱讀不同表述方式的文章,擴充閱讀範圍。 [語] 5-2-5能利用不同的閱讀方法,增進閱讀的能力。 [語] 5-2-6-1能利用圖書館檢索資料,增進自學的能力。 [語] 5-2-8 能共同討論閱讀的內容,並分享心得。 [語] 5-2-9 能結合電腦科技,提高語文與資訊互動學習和應用能力。 [語] 5-2-14-4學會自己提問,自己回答的方法,幫助自己理解文章的內容。 [語] 3-2-1-1 在討論問題或交換意見時,能

		清楚說出自己的意思。 [自] 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。
任務8： 互動電子書的魔法	1.會使用電子書 2.會使用網路搜尋引擎	[資] 1-2-1了解資訊科技(如，網際網路、電子書及資料庫等)在日常生活之應用。 [語] 5-2-9-1能利用電腦和其他科技產品，提升語文認知和應用能力。 [自] 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。
任務9： 智慧財產有智慧	能使用資訊並遵守著作權	[資] 1-2-1能瞭解資訊科技在日常生活之應用 [資] 5-2-1 能遵守網路使用規範。
任務10： 布克斯島藝文慶功宴！	以多元方式呈現閱讀內容	[語]5-2-14-3能從閱讀的材料中，培養分析歸納的能力。 [語] 6-2-4-3 練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類可供寫作的材料，並練習選擇材料，進行寫作。

**教學方案概述**

運用拍立得學習及互動式白板教學設計，活化中年級我的圖書館成長日誌-拯救布克斯島大行動教學活動。運用「探究學習」，讓孩子從操作中思考，從自我實現中獲得樂趣。課程實施與設計中融入「閱讀理解」與「資訊素養」，讓學生透過拍立得學習及互動式白板單元活動設計進行圖書資訊利用教育，增加學童與知識及同儕的互動，提高學習興趣。  
教學方案心智圖：

種類	教學設計與流程 (僅列出數位學習部份，傳統學習部份省略)	使用軟體、數位資源或APP內容	行動載具使用情境									
一、課前備課	<p>本教材拍立得學習管理系統設定</p> <p>1. <b>引起動機</b> 拍立得學習管理系統設定</p> <p>拯救布克斯島大行動-中年級我的圖書館成長日誌 0/53</p> <p>2. <b>教學活動</b> 拍立得學習管理系統設定</p> <table border="1"> <tr> <td>素材</td> <td>1</td> <td>01任務1：中國書史</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>}</td> </tr> <tr> <td>素材</td> <td>1</td> <td>53任務10：布克斯島藝文慶功宴！sm...</td> </tr> </table>	素材	1	01任務1：中國書史			}	素材	1	53任務10：布克斯島藝文慶功宴！sm...	<p>① 電子書</p> <p>② 簡報檔</p> <p>③ I-pad</p> <p>④ YOUTUBE</p> <p>影音平台</p> <p>⑤ 拍立得學習管理系統</p> <p>⑥ 互動式電子白 SMART Notebook</p>	
素材	1	01任務1：中國書史										
		}										
素材	1	53任務10：布克斯島藝文慶功宴！sm...										

## 二、引起動機

### 活動一、引起動機

從中國書史 YOUTUBE 影音平台瞭解中國圖書發展史，再觀察、翻閱實體書，產生對書的歷史感受。

方式：

[派送”素材” 給出 QRCode](#)

01 任務 1：中國書史

「中國書史」從「古代書籍的形態」、「古代書籍的版本」、「現代書籍的形態」、「現代書籍的版本」四方面，對中國圖書發展的歷史作一簡單勾勒。

<http://www.chiculture.net/0705/html/index.html>

教師向圖書館借閱實體竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平裝&精裝，進行搶答。（亦可以美勞材料做出仿製書來進行）

老師拿出實體書，小組在 i-pad 上輸出答案搶答。



## 三、教學過程

**任務開始**：共 10 個拯救布克斯島大行動

**任務 1**

[派送”素材” 給出 QRCode](#)

02 任務 1：說故事—書精靈的演進

拍立得學習  
管理系統

1. 載具掃描登入系統
2. 拍立得  
「素材」功能  
「單選」功能

竹簡	卷軸	經摺裝	蝴蝶裝	包背裝	線裝	平裝&精裝
東漢 蔡倫 造紙術				北宋 畢昇 活字版 印刷術		
戰國、秦漢、 三國	漢、唐	唐	唐宋、宋	明	明中期、秦	現代

[派送”素材” 給出 QRCode](#)

03 任務 1：發現書精靈的前世今生


派送”連連看” 給出 QRCode

04 任務 1：1. 連一連，是哪一個書精靈？出現在哪一個朝代？

派送”連連看” 給出 QRCode

05 任務 1：2. 連一連，是哪一個書精靈？出現在哪一個朝代？

派送”填充” 給出 QRCode

06 任務 1：( ) --一種將文字、圖像寫於事先加工過的竹片上的書籍形式。答案：竹簡

派送”填充” 給出 QRCode

07 任務 1：( ) --把多張紙黏在一起，將繪畫或文字內容畫入或書寫進去，平日滾成卷狀。答案：卷軸

派送”填充” 給出 QRCode

08 任務 1：( ) --卷軸誦經不便，佛教徒將長卷的經紙，按一定行數，連續左右摺疊，前後加上硬板封面。答案：經摺裝

派送”填充” 給出 QRCode

09 任務 1：( ) --經摺裝書籍的折縫處常常斷裂，將印有文字的一面朝裡、對折起來，把所有頁碼對齊，用糨糊粘貼在另一包背紙上，然後裁齊成書。答案：蝴蝶裝

派送”填充” 給出 QRCode

10 任務 1：( ) --將書頁依版心背面對摺，使有文字的正面向外，上下頁之間變為正面相對，另一端的摺邊（書背）經疊齊黏連，外包硬書皮。答案：包背裝

派送”填充” 給出 QRCode

11 任務 1：( ) --將包背裝黏連書背的方式，改為對齊打孔穿線，有四眼（孔）、六眼、八眼的穿線之別。答案：線裝

派送”填充” 給出 QRCode

12 任務 1：( ) --整本都是一般的薄紙，不易保存，但是攜帶方便，書架也比較不佔空間。答案：平裝

派送”填充” 給出 QRCode

13 任務 1：( ) --封皮是硬的，內頁和平裝書一樣，方便收藏，比較重。答案：精裝

04 任務 1：

（竹簡-戰國、秦漢/三國、卷軸-漢、唐/經摺裝-唐/蝴蝶裝-唐末、宋）

05 任務 1：

（包背裝-明/線裝-明中期、秦/平裝&精裝-現代）

857.1	←	分類號
8604	←	作者號
v.5	←	冊次號
c.2	←	複本號



任務 2

派送” 素材” 給出 QRCode

14 任務 2：有了索書號，什麼書都找得到！— 認識書標

派送” 繳交” 給出 QRCode

15 任務 2：到建安國小圖書館找一找，黑夜裡的騎士 《騎士與城堡》這本書的索書號？

這一本書是神奇樹屋小百科第 2 集-黑夜裡的騎士 又叫做《騎士與城堡》，到建安國小圖書館找一找，這本書的索書號？

寫出：1.分類號、2.作者號、3.冊次號

派送” 繳交” 給出 QRCode

16 任務 2：到建安國小圖書館找一找，海盜的藏寶圖 《海盜》這本書的索書號？

這一本書是神奇樹屋小百科第 4 集-海盜的藏寶圖又叫做《海盜》，到建安國小圖書館找一找，這本書的索書號？

寫出：1.分類號、2.作者號、3.冊次號

派送” 繳交” 給出 QRCode

17 任務 2：到建安國小圖書館找一找，小太陽這本書的索書號？

到建安國小圖書館找一找，小太陽這本書的索書號？

任務 3

派送” 素材” 給出 QRCode

18 任務 3：搜尋書精靈的方法，你會嗎？（建安圖書館）

[http://eschool.tp.edu.tw/jsp/national\\_lib/pub/index\\_page.jsp;jsessionid=D](http://eschool.tp.edu.tw/jsp/national_lib/pub/index_page.jsp;jsessionid=D)

[AB2CA96F4B645F17D9FA827CEF4B111-n1.API-1?schno=333604](http://AB2CA96F4B645F17D9FA827CEF4B111-n1.API-1?schno=333604)

派送” 素材” 給出 QRCode

19 任務 3：搜尋書精靈的方法，你會嗎？（書籍檢索）

派送” 素材” 給出 QRCode

20 任務 3：搜尋建安國小圖書館系統中有關伽利略的書？（運用建安圖書館系統）

派送” 素材” 給出 QRCode

21 任務 3：搜尋建安國小圖書館系統中本月最受歡迎的書？（運用建安圖書館系統）

黑夜裡的騎士  
《騎士與城堡》  
索書號

1分類號	
2作者號	
3冊次號	

海盜的藏寶圖 《海盜》 索書號	林良 《小太陽》 索書號
1分類號	1分類號
2作者號	2作者號
3冊次號	3冊次號



17 任務 2：

寫出：1.分類號、2.作者號、3.冊次號



20 任務 3：

- 1.我是用哪一個條件（書名、作者名、出版社）查詢？
- 2.我搜尋的關鍵字是？
- 3.建安國小有沒有這本書？

21 任務 3：

- 1.書名：2.作者：
- 3.出版社：4.分類號：
- 5.你有沒有看過這本書？

派送”討論”給出 QRCode

22 任務 3：搜尋建安國小圖書館系統中本月新書推薦？（運用建安圖書館系統）

派送”討論”給出 QRCode

23 任務 3：搜尋建安國小圖書館系統有什麼特別項目可以點選？（運用建安圖書館系統）

**任務 4**

派送”素材”給出 QRCode

24 任務 4：DIY 書精靈一書的結構

PPT 簡報:書的結構-種樹小書

派送”繳交”給出 QRCode

25 任務 4：DIY 書精靈—多種樹

派送”單選”給出 QRCode

26 任務 4:想一想，百科全書與平常書不同的地方下面何者錯誤？

派送”繳交”給出 QRCode

27 任務 4：DIY 書精靈—DIY 自己的植物小書  
DIY 一本獨一無二的植物小書。

派送”素材”給出 QRCode

28 任務 4：DIY 書精靈製作小書計畫表—DIY 自己的植物小書

我的種樹(花)小書計畫 word 檔

**任務 5**

派送”素材”給出 QRCode

29 任務 5：拜訪智慧巨人—台北市立圖書館介紹、大英圖書館、北投綠色圖書館、荷蘭圖書館

派送”繳交”給出 QRCode

30 任務 5：拜訪智慧巨人—作業

**任務 6**

派送”素材”給出 QRCode

31 任務 6：【自然課】逛逛動物園

台北動物園保育網

<http://newweb.zoo.gov.tw/default.aspx>

派送”繳交”給出 QRCode

32 任務 6：逛逛動物園—作業

**任務 7**

派送”素材”給出 QRCode

22 任務 3：

- 1.書名：2.作者：3.出版社：
- 4.分類號：
- 5.你們組有興趣借閱這本書嗎？為什麼？

23 任務 3：

- 1.全組一致推薦介紹的項目是哪一個？
- 2.介紹一下它的功能？

25 任務 4：

- 1.到建安校園找到你想要種植的植物，掃描 QRcode，螢幕自拍基本資料，及校園植物，2 張照片。
- 2.查詢建安國小圖書館系統，找到百科全書，或選定植物的參考書籍，拍照存證。

27 任務 4：

參考製作小書計畫表（檔案在下一個素材中），按照步驟做一本袖珍植物小書。  
如果會使用 ipad 小書製作 app（建議存成 pdf 檔），也可以繳交電子小書。

29 任務 5：

Youtube 影片—台北市立圖書館介紹、大英圖書館、北投綠色圖書館、荷蘭圖書館

30 任務 5：

- 1.紀錄你拜訪的圖書館：
- 2.這個圖書館擁有的設備：（例如：服務台、閱覽室、還書箱、檢索服務區、自動借還書區、兒童閱覽室、書報閱覽區、視聽區等）
- 3.請寫下學校圖書館沒有的設備：
- 4.參加圖書館活動或參觀圖書館拍照介紹一下吧！

32 任務 6：

- 1.我找的有關動物的書籍是：
- 2.我要介紹的動物名稱：
- 3.這種動物的生活習性：
- 4.這種動物的生長環境：
- 5.這種動物的攝食方法：
- 6.這種動物的運動方式：

33 任務 7：遇見大人物－伽利略－利用學校圖書館找出所有相關書籍

建安國小圖書館

[http://eschool.tp.edu.tw/jsp/national\\_lib/pub/index\\_page.jsp;jsessionid=D](http://eschool.tp.edu.tw/jsp/national_lib/pub/index_page.jsp;jsessionid=D)

[AB2CA96F4B645F17D9FA827CEF4B111-n1.AP1-1?schno=333604](http://AB2CA96F4B645F17D9FA827CEF4B111-n1.AP1-1?schno=333604)

**派送”討論”** 給出 QRCode

34 任務 7：遇見大人物－伽利略－作業：小組專訪人物訪問稿

**任務 8**

**派送”素材”** 給出 QRCode

35 任務 8：互動電子書的魔法－台北市立圖書館兒童電子圖書館、文化部兒童文化館

台北市立圖書館：兒童電子圖書館

<http://kids.tpml.edu.tw/sp.asp?xdurl=superXD/clickView.asp&mp=100>

文化部：兒童文化館

<http://children.moc.gov.tw/home.php>

**派送”素材”** 給出 QRCode

36 任務 8：互動電子書的魔法－爺爺有沒有穿西裝？

[http://kids.tpml.edu.tw/sp.asp?mp=100&xdurl=search\\_act.asp&bookName=%E7%88%BA%E7%88%BA%E6%9C%89%E6%B2%92%E6%9C%89%E7%A9%BF%E8%A5%BF%E8%A3%9D?](http://kids.tpml.edu.tw/sp.asp?mp=100&xdurl=search_act.asp&bookName=%E7%88%BA%E7%88%BA%E6%9C%89%E6%B2%92%E6%9C%89%E7%A9%BF%E8%A5%BF%E8%A3%9D?)

**派送”白板”** 給出 QRCode

37 任務 8：互動電子書的魔法-你比較喜歡紙本書還是電子書，還是兩者都喜歡？

班級喜好大調查：寫出你比較喜歡紙本書還是電子書，還是兩者都喜歡？

**派送”討論”** 給出 QRCode

38 任務 8：互動電子書的魔法－電子書貼心小叮嚀

提醒讀者閱讀電子書要注意的事項，小組設計一張-電子書貼心小叮嚀

**任務 9**

**派送”素材”** 給出 QRCode

39 任務 9：智慧財產有智慧－認識著作權先生  
PPT 簡報:認識著作權先生

**派送”複選”** 給出 QRCode

40 任務 9：智慧財產有智慧-圖書館成長日誌

34 任務 7：

1.寫出專訪大人物成長背景的問題 2 個。

2.寫出專訪大人物著名事蹟的問題 2 個。



的版權頁有哪些項目？

[派送”是非”](#) 給出 QRCode

41 任務 9:複製書成自製電子書合法。

[派送”是非”](#) 給出 QRCode

42 任務 9:下載音樂燒錄並傳播是不對的。

**任務 10**

[派送”素材”](#) 給出 QRCode

43 任務 10：布克斯島藝文慶功宴！—伽利略的故事短劇表演：讓我們回到 400 年前的義大利

PPT 簡報: 伽利略故事劇本背景

**smartnotebook**: 共 10 個電子白板檔案

[派送”素材”](#) 給出 QRCode

教材設計之使用方法、使用情境、配合之教學單元加以整理說明如下。



伽利略西元 1564 年  
出生於義大利的比薩城

**任務 1**：發現書精靈的前世今生(適用三年級)

1. 書精靈圖層解說(Layer reveal)



\*按照書精靈的出現順序:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書，做成6個圖層並附上解說。教師可按解說需要隨時從左邊隱藏圖層中pull出需要的書精靈。

2.書精靈進化史解說(Layer reveal)



\*左邊隱藏各書精靈的優點圖層，右邊隱藏缺點圖層。教師解說時就按照，前一代書精靈的缺點，進行後一代書精靈優點的說明，如此可說明後一代書出現的原因。

3. 書精靈進化史解說 (Timeline reveal)



\*時間軸從左到右按照書精靈出現的時間排出書精靈的順序，並附上簡單說明。另外加上促成書精靈變化的發明-蔡倫的紙、和畢昇的活字版印刷術隱藏圖層，可按出現年代加入說明。

4.語詞重組(Anagram)



\*將書精靈:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書，做成 6 個語詞重組遊戲。讓小朋友從遊戲中，熟悉這 6 個名詞。使用時機應在看過中國書史動畫後。6 題答完後會給成績，因此可以進行個人或分組競賽。

5.圖片名稱配對(Image select)



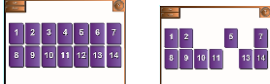

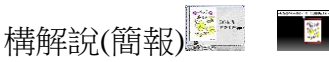
\*將書精靈:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書，做成6個圖片名稱配對遊戲。6題答完後會給成績，因此可以進行個人或分組競賽。

6.圖文配對(Image match)



\*將書精靈:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書，做成6個圖文配對遊戲。6題答完後可以按Check自動檢核答案。老師可從這裡了解對書精靈名稱的理解是否完全正確。



<p>7.圖片重排(Image arrange)</p> 	<p>*按遊戲Reset6個書精靈:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書會隨機排列,小朋友要按照出現的先後順序來移動位置,直到確認答案後,可按Check自動檢核答案。老師可從這裡了解對書精靈出現的理解是否還有迷失概念。</p>
<p>8.翻翻樂(Pairs)</p> 	<p>*將書精靈:竹簡、卷軸、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝、平/精裝書,做成名稱與圖片配對的翻翻樂遊戲。可讓小朋友2人1組組對競賽,配成對最多的贏得比賽。可再次確認概念是否已建立。</p>
<p><b>任務2</b>: 有了索書號,什麼書都找得到(適用三年級)</p>	
<p>解說</p> 	<p>*任務解說將《小太陽》索書號做成填空,當小朋友在圖書館順利借到書籍時,按照書背上的索書號,運用互動式白板書寫筆功能寫入正確的號碼。</p>
<p><b>任務3</b>: 搜尋書精靈的方法,你會嗎?(適用四年級)</p>	
<p>學校圖書館系統-圖層解說(Layer reveal)</p> 	<p>*按照學校圖書館系統首頁的各項功能,做成圖層。教師可按解說需要隨時從兩邊隱藏圖層中pull出需要的功能加以說明。不需要得可以再收起來,讓畫面焦點更為集中,加深印象。</p>
<p><b>任務4</b>: DIY書精靈(適用四年級)</p>	
<p>1.種樹(花)小書:圖書的結構解說(簡報)</p> 	<p>*以範本小書做成簡報檔,並將書的結構一一附上說明,讓書的結構能一目了然,直接學習。每組再發下一本範本小書討論,並試著說明每一頁的功能,再進行分組報告。</p>
<p>2.圖書的結構解說 (Note reveal)</p> 	<p>*將6個圖書的主要結構及說明寫入Note reveal中的各分項,讓小組進行搶答,再次複習圖書結構及功能,讓概念再運用一次,透過競爭得到增強。</p>
<p>3.用植物名稱查百科全書 (Note reveal)</p> 	<p>*將4個用植物名稱查百科全書的步驟說明寫入Note reveal中的各分項。老師說明步驟後,可到學校圖書館直接進行查詢的練習。</p>
<p><b>任務5</b>: 拜訪智慧巨人(適用三年級)</p>	
<p>1.任務5連結YouTube市圖介紹影片</p> 	<p>*實際拜訪學區內的台北市立圖書館前,先運用SMART Notebook任務5超連結功能,連結YouTube市圖介紹影片,再學會拜訪市圖的電子圖書館查詢活動說明,了解一下想要參加的活動,計畫一下活動行程。</p>
<p>2.任務5連結YouTube現代圖書館介紹</p> 	<p>*現代科技的進步也改變了圖書館的服務方式。為了更貼近數位原民們的生活方式,因此進行現代化圖書館的介紹-包括:自動化機器人、節能圖書館等。</p>
<p><b>任務6</b>: 逛逛動物園(適用三年級)</p>	
<p>1.逛逛動物園-猜一猜(Tiles)遊戲</p> 	<p>*運用猜一猜(Tiles)遊戲引起動機,導入主題:動物圖書及網路檢索資料的教學。猜一猜圖片為台北市立動物園新生動物:水獺的吸奶瓶照片,能一下吸引學童注意並可同時介紹動物園網頁。</p>

<p>2.貓熊小學堂(Multiple choice)遊戲</p> 	<p>* 任務6任務以動物為主角設計謎題，可將謎題以Multiple choice 遊戲呈現。在老師的示範動物謎題後，更可將學童優秀的作業也設計成此類遊戲，讓同學們進行分組競賽。</p>
<p>3.貓熊知識配對(Keyword match)遊戲</p> 	<p>* 在完成成長日誌p21前，先運用示範動物來進行動物知識歸類，建立知識分類的概念。</p>
<p><b>任務7：遇見大人物(適用四年級)</b></p>	
<p>1.遇見大人物-擲骰子(Dice-image)遊戲</p> 	<p>* 配合三、四年級國語課文學過的大人物，選出6個代表性人物，放入骰子(Dice-image)遊戲圖片中，作為引起動機、複習大人物貢獻、舉例任務內容等用途。鞭炮為倒數計時器，可進行說人名、說功績等的個人競賽。</p>
<p>2.遇見大人物-翻翻樂(Pairs)遊戲</p> 	<p>* 運用大人物照片與名稱設計的翻翻樂(Pairs)遊戲，讓學童能對大人物加深印象。可加入在每次配對成功後，能簡單說明大人物的簡要故事及主要貢獻。</p>
<p>3.從學校圖書館系統檢索名人傳記說明</p> 	<p>* 將學校圖書館系統檢索功能再利用大人物主題，練習簡索線上圖書資料一次。從哪裡進到學校線上圖書館、書名檢索、索書號、排架號，能透過網路的幫忙，使找資料更輕鬆更方便。</p>
<p><b>任務8：互動電子書的魔法(適用三、四年級)</b></p>	
<p>電子書網站檢索說明</p> 	<p>* 介紹拜訪兒童電子圖書館，全班共同閱讀互動電子書，試著共同發覺互動電子書的各項功能，並進行討論。真實感覺後，比較與紙本書的異同。</p>
<p><b>任務9：智慧財產有智慧(適用三、四年級)</b></p>	
<p>智慧財產權說明-Notebook及簡報</p> 	<p>* 將經濟部智慧財產權兒童版說明及代表logo人物，做成簡報讓小朋友透過可愛的造型人物，熟悉著作權所賦予的權利與義務。</p>
<p><b>任務10：布克斯島藝文慶功宴！(適用四年級)</b></p>	
<p>呈現閱讀內容活動說明</p> 	<p>* 以互動式電子白板SMART Notebook做出短劇表演的多媒體布幕，配合故事演出，進行場景變換，讓短劇表演更有身歷其境的感覺。</p>