

三、嘉義縣 鹿草 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 3 小小程式設計師		課程 設計者	陳宏聰	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 請勾選是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	L 領導 T 感恩 E 探索 S 自信 C 合作	與學校願景呼 應之說明	1、培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土感恩的情懷。 3、藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事物。					
總綱 核心素 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	1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並將其 應用 於生活中。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並 思考 改進。 3. 分析 探索 日常問題與拆解問題，培養自主 思考 的能力。 4. 學會使用 Scratch， 理解 程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 1. 5. 欣賞 作品，發揮想像力，在 創作 中發揮美感 體驗 表達自己的想法。					

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 1~2 週	一、 我是 小小 程式 設計師	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>1. 認識積木式語言</p> <p>2. 認識Scratch操作介面</p>	<p>1. 運用積木式語言運算思維解決問題。</p> <p>2. 運用Scratch操作介面資訊系統。</p>	<p>1. 口頭問答：說出程式語言的用途。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹程式設計與程式語言。</p> <p>2. 教師說明積木式語言。</p> <p>3. 教師說明如何取得Scratch線上版與離線版。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 學生認識Scratch操作介面。</p> <p>2. 新建專案。</p> <p>3. 建立與刪除角色。</p> <p>4. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p> <p>5. 複製程式組。</p> <p>6. 設定舞台背景。</p> <p>7. 執行程式。</p> <p>8. 儲存檔案。</p> <p>9. 觀摩Scratch官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識程式設計與程式語言。</p> <p>2. 認識積木式語言。</p> <p>3. 如何取得Scratch線上版與離線版。</p> <p>4. 認識Scratch操作介面。</p> <p>5. 新建專案。</p> <p>6. 建立與刪除角色。</p> <p>7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p> <p>8. 複製程式組。</p> <p>9. 設定舞台背景。</p> <p>10. 執行程式。</p> <p>11. 儲存檔案。</p> <p>12. 觀摩Scratch官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>13. 學習程式設計的優點。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】</p>	2

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第3~5週	二、孫悟空變變變	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 修改角色造型。</p> <p>3. 設定舞台背景。</p>	<p>1. 運用造型區工具運算思維解決角色的造型問題。</p> <p>2. 分析與判讀角色，規劃策略以解決修改角色造型的問題。</p> <p>3. 能使用視覺元素和構成要素，探索創作設定舞台背景歷程。</p>	<p>1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物賽跑」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。</p>	<p>【教師導學】 教師說明角色的造型與造型區工具。</p> <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 視覺暫留的原理。 認識本課重點指令。 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 新增不同造型、複製造型與調整順序。 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 設定舞台背景。 用「圖像效果」做出變身特效。 認識流程圖與基本圖形。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識角色的造型與造型區工具。 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 視覺暫留的原理。 認識本課重點指令。 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 新增不同造型、複製造型與調整順序。 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 設定舞台背景。 用「圖像效果」做出變身特效。 認識流程圖與基本圖形。 除錯的概念。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。 	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作遊戲腳本的概念】</p> <p>【視覺暫留】</p> <p>【看圖除錯】</p> <p>【問題拆解填填看】</p> <p>【迴圈-測驗問答】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第6-8週	三、百變造型師	<p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識 Scratch 舞台座標</p> <p>2. 指定角色造型。</p> <p>3. 認識「如果」指令</p>	<p>1. 觀察情境或模式中的座標關係，並用文字或符號正確表述，協助推理 Scratch 舞台座標。</p> <p>2. 能學習指定角色造型，表現創作主題。</p> <p>3. 運用「如果」指令運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「兩輛車子」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：開啟「海底配對」，完成編排程式。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. 教師說明 Scratch 圖層指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 本課程式流程圖。</p> <p>2. 認識本課重點指令。</p> <p>3. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>(1) 學生程式開始時，指定角色造型。</p> <p>(2) 學生定位角色且不可拖曳。</p> <p>(3) 學生當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>(4) 學生讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>(5) 學生認識「如果」指令。</p> <p>(6) 學生複製程式。</p> <p>(7) 學生修改程式(造型與座標)。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. Scratch 圖層指令。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>(1) 程式開始時，指定角色造型。</p> <p>(2) 定位角色且不可拖曳。</p> <p>(3) 當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>(4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>6. 認識「如果」指令。</p> <p>7. 複製程式。</p> <p>8. 分組合作，修改同組程式(造型與座標)。</p> <p>9. 同組一起執行程式玩玩看。</p> <p>10. 各組發表，反思自己與欣賞後回饋意見。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【座標神射手】</p> <p>【圖層概念】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 9~10 週	四、 青蛙 賽跑	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 輸入的概念。</p>	<p>1. 運用「廣播」資訊系統。</p> <p>2. 運用輸入的概念運算思維解決問題。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出廣播的使用時機。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物點點名」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，改成A隊與B隊賽跑，用AB按鍵控制。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用123按鍵控制。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹「廣播」。 教師說明本課程式流程圖。 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <p>開啟「青蛙賽跑」編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 編排裁判貓的程式。 編排「1隊」青蛙的程式。 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。 編排「2隊」青蛙的程式。 接收獲勝的訊息。 「裁判貓」判斷誰贏。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識「廣播」。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 開啟「青蛙賽跑」編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 編排裁判貓的程式。 編排「1隊」青蛙的程式。 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。 編排「2隊」青蛙的程式。 接收獲勝的訊息。 「裁判貓」判斷誰贏。 分組合作，一起修改程式成三對賽跑，同組三人一起競賽執行程式玩玩看。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式，例如：加入音效。 回饋意見，回應別組的報告。 	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【廣播概念】</p> <p>【輸入互動連連看】</p>	2

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第11~13週	五、防疫小尖兵	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 用 Scratch 做動畫</p> <p>2. 動畫劇情</p> <p>3. 完成第一個場景</p>	<p>1. 運用 Scratch 資訊系統做動畫。</p> <p>2. 製作動畫劇情圖稿以呈現設計構想。</p> <p>3. 能學習多元媒材與技法，完成第一個場景表現創作主題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：開啟範例檔案，編排程式完成「洗手五步驟」動畫。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 教師說明製作動畫的步驟。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 認識動畫劇情。</p> <p>5. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>6. 編排程式，完成第一個場景：</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 製作動畫的步驟。</p> <p>3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。</p> <p>4. 本課程式流程圖。</p> <p>5. 認識本課重點指令。</p> <p>6. 認識動畫劇情。</p> <p>7. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>8. 編排程式，完成第一個場景：</p> <p>(1) 片頭動畫與按鈕設計。</p> <p>(2) 場景 1：勤洗手。</p> <p>9. 各組合作完成程式。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。</p> <p>3. 回饋意見，回應別組的報告。</p>	<p>1. 巨岩版 - Scratch 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作動畫的舞台與角色】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 14~15 週	六、 終極 密碼	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識「亂數」與「變數」。</p> <p>2. 設定變數</p>	<p>1. 運用「亂數」與「變數」資訊系統。</p> <p>2. 運用運算思維解決變數設定問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出什麼是亂數。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從1~25數字中，抽取一個號碼。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹「亂數」。 教師介紹「變數」。 教師介紹本課程式流程圖。 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 在背景編排共通程式。 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 認識2選1條件式的程式邏輯。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識「亂數」。 認識「變數」。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 在背景編排共通程式。 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 認識2選1條件式的程式邏輯。 一起和同學合作互動，玩玩看。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 回饋意見，回應別組的報告。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師 老師教學網站影音互動多媒體 <p>【什麼是變數】【條件式流程圖填充遊戲】</p>	2

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 16~17 週	七、 英打問答	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	1. 認識邏輯運算 2. 字串的設計	1. 運用邏輯運算資訊系統。 2. 運用運算思維解決字串的設計問題。	1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「躲避球」來除錯。 5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，讓每次出題為3個字母，都正確才算答對。	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 教師說明本課程式流程圖。 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <p>編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 大象的動畫。 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 變數初始化。 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 編排答對程式。 編排答錯程式。 編排打字結果程式。 讓大象說出得分。 加入音效。 認識擴充功能-文字轉語音。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 編排程式： <ol style="list-style-type: none"> 大象的動畫。 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 變數初始化。 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 編排答對程式。 編排答錯程式。 編排打字結果程式。 讓大象說出得分。 加入音效。 認識擴充功能-文字轉語音。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 回饋意見，回應別組的報告。 	1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師 老師教學網站 影音互動多媒體	2

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第18-21週	八、打鼓達人	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>1. 認識分身</p> <p>2. 認識音樂擴充功能。</p> <p>3. 製作計時器。</p>	<p>1. 運用 Scratch 資訊系統設計分身。</p> <p>2. 能探索並使用音樂擴充功能，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>3. 運用運算思維解決製作計時器問題。</p>	<p>1. 口頭問答：說出分身是什麼。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「下雪」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題)：修改本課練習成果，將計時30秒改為倒數計時30秒。</p> <p>6. 學習評量(進階題)：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹分身。 教師說明擴充功能-音樂。 教師說明本課程式流程圖。 教師說明本課重點指令。 <p>【學生自學】</p> <p>編排程式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 隨機產生左節拍的分身。 左節拍由上往下掉落。 節奏正確條件一與得分。 節奏正確條件二與得分。 完成右節拍程式。 編排左鼓、右鼓的程式。 編排恐龍的動畫與背景程式。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識分身。 認識擴充功能-音樂。 本課程式流程圖。 認識本課重點指令。 編排程式： 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 隨機產生左節拍的分身。 左節拍由上往下掉落。 節奏正確條件一與得分。 節奏正確條件二與得分。 完成右節拍程式。 編排左鼓、右鼓的程式。 編排恐龍的動畫與背景程式。 <p>6. 和同學一起執行程式玩玩看，反思看看單人遊戲和二人遊戲的不同</p> <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。 回饋意見，回應別組的報告。 	<p>1. 巨岩版 - Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【分身的概念】</p>	4
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材() <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
本主題是否 融入資訊科 技教學內容		<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學 生課程調整		<p>※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：官易祺 普教老師姓名：陳宏聰</p>						

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。

三、嘉義縣 鹿草 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	威力導演-影音剪輯超簡單	課程 設計者	陳宏聰	總節數/學期 (上/下)	19/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 請勾選是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	L 領導 T 感恩 E 探索 S 自信 C 合作	與學校願景呼 應之說明	1、培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土感恩的情懷。 3、藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事物。				
總綱 核心素 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	1. 學生能探索影片製作的流程，透過體驗與實踐製作影片與各類多媒體素材。 2. 學生能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。 3. 學生能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。 4. 學生能具備影片創作與欣賞的素養，培養美感創作出生活影片分享生命經驗。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第1~3週	一、認識多媒體與威力導演	<p>科議 k-II-1 認識常見科技產品。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>1. 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>2. 威力導演軟體的應用。</p>	<p>1. 認識多媒體、影片編導與素材取得方式。</p> <p>2. 遵守創用 CC 授權要素。</p> <p>3. 運用威力導演製作幻燈片秀。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出影片編導的步驟。</p> <p>2. 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。</p> <p>3. 學習評量(我是高手)：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。</p> <p>4. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師介紹多媒體。</p> <p>2. 教師說明如何用影片說故事。</p> <p>3. 教師說明編導影片的流程與腳本設計。</p> <p>【學生自學】</p> <p>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <p>1. 認識素材的種類、差異與取得方式。</p> <p>2. 檔案管理的概念。</p> <p>3. 認識創用 CC 的授權要素。</p> <p>4. 認識免費資源網站。</p> <p>5. 認識威力導演介面與各種操作模式。</p> <p>6. 使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。</p> <p>【組內共學】</p> <p>組內討論並操作</p> <p>1. 認識多媒體。</p> <p>2. 知道如何用影片說故事。</p> <p>3. 編導影片的流程與腳本設計。</p> <p>4. 認識素材的種類、差異與取得方式。</p> <p>5. 檔案管理的概念。</p> <p>6. 認識創用 CC 的授權要素。</p> <p>7. 認識免費資源網站。</p> <p>8. 認識威力導演介面與各種操作模式。</p> <p>9. 使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。</p> <p>10. 匯出威力導演專案。</p> <p>11. 分組合作，創作匯出 mp4 影片。</p> <p>12. 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</p> <p>3. 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。</p>	<p>1. 小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：</p> <p>【什麼是多媒體】</p> <p>【影片格式與特點】</p> <p>【管理檔案的重要性】</p> <p>【什麼是創用 CC】</p> <p>【認識威力導演介面】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第4~5週	二、夏日嬉遊記	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p>	<p>1. 腳本模式編輯方法。</p> <p>2. 設定影片的音樂、片頭與片尾文字</p>	<p>1. 運用「腳本模式」編輯影片。</p> <p>2. 下載與使用威力導演的免費素材，設定背景音樂。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(我是高手)：使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。</p> <p>4. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】 教師說明「腳本模式」。</p> <p>【學生自學】 學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> 匯入素材到時間軸。 啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 從威力導演網站下載免費樣式素材。 設定背景音樂與混音。 輸入片頭與片尾文字。 <p>【組內共學】 組內討論並操作</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識「腳本模式」。 匯入素材到時間軸。 啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 從威力導演網站下載免費樣式素材。 設定背景音樂與混音。 輸入片頭與片尾文字。 匯出影片與專案。 分組合作，創作匯出MP4影片 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。 	<p>1. 小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單 老師教學網站影音互動多媒體</p>	2

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第6-8週	三、一個巨星的誕生	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>1. 以 PhotoCap 製作封面。</p> <p>2. 威力導演的「完整模式」</p>	<p>1. 運用 PhotoCap 製作相片素材。</p> <p>2. 運用 威力導演的「完整模式」製作影片。</p> <p>使用 威力導演內建的音樂素材。</p>	<p>1. 口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(我是高手):使用本課練習素材製作影片。</p> <p>4. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明本課影片腳本。</p> <p>2. 教師介紹影像美化軟體。</p> <p>【學生自學】</p> <p>學生從小石頭-威力導演-影音編輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <p>1. 用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。</p> <p>2. 使用威力導演「完整模式」製作影片。</p> <p>3. 編排素材播放順序、時間。</p> <p>4. 設計片頭淡入、片尾淡出。</p> <p>5. 用「文字範本」做圖說。</p> <p>6. 使用「繪圖設計師」製作動態簽名。</p> <p>7. 下載與加入內建音樂。</p> <p>【組內共學】</p> <p>組內討論並操作</p> <p>1. 認識本課影片腳本。</p> <p>2. 認識影像美化軟體。</p> <p>3. 用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。</p> <p>4. 使用威力導演「完整模式」製作影片。</p> <p>5. 編排素材播放順序、時間。</p> <p>6. 片頭淡入、片尾淡出。</p> <p>7. 用「文字範本」做圖說。</p> <p>8. 使用「繪圖設計師」製作動態簽名。</p> <p>9. 下載與加入內建音樂。</p> <p>10. 分組合作，創作匯出 MP4 影片</p> <p>11. 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。</p> <p>3. 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。</p>	<p>1. 小石頭-威力導演-影音編輯超簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【影像處理的概念】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 9~11 週	四、 守護 地球 你 和 我	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 威力導演影像編修功能。</p> <p>2. 威力導演特效工房。</p>	<p>1. 運用威力導演影像編修功能移除素材黑邊及修補、加強影像。</p> <p>2. 學習運用特效。</p>	<p>1. 口頭問答：說出影像修補的前後差異。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(我是高手)：使用本課練習素材製作影片。</p> <p>4. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】 教師說明本課影片腳本。</p> <p>【學生自學】 學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何匯入素材與編排順序。 2. 如何設定播放時間。 3. 如何能知道當素材與專案的比例不同時，移除素材的黑邊。 4. 如何生修補、加強影像。 5. 如何修剪視訊長度。 6. 如何分離音訊。 7. 如何設定背景音樂。 8. 圖片的平移與縮放。 9. 如何使用文字特效讓字幕動起來。 10. 如何使用特效讓人物圖片動起來。 <p>【組內共學】 組內討論並操作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論本課影片腳本。 2. 操作匯入素材與編排順序。 3. 設定播放時間。 4. 當素材與專案的比例不同時，移除素材的黑邊。 5. 修補、加強影像。 6. 修剪視訊長度。 7. 分離音訊。 8. 設定背景音樂。 9. 圖片的平移與縮放。 10. 使用文字特效讓字幕動起來。 11. 使用特效讓人物圖片動起來。 12. 分組合作，創作匯出MP4影片 13. 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。 2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 3. 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。 	<p>1. 小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【色彩對比與亮度】</p>	3

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第12~15週	五、小小新聞主播台	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 威力導演範本。</p> <p>2. 威力導演修剪視訊。</p> <p>3. 認識子母雙畫面功能。</p>	<p>1. 運用威力導演範本資源。</p> <p>2. 使用威力導演自動修剪視訊。</p> <p>3. 學習編輯影片子母雙畫面功能。</p>	<p>1. 口頭問答：說出什麼是子母畫面。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(我是高手):使用本課素材並下載不同範本練習。</p> <p>4. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】 教師說明本課影片腳本。</p> <p>【學生自學】 學生從小石頭-威力導演-影音剪辑超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> 從威力導演網站下載範本與製作倒數畫面。 使用文字範本製作動態新聞片頭。 製作子母雙畫面。 分割視訊。 設定片段靜音。 將子影片加陰影與外框。 加入旁白。 修剪視訊。 下載新聞快報範本與編輯。 <p>【組內共學】 組內討論並操作</p> <ol style="list-style-type: none"> 討論本課影片腳本。 從威力導演網站下載範本與製作倒數畫面。 使用文字範本製作動態新聞片頭。 製作子母雙畫面。 分割視訊。 設定片段靜音。 將子影片加陰影與外框。 加入旁白。 修剪視訊。 下載新聞快報範本與編輯。 分組合作，創作匯出 mp4 影片 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。 	<p>1. 小石頭-威力導演-影音剪辑超簡單老師教學網站影音互動多媒體</p>	4

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第16-19週	六、熱血青春全紀錄	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>1. 文字遮罩動畫做片頭。</p> <p>2. 套用轉場特效。</p> <p>3. 加入炫粒特效與字幕。</p>	<p>1. 運用威力導演文字遮罩。</p> <p>2. 學習威力導演轉場特效製作字幕。</p> <p>3. 欣賞炫粒特效字幕工房的效果</p>	<p>1. 口頭問答：說出遮罩的效果。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(我是高手):使用本課素材練習。</p> <p>4. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p>	<p>【教師導學】 教師說明本課影片腳本。</p> <p>【學生自學】 學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <ol style="list-style-type: none"> 如何匯入素材與編排。 如何用文字遮罩動畫做片頭。 如何套用轉場特效。 如何加入炫粒特效。 如何自製文字範本。 如何用字幕工房加字幕。 如何製作工作團隊名單當片尾。 如何分割音樂與淡出。 <p>【組內共學】 組內討論並操作</p> <ol style="list-style-type: none"> 討論本課影片腳本。 匯入素材與編排。 用文字遮罩動畫做片頭。 套用轉場特效。 加入炫粒特效。 自製文字範本。 用字幕工房加字幕。 製作工作團隊名單當片尾。 分割音樂與淡出。 分組合作，創作匯出 mp4 影片 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 請各小組發表分享學習心得及展示各組成果作品。 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞作品。 請小組反思自己作品，回饋別組報告的心得。 	<p>1. 小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【什麼是遮罩】</p> <p>【什麼是轉場特效】</p>	4
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材() <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 							

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
					特教老師姓名：官易祺 普教老師姓名：陳宏聰			

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。